

El juego motor como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la I.E.M San Juan Bosco 2023.

Andrés F. Charfuelan Inguilan¹ y Jefferson A. Jurado Getial²

Informe final de investigación

Programa de licenciatura en educación física, facultad de educación, Universidad
CESMAG

El presente Trabajo de Grado tiene como propósito cumplir el requisito exigido para optar al título de pregrado como licenciado en educación física en la Universidad Cesmag.

La correspondencia referente a este trabajo debe dirigirse al programa de educación física, correo electrónico: @unicesmag.edu.co

FAVORECER EL APRENDIZAJE

El juego motor como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la I.E.M San Juan Bosco 2023.

Andrés F. Charfuelan Inguilan y Jefferson A. Jurado Getial

Informe final de investigación

Programa de licenciatura en educación física, facultad de educación, Universidad
CESMAG

Asesor: Mg. Carlos Andrés Rodríguez Eraso

15 de agosto de 2024

Nota de aceptación

Firma de presidente de jurado

Firma Jurado

Firma Jurado

San Juan de Pasto, 15 de agosto de 2024

Dedicatoria

Este trabajo investigativo va dedicado a Dios por darme fortaleza y sabiduría en el transcurso de todos los semestres de esta carrera ya que sin la ayuda del no hubiera podido sacar adelante este proyecto que se convierte ahora en un logro más para mi vida.

También va dedicado a mi familia que ha estado ahí presente en las buenas y en las malas, pero principalmente a mi madre que ha luchado por el bienestar de toda la familia, por lo cual sin la ayuda de ella no hubiera podido lograrlo, ya que ella es el motor de mi vida y fuente de mi inspiración para seguir adelante día tras día, poniendo en práctica todos sus consejos que me guiaron para culminar mis estudios.

Hacer un reconocimiento a mi compañero que hizo parte de este proceso investigativo, que a pesar de los obstáculos que hemos enfrentado los pudimos afrontar y superar siendo así capaces de sacar adelante este trabajo, es por eso que se merece el reconocimiento por el merito y empeño que puso en este proceso.

Dedicar y agradecer a la institución educativa que nos abrió sus puertas para la realización de este trabajo investigativo que se llevó acabo de una buena manera, asimismo agradecerle a la Universidad Cesmag por generar nuevos conocimientos convirtiéndome en una persona competente capaz de desempeñarme en cualquier contexto.

Por último, dedicarle este trabajo al profesor de investigación Juan David Paz y al asesor de investigación Carlos Andrés Rodríguez que nos brindaron herramientas y su conocimiento para poder llevar acabó el trabajo investigativo de una manera eficaz y satisfactoria.

Sin más, solo me queda dar mil gracias a todas las personas que nombre y a las que quizás no haya nombrado pero que fueron parte de manera indirecta de este proyecto, dándome consejos, indicaciones, recomendaciones etc. Que gracias a ellos por fin puedo decir que he culminado mis estudios universitarios.

Andrés Felipe Charfuelan I.

Dedicatoria

Este informe final está dedicado a mi madre quien con su amor, paciencia y esfuerzo me ha permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer a las adversidades, porque Dios está conmigo siempre.

A mis hermanos por su cariño y apoyo, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. A toda mi familia, porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a mi compañero Andrés Felipe por todo el apoyo, por todo el tiempo dedicado a este trabajo, y por extender su mano en momentos difíciles.

Jefferson Alexander Jurado Getial.

Agradecimientos

Este proyecto de grado ha sido fruto de un arduo trabajo y dedicación por nuestra parte. Su culminación no habría sido posible sin la generosa colaboración de todas las personas que nos acompañaron en este proceso. A continuación, mencionaremos a muchos de quienes han sido fundamentales para llevar a cabo este trabajo.

Agradecemos a Dios por darnos la oportunidad de cursar la Licenciatura en Educación Física, así como por otorgarnos el don del conocimiento, la comprensión y la fortaleza necesaria para desempeñarnos en esta profesión.

Agradecemos a nuestros padres, quienes han sido nuestro apoyo incondicional a lo largo de nuestra carrera. Ellos comprendieron y nos ayudaron en momentos difíciles, cada uno de ellos ha sido parte fundamental de nuestras vidas, desde el principio hasta ahora, nos han alentado a perseguir nuestros sueños, metas y objetivos.

Igualmente, queremos agradecer a la Universidad Cesmag, específicamente a la facultad de educación, y al programa de Licenciatura en Educación Física, por darnos la oportunidad de poder estudiar asimismo agradecemos a todos los profesores que nos acompañaron durante nuestra carrera universitaria, compartiendo sus conocimientos para nuestra formación como futuros docentes.

Queremos expresar nuestro agradecimiento al Mg. Carlos Andrés Rodríguez por su acompañamiento y orientación durante todo el proceso de investigación, así como al Mg. Juan David Paz por su guía en el ámbito académico del seminario de investigación.

Por último, queremos agradecer al profesor Jesús de educación física de la IEM San Juan Bosco por permitirnos participar en el desarrollo de esta investigación que género experiencias significativas para nosotros como futuros profesionales, ya que, sin su colaboración, esta investigación no habría sido posible.

R.A.E**Resumen Analítico del Estudio****Código:**

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Programa académico: Licenciatura en Educación Física.**Fecha de elaboración:** 15 de agosto de 2024**Autores de la investigación:** Andrés Felipe Charfuelan I, Jefferson Alexander Jurado**Asesor:** Mg. Carlos Andrés Rodríguez Erazo**Título:** El juego motor como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la I.E.M San Juan Bosco 2023.**Palabras clave:** Actitudes, Aprendizaje, Cognitivas, Destreza intelectual, Destreza motora, Estrategias, Herramienta pedagógica, Juego.

Descripción: El presente informe final del trabajo de investigación, se enfoca en determinar cómo el juego motor puede ser un factor de beneficio para el aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la institución educativa municipal San Juan Bosco, ubicando al juego como una herramienta pedagógica que permita utilizarse estratégicamente para la estimulación del aprendizaje interno y externo teniendo en cuenta factores como: destreza intelectual, actitudes, destreza motora y estrategia cognitiva, por lo cual se toma como referencia a los estudiantes del grado 6-3 que están entre las edades de 12 y 13 años ya en esta etapa es pertinente poder trabajar de manera correcta cualquier tipo de falencia tanto a nivel motriz como a nivel cognitivo, con el fin de llegar los objetivos planteados.

Contenidos: El presente informe está conformado por doce capítulos, según se desglosa a continuación: El primer capítulo está referido al objeto o tema de investigación acerca del juego motor como estrategia didáctica; en el segundo capítulo se plantea la contextualización donde se puntualiza el macro y micro contexto con características importantes referidas a la institución educativa San Juan Bosco y la descripción de la población con la cual se trabajó; el tercer capítulo contiene la descripción del problema con base a falencias en el aprendizaje, de igual modo, se identifican los síntomas y causas del problema y la pregunta problema.

Como siguiente, en el cuarto capítulo se referencia la justificación de la investigación; después en el quinto capítulo se hace referencia al objetivo general, así como los objetivos específicos atendiendo a un orden. Ya en el sexto capítulo se abarca la línea de investigación motricidad y desarrollo humano; en el séptimo capítulo, en éste se describe la metodología de la investigación utilizada en el trabajo investigativo; paradigma cualitativo, enfoque crítico social, método investigación acción, unidad de análisis y de trabajo, técnicas e instrumentos para la recolección de información: cuestionario, planes de clase, guion focal con relación de éstos con los objetivos específicos.

Continuando en el capítulo ocho se mencionan los referentes teóricos conceptuales de la investigación, dando a conocer la categorización en el siguiente orden macro categoría, condición de aprendizaje, y entre sus categorías: destreza intelectual, actitudes, destreza motora y estrategia cognitiva. En este mismo capítulo se presenta los referentes investigativos, en el que se hizo una detallada búsqueda del tema de investigación a nivel internacional, nacional y regional, así como también los referentes legales que respaldan la información desde una perspectiva legal, se recalca los referentes teóricos desde los cuales se expone la categorización desde un soporte teórico.

Por consiguiente, en el noveno capítulo se ubica lo relacionado a la propuesta de intervención pedagógica; atravesando al décimo capítulo se localiza el análisis e interpretación de resultados, en el cual se dan las respuestas a cada objetivo, luego analizar la información recolectada. Después de este, en el capítulo once se encuentran las conclusiones de la investigación; en el capítulo doce, se realizan recomendaciones las cuales servirán de estrategia para los maestros y al final, se encuentran las referencias y los anexos con la información.

Metodología: Se desarrolló un estudio con enfoque cualitativo, con paradigma crítico social, con un método de investigación acción. Se realizó una determinación diagnóstica con preguntas sobre la educación física y cómo influye en sus estudios, en un momento determinado; la recolección de la información se obtuvo de fuente primaria, con estudiantes de la institución educativa San Juan Bosco de grado 6-3 con un total de 30 estudiantes entre las edades de 12 y 13 años. Se aplicaron diferentes instrumentos para la recolección de información como cuestionarios, diario de campo, planes de clase, guion de preguntas; todo lo anterior a través de modalidad presencial: Inicialmente, se realizó una prueba en forma de cuestionario donde se le hace preguntas sobre la educación física y su

FAVORECER EL APRENDIZAJE

gusto hacia las actividades físicas, esto con el fin de conocer sus capacidades, se diligenció el consentimiento informado a través de un documento, el cual debería ser firmado por el acudiente de cada estudiante. Los datos fueron obtenidos mediante un análisis subjetivo de comparación de cuestionarios y la debida intervención de los juegos motores.

Línea de investigación: El proyecto se desarrolló con el fin de favorecer el aprendizaje de manera pertinente con una línea de investigación de motricidad y desarrollo humano, con el grupo de investigación pedagogía cuerpo y sociedad, tomando a la educación física como una nueva estrategia de diversificar el aprendizaje. Presentando como objetivo determinar cómo las prácticas sociales y culturales contribuyen en ámbitos sociales.

Conclusiones: En el trabajo de investigación se logró concluir que: Mediante una planeación bien estructurada ya sea fomentando los juegos motores o nuevas estrategias, los estudiantes hicieron un mejor uso de su imaginación.

Es importante mencionar el interés que los estudiantes muestran hacia la tecnología que hoy en día se presenta, la educación física desempeña un papel fundamental para que los niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades físicas o motoras de la mejor manera ya que los desarrollos tecnológicos cuando se usan de una manera inadecuada o por mucho tiempo tienden a desfavorecer a las personas en muchos aspectos como los que se mencionan anteriormente.

Hoy en día el tiempo de ocio es muy importante tenerlo en cuenta y poder alejarlos actividades no favorables para los niños y jóvenes, sino que poder implementar nuevas tendencias de tal manera que éstas actúen en pro del aprendizaje y el conocimiento estudiantil.

En el transcurso de la investigación se pudo observar que las y los alumnos pueden llegar a presentar mayor interés por aprender, mediante las clases dinámicas o como es el caso los juegos motores, el caso está en que, las actividades estén enfocadas en un tema en específico educativo que puede ser cualquiera si el docente así se lo propone.

Recomendaciones

Teniendo en cuenta los resultados del estudio, se sugiere que las instituciones educativas incorporen programas estructurados de juegos motores en sus planes de estudio. Además, se recomienda que se asignen recursos apropiados para capacitar a los docentes en la implementación efectiva de estas actividades. Se alienta a los educadores a adoptar un enfoque más integral y equilibrado en la enseñanza, que no solo se concentre en lo académico, sino que también fomente el desarrollo físico y emocional de los estudiantes.

Basándose en el éxito de la metodología empleada en este estudio, se recomienda su aplicación en futuras investigaciones sobre el efecto de la educación física en el proceso de aprendizaje. Esta metodología ha demostrado ser efectiva para recopilar y analizar datos relevantes, lo que ha permitido una comprensión más profunda de la relación entre los juegos motores y el desempeño académico. Se insta a los investigadores y educadores a considerar la inclusión de enfoques similares en sus propias investigaciones y prácticas educativas para mejorar la comprensión y el impacto de las actividades físicas en el ámbito educativo.

Es importante destacar la relevancia de los juegos motores como recomendación, ya que pueden mejorar la eficiencia del trabajo a realizar y cumplir con su objetivo en la planificación. Además, contribuyen al enfoque pedagógico establecido, garantizando un proceso de aprendizaje dinámico y enriquecedor para los estudiantes. Una vez obtenidos resultados favorables en el aprendizaje, los cuales tienen alta credibilidad, se sugiere diversificar la selección de juegos motores según las diferentes habilidades y preferencias de los estudiantes.

Considerando la conclusión obtenida en el campo de la educación física y la propuesta de intervención pedagógica, es imperativo implementar estrategias de aprendizaje activo dentro del aula para fomentar la participación equitativa de los estudiantes. Es evidente que el uso del juego como herramienta pedagógica efectiva es fundamental. Se debe adoptar enfoques pedagógicos interactivos que fomenten la colaboración entre el profesor y los alumnos, enriqueciendo así el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto es crucial para atender las necesidades de los niños con dificultades en su aprendizaje motriz y cognitivo. Por lo tanto, es necesario reinventar el currículum educativo, colocando al juego como un componente fundamental para la adquisición de nuevos aprendizajes.

Tabla de contenido

	Pág.
Introducción.....	15
1. Objeto o tema de investigación.....	16
2. Contextualización.....	17
3. Problema de investigación.....	21
3.1 Descripción del problema.....	21
3.2 Formulación de problema.....	24
4. Justificación.....	25
5. Objetivos.....	27
5.1 Objetivo general.....	27
5.2 Objetivos específicos.....	27
6. Línea de investigación.....	28
7. Metodología.....	29
7.1 Paradigma critico social.....	29
7.2 Enfoque cualitativo.....	29
7.3 Método investigación acción.....	29
7.4 Unidad de análisis.....	30
7.5 Unidad de trabajo.....	30
7.6 Técnicas de recolección de información.....	30
Encuesta.....	30
Técnica de encuesta.....	30
Intervención pedagógica.....	30
Grupo focal.....	30
7.6 Técnica de investigación.....	30

Instrumentos de recolección de información.....	31
Cuestionario.....	31
Intervención pedagógica.....	31
Guion de preguntas.....	31
Validación de instrumentos.....	31
8. Referentes teóricos.....	32
8.1 Categorización.....	32
8.2 Referente documental histórico.....	32
8.3 Referente investigativo.....	34
8.4 Referente legal.....	36
8.5 Referente teórico conceptual de categorías y subcategorías.....	39
9. Propuesta de intervención pedagógica.....	50
9.5.1 <i>Proceso metodológico</i>	53
9.5.2 <i>Proceso didáctico</i>	54
9.5.3 <i>Plan de actividades</i>	56
9.5.4 <i>Evaluación</i>	84
9.5.5 <i>Recursos</i>	85
10. Consideraciones éticas	86
Análisis e Interpretación de resultados.....	89
11. Conclusiones.....	107
12. Recomendaciones.....	110
Referencias.....	113
Anexos.....	119

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1 Síntomas y causas.....	23
Tabla 2 Operacionalización de objetivos.....	85
Tabla 3 Resultados del Nivel de Aprendizaje.....	89
Tabla 4 Resultados sobre la aplicación de juegos motores.....	95
Tabla 5 determinación de la aplicación de juegos motores.....	101

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1 IEM. San Juan Bosco.....	17
Figura 2 Grado 6-3.....	18
Figura 3 Categorización.....	32
Figura 4 Cronograma.....	87
Figura 5 Pensamiento analítico.....	90
Figura 6 Perseverancia.....	91
Figura 7 Desarrollo Motriz.....	92
Figura 8 Estimulación Cognitiva.....	93
Figura 9 Ingenió.....	96
<u>Figura 10</u> Competencia.....	97
Figura 11 Productividad.....	99
Figura 12 Mejora Continua.....	100
Figura 13 Nuevos aprendizajes.....	102
Figura 14 Competencias.....	103
Figura 15 Cooperacion.....	105
Figura 16 Innovación.....	106

Introducción

El aprendizaje es redefinición del conocimiento en cuanto los intereses y formas de entender las cosas de algunas personas, además de promover la interacción social, por lo tanto, básicamente se refiere a la comprensión de la realidad o de los hechos, en donde los estudiantes pueden crear representaciones mentales respaldadas por observaciones, interpretaciones, consideraciones, explicaciones y razonamiento, es ahí donde el juego actuara con el fin de favorecer el aprendizaje, la investigación se realizará en la I.E.M San Juan Bosco ubicada en el centro de la ciudad de pasto con 1700 estudiantes la unidad de trabajo es el grado 6-3 con 30 estudiantes de 12 a 13 años de edad. Chica et.,al ,(2010) e I.E.M. San Juan Bosco, (2022).

Por este motivo el tema de investigación que es favorecer el aprendizaje se articula de manera pertinente con la línea de Investigación motricidad y desarrollo humano del grupo de investigación Pedagogía, Cuerpo y Sociedad, ya que hay una nueva mirada de la Educación Física, para lo cual abre diversas posturas en la intervención de una problemática que es evidenciada dentro del entorno escolar destacando a si mismo la parte humana desde la cotidianidad (Narváz y Carrera, 2018).

Respecto al tema de investigación sobre favorecer el aprendizaje se presenta los siguientes síntomas: Desmotivación, deserción escolar, falta de interés a causa de: falta de motivación, el entorno social y la carencia de habilidades. Es por ello que se fórmula una pregunta teniendo en cuenta la estrategia planteada: ¿Cómo influyen los juegos motores para favorecer aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1?

Por otra parte, se propone el siguiente objetivo general del tema de investigación: Favorecer el aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1, ya que es una problemática que afecta a los adolescentes y es por ello por lo que se busca favorecer y aumentar el aprendizaje en el entorno escolar y social.

Por último, la metodología para la investigación es la siguiente: el paradigma critico social porque, visto desde el campo de estudio, es un conjunto de reglas y procedimientos que definen cómo hacer ciencia, por lo que el enfoque cualitativo responde a la necesidad de dialogar con otras perspectivas dónde se amplía los horizontes de estudio, en conjunto con la investigación acción ya que se pueden promover procesos permanentes. Martínez, (2004), Bourdieu, (2002) y Salazar, (2006)

1. Objeto o tema de investigación

Favorecer el aprendizaje

2. Contextualización

2.1 Macro contexto

El informe final de investigación se desarrolló en la I.E.M San Juan Bosco

Figura 1.

I.E.M San Juan Bosco



Nota. Tomado de I.E.M San Juan Bosco, (2022).

El 17 de octubre de 1935, por iniciativa de la iglesia diocesana, a través de Monseñor Diego María Gómez Tamayo, Obispo de Pasto, se realiza una convocatoria a un grupo de personajes católicos, líderes, con la buena voluntad de diseñar y configurar un proyecto educativo: "el Instituto San Juan Bosco", el cual tuvo como fruto de esta iniciativa se gestó el proyecto educativo, desencadenando a si un proceso firme al frente del cual se colocó la primera junta de dignatarios para llevar acabo todo esté proyecto dirigido a los ciudadanos de bajos recursos. (PEI San Juan Bosco, 2022).

La Ubicación de sus instalaciones es en la carrera 16 entre las calles 17 y 18, la Institución Educativa municipal San Juan Bosco está conformada por una sola sede: la sede principal está en el centro de la ciudad de Pasto limitando entre la comuna 1 y 2 con barrios aledaños como: Fátima, las lunas, Navarrete, Aire libre, Parque Bolívar, las violetas, centro, avenida las Américas, avenida Boyacá (PEI San Juan Bosco, 2022).

La población que asiste a la institución educativa municipal San Juan Bosco son la mayoría de la comuna 1 y 2 de la ciudad de Pasto, con un rango de edad de 5 a 17 años, los cuales están en los estratos 1, 2, y 3 siendo así una de las poblaciones que tienen más vulnerabilidad y por ende podrían comenzar con posibles actitudes negativas que se ven reflejadas en el entorno escolar afectado así la convivencia escolar tanto con los mismos estudiantes como con los maestros de la institución, es por ello que se busca implementar la

FAVORECER EL APRENDIZAJE

estrategia del juego motor para que dichas actitudes de los estudiantes sean removidas para el bien común de toda la comunidad educativa.

La misión que tiene la institución educativa municipal San Juan Bosco es que busca formar con amor buenos cristianos y honestos ciudadanos, ya que se enfocan mucho en la parte de la honestidad generando así desde las aulas de clase una buena convivencia entre maestros y alumnos de esta institución para lo cual se necesita de estrategias pedagógicas que ayuden en este proceso misionario (PEI San Juan Bosco, 2022).

La visión está enfocada desde el análisis del contexto interno y externo (DOFA) y de las necesidades y expectativas de los integrantes de la CEP, trabajaremos a partir tres escenarios posibles: EDUCACIÓN-EVANGELIZACIÓN: Formar integralmente en un fuerte sentido de ciudadanía, de justicia social y de valores evangélicos. AMBIENTE: Ser “casa común” que acoge, parroquia misionera que evangeliza, patio donde hacer amigos y escuela que educa para la vida, los derechos y el desarrollo sostenible, dónde se evidencia que se quiere implementar diferentes estrategias que lleven a los alumnos a tener una buena convivencia entre ellos y la comunidad educativa por lo cual se tendrá que fomentar a través de diferentes espacios académicos. PROSPECTIVA: Obra salesiana en movimiento (innovación y mejoramiento continuo). (PEI San Juan Bosco, 2022).

2.2 Micro contexto

Dicho esto, es pertinente mencionar que la investigación se desarrollara en el curso 6-3 de la institución mencionada.

Figura 2.

Grado 6-3



Nota. Tomado de I.E.M San Juan Bosco, (2022).

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Las personas que conforman este grupo son 30, de los cuales 19 son niños y 11 son niñas, la mayoría de estas personas viven en los barrios como son: Fátima, las lunas, Navarrete, Aire libre, Parque Bolívar, el rango de estratos en estas personas está entre 1,2 y 3, los padres y acudientes de estas personas se desempeñan en diferentes cargos de los cuales unos son docentes, taxistas, mecánicos, constructores, ingenieros, amas de casa etc. Por otra parte las edades de los estudiantes están entre 12 y 13 años que representan el curso mencionado anteriormente de la institución educativa municipal San Juan Bosco, sus características diferenciales van principalmente desde la parte social hasta lo académico, ya que en el contexto del cual son provenientes determina su vida cotidiana y estudiantil, además de que son personas vulnerables dónde los problemas dentro de su entorno pueden generar bajas expectativas frente al aprendizaje, de otro modo se puede evidenciar actitudes frente a las estrategias realizadas en el contexto, ya que se observa arrogancia por parte de unos estudiantes, por otra parte se observa que algunos niños y niñas no tienen una buena convivencia dentro de su entorno familiar por lo cual esto se ve reflejado en actitudes que los estudiantes expresan hacia la educación por lo cual será un reto empezar a cambiar dichas actitudes ya que se tendrá que comenzar a trabajar desde la raíz del problema hasta la parte más superficial.

2.3 Relaciones pedagógicas

La relación entre alumno y alumno es parcialmente buena, es decir que en algunos casos hay diferencias entre ellos, lo cual genera algunos problemas afectando así la convivencia escolar, también se observa que hay actitudes no viables por partes de algunos estudiantes con sus compañeros, llegando a tal punto donde se evidencia que hay tensión por parte y parte desatando violencia física y verbal.

De igual manera la relación entre maestro y alumno depende mucho de la materia y personalidad de los maestros ya que hay veces que ellos son muy cerrados hacia sus alumnos por lo cual no hay una buena relación frente a sus estudiantes, por otra parte, con el profesor de educación física la relación con los estudiantes es buena con la gran parte de los niños, esto ayudará mucho a que la investigación se pueda realizar de una manera más amena.

Por consiguiente, la relación entre investigadores y estudiantes es buena ya que ellos colaboran con la realización de la investigación poniendo algunas estrategias que están planteadas en el proyecto, además de que la gran mayoría de los niños ponen de su parte para que el desarrollo de la clase se lleve a cabo de la mejor manera posible.

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Por último, la relación entre padres de familia y estudiantes es prácticamente buena pero no en todos los casos es decir que en algunos casos se observa que no hay una buena comunicación entre padres de familia o acudientes con sus hijos, para lo cual esto empieza a generar un aspecto no favorable frente al aprendizaje evidenciadas dentro del entorno escolar afectando así la convivencia.

3. Problema de investigación

3.1 Descripción de problema

El aprendizaje en el contexto educativo incluye factores sociales, cognitivos y emocionales, interviniendo así en el proceso de comprensión de los estudiantes de forma directa, en este sentido la investigación, favorecer la adquisición de conocimientos, se logra observar el impacto que tienen las fallas a nivel académico dando información sobre la influencia de la comprensión de las diferentes dimensiones ya sea sociales, cognitivas y afectivas que participan en el conocimiento de los estudiantes que se ven reflejadas en expresiones de preocupación y malestar debido a las influencias externas, dónde puede desenlazar un bajo nivel de formación pedagógica debido a la participación del entorno y situaciones desagradables como por ejemplo las malas influencias, convivencia familiar, relaciones sentimentales a temprana edad. Martínez, (2004).

El primer síntoma es la dificultad para resolver problemas dentro del grupo. En donde se destaca que la capacidad de formular y resolver problemas es una de las formas más peculiares e importantes del pensamiento humano. Según Luria, (1985), el pensamiento humano permite ordenar, analizar y sintetizar información, relacionar hechos perceptibles con categorías determinadas, y superar los límites de la información directa. Esto permite al sujeto hacer deducciones y llegar a conclusiones basadas en información verbal, y resolver problemas lógicos sin necesidad de una actividad práctica directa. En resumen, el pensamiento es una actividad teórica especial que conduce a nuevas conclusiones y tiene un carácter productivo. Por lo tanto, es crucial reforzar estos aspectos para que los estudiantes se esfuercen en encontrar soluciones a problemas y busquen alternativas coherentes.

La primera causa es la falta de retroalimentación constructiva. En el ámbito del aprendizaje, la evaluación formativa se define como la retroalimentación que se proporciona al estudiante para que tome acciones correctivas sobre su desempeño McMillan, (2007). Dice que es fundamental que los docentes comprendan este concepto y sepan aplicar la retroalimentación adecuadamente para favorecer el aprendizaje de sus alumnos. Según los autores, este enfoque es una de las mejores formas de asegurar que el conocimiento de nuevos temas quede bien asentado en los niños y niñas.

Como segundo síntoma se presenta la desmotivación. Según Solé, (2001), menciona que las relaciones entre el alumnado y sus profesores juegan un papel crucial en la

FAVORECER EL APRENDIZAJE

motivación, ya que afectan directamente la percepción del aprendizaje. Para ayudar a los estudiantes a encontrar sentido en su aprendizaje, es esencial guiarlos en la representación de los objetivos y los motivos detrás de las tareas que deben realizar. Además, es fundamental que los maestros establezcan una coherencia clara entre sus objetivos y los del proceso pedagógico en el que están inmersos. La clave está en crear interés por el aprendizaje, dando sentido a lo que se aprende. Los docentes deben realizar las actividades con una buena actitud y utilizar métodos que despierten el interés de los estudiantes. Para ello, es importante desarrollar una planificación previa acorde a las edades de los alumnos e incorporar tendencias pedagógicas innovadoras. Esto puede captar mejor la atención de los estudiantes, facilitando una clase más efectiva y aumentando la probabilidad de alcanzar los objetivos planteados.

La segunda causa es un entorno de aprendizaje poco estimulante dónde Abad, (2006), menciona la importancia de contar con un espacio educativo que exprese y comunique el proyecto pedagógico, como un compromiso de participación del entorno sociocultural al que pertenece, buscando la conexión entre la arquitectura y el proyecto pedagógico. Es decir, una escuela que prepare para la vida, en la cual “se viva” el aprendizaje. Su diseño arquitectónico, equipamiento y ambientación deben ofrecer espacios para el juego, la exploración, los recorridos múltiples, los retos, las conquistas y los desafíos. Estos espacios deben permitir a los estudiantes crear, descubrir, adquirir nuevas habilidades, aprender, equivocarse y valorar todas las experiencias vividas.

El tercer síntoma mencionado es la frustración dentro de su bajo rendimiento académico. Bandura, (1997), destaca la importancia de la autoeficacia y cómo la percepción de las propias habilidades puede influir en el desempeño académico. Los estudiantes que desconfían de sus capacidades tienden a ver las tareas académicas como amenazas en lugar de desafíos. Esta percepción negativa provoca frustración y ansiedad, lo que contribuye al bajo rendimiento académico. Esto se evidenció en el contexto educativo, donde se observó que los estudiantes dudaban de sus propias habilidades, lo que generaba frustración al no poder realizar las actividades asignadas.

La tercera causa es la falta de apoyo emocional, en donde Goleman, (1995), explora cómo la inteligencia emocional influye en diversos aspectos de la vida, incluida la educación. La ausencia de apoyo emocional en el entorno escolar puede socavar la capacidad de un estudiante para concentrarse, motivarse y tener éxito académico. Sin un entorno que los nutra

y apoye emocionalmente, los estudiantes son más propensos a experimentar ansiedad, estrés y dificultades en el aprendizaje, además se observó que los estudiantes carecían de apoyo emocional tanto dentro como fuera del contexto escolar, lo cual provocaba frustración, ya que no se sentían capaces de enfrentar los obstáculos académicos.

En el cuarto síntoma se presenta la coordinación motora deficiente. Ratey, (2008), discute cómo la actividad física y la coordinación motora están relacionadas con el desarrollo cerebral y el bienestar general. Una coordinación motora deficiente puede ser un indicador de problemas subyacentes en el desarrollo neurológico. Los niños que tienen dificultades con las habilidades motoras básicas a menudo enfrentan desafíos adicionales en el aprendizaje académico y la interacción social. Esto se evidenció en la investigación, ya que a los niños les resultaba difícil realizar diversas actividades debido a que no se trabajó adecuadamente su coordinación desde edades tempranas, lo que provocó esta deficiencia.

La cuarta causa es la ausencia de procesos pedagógicos acordes a la edad de los estudiantes. Robinson, (2015) enfatiza la necesidad de personalizar la educación para ajustarla a las necesidades y etapas de desarrollo de cada alumno. Cuando los procesos pedagógicos no se adaptan a la edad y desarrollo individual de los estudiantes, el aprendizaje se ve gravemente afectado. La educación debe ser flexible y personalizada, adaptándose a las capacidades y ritmos de cada niño para fomentar un verdadero crecimiento intelectual y emocional. En el desarrollo de las actividades se observó que no hubo un proceso pedagógico adecuado a las necesidades de su edad, lo que provocó deficiencias motoras evidentes en etapas posteriores.

A manera de síntesis se presenta la siguiente tabla, en donde se exponen síntomas y causas de esta investigación:

Tabla 1.

Síntomas y Causas

Síntomas.	Causas.
Dificultad para resolver problemas al interior del grupo	Falta de retroalimentación constructiva
Desmotivación	Entorno de aprendizaje poco estimulante

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Frustración dentro de su bajo rendimiento académico	Falta de apoyo emocional
Coordinación motora deficiente	Ausencia de procesos pedagógicos acorde a su edad

Nota. Elaboración propia.

3.2 Formulación de problema

¿Cómo influyen los juegos motores para favorecer aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1?

4. Justificación

Dentro del aprendizaje, se logra observar actitudes no acordes al objetivo de cada clase, principalmente en los adolescentes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco debido a que esta población es la más propensa a tener esta concepción dado que comúnmente se dejan influenciar negativamente con respecto a la educación, y desde la parte de la educación física se busca atender a esta población por medio de metodologías las cuales puedan solventar las falencias de su entorno educativo.

El trabajo se lo realizara con el fin de buscar una estrategia que permita bajar el índice de jóvenes que tengan una postura negativa frente al aprendizaje, por otra parte se tiene que conocer los factores que generan vulnerabilidad dentro de sus entornos y los cambios de actitud, por ende cuando los estudiantes no tienen un buen promedio educativo se cree que la dentro de la educación se debe buscar otros métodos de enseñanza, ya que los adolescentes no tendrían planeado un buen propósito para su vida en un futuro, de igual manera, generar que esto sea un problema para la sociedad.

Los principales beneficiados de esta investigación son los estudiantes del grado 6-3 de la I.E.M San Juan Bosco ya que con ellos se trabajara y se llevara a cabo la estrategia con el fin de mejorar su promedio con respecto al aprendizaje, de igual manera se beneficiara la Institución Educativa debido a que se notara una mejora en cuanto al rendimiento en clases y frente al desarrollo de las mismas, así mismo, generar una visión diferente frente al estudio por medio de actividades físicas y recreativas que le ayudaran a distribuir y a aprovechar mejor su tiempo.

El aporte de la investigación hacia la educación física es implementando una nueva estrategia didáctica con el fin de atender a los estudiantes con bajo rendimiento en su aprendizaje, conociendo más a fondo su estilo de vida y factores causantes de la situación, con ello ofrecer a todas las personas involucradas en esto, un amplio portafolio y posibilidades que se puedan acoplar a los intereses de la comunidad educativa y también social, garantizando así a la educación física como un método asertivo para mejorar el rendimiento educativo en los jóvenes hacia hábitos y pensamientos que lo puedan ayudar a mejorar en aspectos negativos dentro de la institución educativa.

Es importante resaltar que la metodología de este estudio es coherente, desde la investigación acción, con el enfoque cualitativo y el paradigma crítico social ya que se

FAVORECER EL APRENDIZAJE

caracteriza por ser emancipador, dónde se invita al sujeto a un proceso de reflexión y análisis sobre el favorecimiento del aprendizaje, así como, la posibilidad de cambios que él mismo es capaz de generar por ende hay una estrecha relación con el tema de investigación ya que lo que se busca es una mejoría en cuanto al aprendizaje, (Freire,1989).

El interés por el cual la comunidad está interesada en apoyar la investigación es que se busca fomentar el interés frente al aprendizaje en los jóvenes, así mismo bajara el índice de adolescentes que busquen un camino más fácil para subsistir y a la vez dañino para la sociedad, por lo cual la población está dispuesta en ayudar a construir una sociedad más sana, beneficiándose y obteniendo mejor calidad de vida (ONU, 2022).

La investigación generara que se desarrolle una nueva estrategia donde el juego sea el principal componente para intervenir en esta población apuntando a que se desarrollen espacios que se lleven a cabo desde la experiencia, de igual manera el ejercicio físico es una herramienta clave para que aumente el interés de los jóvenes frente a las clases o actividades que se desarrollen en su colegio, estas estrategias serán planteadas en el currículo antes de desarrollar la clase para que así se pueda abarcar todos los objetivos planteados en la investigación.

5. Objetivos

5.1 Objetivo general

Favorecer el aprendizaje mediante los juegos motores en los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1

5.2 Objetivos específicos

Establecer el nivel de aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1

Aplicar los juegos motores para el favorecimiento del aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1

Determinar la influencia de los juegos motores para el favorecimiento del aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1

6. Línea de investigación

El tema de investigación de favorecer al aprendizaje se articula de manera pertinente con la línea de Investigación motricidad y desarrollo humano del grupo de investigación Pedagogía, Cuerpo y Sociedad, ya que hay una nueva mirada de la Educación Física, para lo cual abre diversas posturas que se pueden llevar desde la parte práctica así mismo destacar la parte humana desde la cotidianidad e incluso de lo que se realiza en el tiempo libre es por ello que la línea de investigación se arraiga con el tema de investigación porque no solo se observa movimiento humano, si no se enfatiza en la acción humana y los retos del ambiente. Narváez y Carrera, (2018).

La línea de investigación motricidad y desarrollo humano presenta como objetivo determinar la manera en cómo contribuyen las prácticas sociales y culturales en los problemas sociales y es ahí donde se comprenden los procesos de humanización a través de la educación, algo que determina el objetivo del tema de favorecer el aprendizaje, haciendo relación con el objetivo de la línea de investigación y en este sentido es donde se toma el concepto de corporeidad como un concepto fundamental para las problemáticas sociales Narváez y Carrera, 2018).

Finalmente es pertinente anotar que desde la educación física: Mora, (2011), considera que la línea de investigación motricidad y desarrollo humano debe de aportar un estrategia metodológica dónde permita observar y valorar lo adquirido en la educación física, llevándola hacia la parte humana sin establecer comparaciones estandarizadas ni grupales sino en función de las capacidades personales, es allí donde se relaciona con el tema de investigación ya que se debe tener una estrategia con el fin de mejorar ciertas actitudes y de esa manera favorecer al aprendizaje por medio de juegos motores con estrategias didácticas.

7. Metodología

7.1 Paradigma crítico social

El paradigma crítico social adopta la idea de que la teoría crítica ya que es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa además de que sus contribuciones, se dan más que todo en los estudios comunitarios y de la investigación participante, teniendo como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuestas a las problemáticas específicas de una comunidad, pero con la participación de sus miembros, (Arnal, 1992).

Se eligió este paradigma porque, visto desde el campo de estudio, es un conjunto de reglas y procedimientos que definen cómo hacer ciencia y demostrar un modo de acción para encontrar en concreto, lo que es coherente con el tema, a investigar porque quiere cambiar una problemática educativa que afecta a lo social por lo cual a través de la intervención desde el ámbito educativo se busca dar una solución (Martínez, 2004).

7.2 Enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo permite profundizar con mayor amplitud la práctica, el fenómeno educativo y contribuye a la concienciación social, debido a que, por un lado, posibilita analizar y explicar la comprensión de la complejidad, el detalle, el contexto y la interacción social por otro lado, la transformación social (Daza, 2018).

Se opta por el enfoque cualitativo ya que responde a la necesidad de optar con otras perspectivas y dónde se amplía los horizontes de estudio de la investigación que ofrecen guías con ello se posibilita obtener información de la unidad de trabajo de forma no contable, en este caso, la información recolectada permitirá intervenir desde el ámbito educativo hacia las actitudes negativas frente al aprendizaje (Bourdieu et.,al, 2002).

7.3 Método investigación acción

La investigación-acción tiene como fundamento central de la metodología para la construcción del conocimiento y la consecuente acción, con un objetivo de generar procesos autorreflexivos en el cual participan y coexisten dos procesos: conocer y actuar para comprender mejor la realidad en la cual se encuentran inmersos, los problemas y necesidades, (Borda, 2008).

Se selecciona la investigación-acción porque puede facilitar un proceso continuo de construcción de conocimiento a través del rigor, el desarrollo de herramientas y un requisito

de continuidad (control y seguimiento). Con ello es coherente con el tema de investigación ya que se quiere intervenir con diferentes instrumentos para tener un seguimiento de la evolución de los individuos con relación a la problemática observada, (Salazar, 2006).

7.4 Unidad de análisis

I.E.M San Juan Bosco en la carrera 16 entre las calles 17 y 18 de la ciudad de pasto con 1700 estudiantes.

7.5 Unidad de trabajo

Grado 6-3 con 30 estudiantes entre las edades de 12 y 13 años.

7.6 Técnicas de recolección de información

Para la resolución de los objetivos de esta investigación se propone las siguientes técnicas:

Encuesta

La técnica de encuestas se usa ampliamente en los procedimientos para obtener información, ya que permite detallar datos de una manera rápida y eficiente, es aconsejable usarla para diagnosticar una problemática (Casas, 2001).

Intervención pedagógica

Es una acción que se desarrolla en la misión educativa para lograr fines y medios a partir del saber educativo con y para los alumnos con una intención que esta en la acción para un propósito (Tourrián, 1997).

Grupo focal

Es una técnica de investigación, no individualista, mira la diversidad, actitudes, experiencias y creencias de los participantes, se realiza en un período de tiempo relativamente corto, por lo que tiene que ver con temas de investigación, ya que desea determinar cómo la estrategia influye para favorecer el aprendizaje (Hamui, 2013).

Instrumentos de recolección de información

Se realizará un consentimiento informado para poder llevar a cabo los instrumentos de recolección de información.

Cuestionario

Los cuestionarios son probablemente los más utilizados para obtener información, es por ello que se debe tener en cuenta preguntas donde se pueda acceder a la información de cada individuo con respecto a su aprendizaje dentro del contexto escolar (Sampieri, 1997).

Diario de campo

Para Bonilla y Rodríguez, (2000). El diario de campo debe permitir al investigador monitorear continuamente el proceso de observación, ya que es especialmente útil para anotar los aspectos que se consideran importantes pudiendo así organizar, analizar e interpretar la información recopilada.

Planes de clase

La planificación es un elemento indispensable e integral para que los docentes puedan desempeñar plenamente sus funciones como mediadores y facilitadores del proceso educar es por ello que se ejecutará poniendo en práctica los juegos motores en los estudiantes con el fin de obtener los objetivos planteados en la investigación (Ortega, 2012).

Guion de preguntas

El guion de preguntas es un instrumento dentro de la técnica del grupo focal. En términos generales, representa una forma particular de interacción social, en donde el investigador, plantea las preguntas que se han preparado en el guion. Este servirá para obtener una recopilación de información útil para la elaboración del proyecto investigativo, (Palella, 2012).

Validación de instrumentos

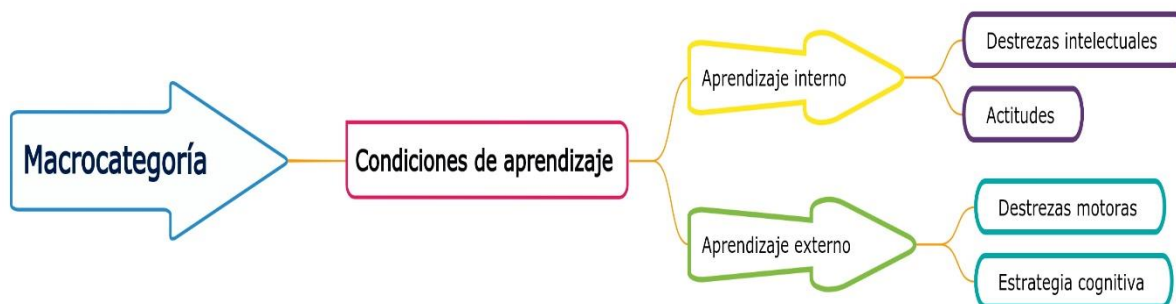
Para la validación de los instrumentos de recolección de información se realizará una prueba con un grupo reducido más exacto 3 integrantes de la unidad de trabajo con el fin de llegar a obtener las expectativas planteadas.

8. Referente teórico del problema

8.1 Categorización

Figura 3.

Categorización



Nota. Elaboración propia.

8.2 Referente histórico

(Hergenhahn, 1976), define el aprendizaje como “un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o las drogas”. Este autor define la experiencia como lo más importante para el desarrollo del aprendizaje como también menciona e incluye los cambios en la conducta. Así mismo, desde el punto de vista del desarrollo del estudiante, irá incorporando sus conocimientos y destrezas a medida que va creciendo, dentro del desarrollo hay unos factores que intervienen tales como las capacidades naturales, el nivel de madurez y el nivel de interacción con el medio.

Es de vital importancia que se tengan muy presentes los principios del aprendizaje, los cuales los se los puede evidenciar mediante la inducción, la deducción y la transferencia. Los diferentes métodos de enseñanza se apoyan en las principales leyes y principios del aprendizaje. Dentro del aula existe una serie de factores que se caracterizan de manera vital para el aprendizaje, como los nombrados a continuación el nivel de dificultad de los trabajos, su organización, el establecimiento en un entorno motivador, etc. El aprendizaje se expone dentro de unas variables psicológicas, de carácter socio afectivo donde el alumno logre identificar el sistema de aprendizaje como algo muy importante o valioso para su vida, donde el profesor logre obtener un papel como un aliado y no como un enemigo. De igual manera se

FAVORECER EL APRENDIZAJE

menciona la familia como un factor importante respecto al apoyo psicológico que proporciona, o no, al estudiante. Se debe tener en cuenta esto en cualquier trabajo ya sea de investigación o de campo, debido a que los comportamientos de los alumnos se allá claramente influenciada por afecto que reciben y por la estabilidad que puede tener o no del grupo familiar, (Federación de enseñanza, 2009).

A medida que el tiempo avanza investigar sobre el aprendizaje toma mucha más importancia basada desde el punto de vista del estudiante, ya que el mismo otorga sentido y significado a los materiales que maniobra y el que decide lo que aprender, de igual manera la manera de hacerlo. A un que el interés se centra mucho más en saber el nivel y estructura de ese conocimiento adquirido y el proceso llevado a cabo para aprender más no en la cantidad. Teniendo en cuenta la claridad de que el aprendizaje es un proceso socialmente mediado, así mismo es necesario aclarar que se necesita una participación del alumno, ya que es la única forma de realizar un cambio verdadero en la comprensión significativa. (Cabanach et.,al,1997).

En cuanto al aprendizaje se lo ha establecido de forma global como una transformación referentemente estable hacia el conocimiento de alguien en base a la experiencia de cada ser humano. Así que esta especificación es muy extensa para incluir algún tipo de aprendizaje, ya sea aprender a caminar o hablar en los pequeños, en lo académico, como leer y escribir, de igual manera las conductas sociales, como relacionarse con los demás. De ahí que dependiendo de las perspectivas teóricas bajo las que se estudie, se puede tomar el aprendizaje de distintas maneras. Los estudios realizados han dado pie para que surjan preguntas hoy en día muy importantes como ¿qué significa aprender?, ¿cómo aprendemos?, ¿por qué aprendemos?, ¿cómo se construye el conocimiento?, ¿cuáles son las variables que intervienen en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo? (Ramírez, 2008).

La apreciación, es conocida como una serie de acciones realizadas por parte de los docentes de manera cotidiana dentro del aula para conocer el nivel de formación que se ha logrado con los estudiantes, no es correcto guiarse solamente por los resultados que se obtienen mediante exámenes, tarea o talleres, ya que son, el resultado o una simplificación de la valoración. Si bien estos resultados son importantes para identificar el grado de conocimiento o habilidades adquiridos por el estudiante, los exámenes vendrían siendo únicamente uno de los elementos que forman parte del aprecio. De esta manera, los resultados de los exámenes deberían convertirse en un punto de partida para que docentes, coordinadores y directores reflexionen en torno a las prácticas de enseñanza, de tal forma que

aquello que se hace en el aula sea significativo y promueva al mismo tiempo actitudes de compromiso, interés y responsabilidad en los estudiantes, que conllevarán a un aprendizaje significativo y de largo plazo, (Córdoba, 2006).

8.3 Antecedentes investigativos

Antecedentes internacionales

Castro y Morales, (2015), realizaron una investigación en la universidad nacional en costa rica titulada como: Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños escolares. Una propuesta metodológica para la transformación curricular. Por ende, tuvo un objetivo de determinar los factores físicos y socioemocionales de los ambientes escolares que favorecen el aprendizaje. Para tal efecto, la investigación tuvo un enfoque mixto de tipo exploratorio y descriptivo de los diversos elementos físicos y emocionales que inciden en el ambiente de aula y, por consiguiente, en el aprendizaje. Como tal resultado los instrumentos empleados en la recopilación de los datos fueron dos cuestionarios con preguntas cerradas y abiertas, un registro anecdótico y una guía con base en la cual se realizó la técnica de observación. En conclusión, se crearon categorías emergentes y se espera que la información brindada por los niños sea un insumo para que tanto las universidades como autoridades y docentes se sensibilicen ante la imperante necesidad de que los ambientes escolares sean estéticos, agradables, motivantes, cómodos, limpios y promuevan la estabilidad emocional que todo ser humano que se requiere para que el proceso de aprendizaje sea exitoso.

Madrazo, (2004) realizo una investigación en México titulada como: el diseño de ambientes del aprendizaje. Una propuesta metodológica para la transformación educativa. Con el objetivo de mejorar un ambiente para el aprendizaje que contiene como estructura cuatro dimensiones: dimensión física, en la que se explica el espacio físico; la dimensión funcional, el modo en que se utilizan los espacios; la dimensión temporal, está vinculada a la organización del tiempo y por último la relación dimensional que se refiere a las distintas relaciones que se establecen dentro del aula y tienen que ver con aspectos vinculados a los distintos modos de acceder a los espacios. Como resultado los entornos de aprendizaje añaden una dimensión significativa a la experiencia educativa del estudiante, el cual permite atraer su atención, interés, brindar información, estimular el empleo de destrezas, comunicando límites y expectativas, también facilitando las actividades de aprendizaje, promover la orientación y fortalecer el deseo de aprender.

Antecedentes nacionales

Zúñiga, (2012) desarrollo su investigación en la Universidad autónoma de Barranquilla, nombrada como: sistema de nuevo para el aprendizaje en los estudiantes en la región caribe Colombiana, proponiéndose como objetivo concientizar al sistema educativo de la región caribe Colombiano a que valoren la posibilidad de diseñar un nuevo sistema de aprendizaje de los educandos, fortaleciendo la formación integral de los estudiantes, en la propuesta hizo uso de la metodología mixta que vaya vista desde la parte integral, dando lugar a lo sumativo y formativo, implementada en lo crítico social, teniendo cómo resultados que hay factores que inciden de manera directa en la generación de forma continua evidenciadas en logros, fracasos, deserción académica y por ende, en la credibilidad dónde se garantice el desarrollo de capacidades y competencias, de esta manera se concluye que se tendrá que contar con un sistema de procesos de aprendizajes, donde actúe el sector productivo, directivos, estudiantes y docentes para que haya una garantía que vaya adecuados a los puntos de comunicación.

Bernal y Rodríguez, (2017) hicieron su investigación en la Universidad Cooperativa de Colombia – Bucaramanga, llamada: Factores que Inciden en el Rendimiento Escolar de los Estudiantes de la Educación Básica, teniendo como objetivo calificar diferentes factores que influyen en el desempeño escolar de los estudiantes principalmente de la básica secundaria; Esta investigación se acopla desde el paradigma Socio-Crítico, porque se observa la transformación una realidad, desencadenada en una problemática sobre el desempeño escolar de los alumnos de una institución pública, como resultado se halla que e la dedicación de los estudiantes hacia el estudio es mínima, ya que menos de la mitad expresan dedicarle dos horas diarias a este, y algunos ni una hora, dando en consecuencia el bajo índice del nivel de aprendizaje, por lo cual concluyeron que el desempeño académico es asumido conforme a la medida de las capacidades del alumno, se cree que la capacidad para actuar en base a los estímulos educativos, dónde influyen diversos factores de manera directa en el aprendizaje.

Antecedentes regionales

Ortega y Timana, (2011). en su Trabajo de grado el cual lleva como título: aprendizaje basado en problemas en el área de las ciencias naturales y educación ambiental en la básica primaria de la institución educativa liceo de la universidad de Nariño en el municipio de san Juan de Pasto, tomaron como objetivo establecer la contribución de la estrategia didáctica Aprendizaje Basado en Problemas en el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento

y trabajo colaborativo, en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de las ciencias naturales y educación ambiental; la metodología empleada en el proyecto se inscribe en el enfoque cualitativo, de tipo crítico social, puesto que el trabajo realizado en la Institución, apunta a un cambio en el saber, en el saber hacer y en el ser del estudiante, de esta manera se promueve un ascenso en la práctica educativa de los docentes, de los estudiantes y por su puesto de la comunidad educativa que también participa en esta transformación social. Se llevaron a cabo como técnicas de recolección de información, la observación, la conversación y encuestas. En cuanto a los resultados se encontró que, la estrategia didáctica Aprendizaje Basado en Problemas facilitó la apertura de espacios que estimularon la participación de los niños promoviendo así un aprendizaje significativo, el ambiente desde esta estrategia didáctica beneficio la comunicación entre los niños y el docente fortaleciendo la motivación por aprender.

Valencia, (2020). Realizó la investigación en Pasto con el nombre de: proyecto integrado de aprendizaje para fortalecer la cooperación como habilidad social en los niños de grado jardín del colegio San Francisco Javier en Pasto – Nariño, determinando cómo objetivo poder emplear el proyecto integral de aprendizaje, de este modo fortalecer la cooperación como habilidad social en los niños, la metodología destinada a esta investigación, fue con un paradigma cualitativo, el enfoque constructivista y el método de investigación - acción, ya que se desea desarrollar un proyecto con el fin de poder hacer frente a las actitudes negativas en los espacios escolares, los resultados obtenidos después de la aplicación dio a observar que a través del método de proyectos comenzó a generar un ambiente positivo en los alumnos ya que todo se realizó de manera cooperativa con ello la autora concluye que es vital gestionar continuamente el trabajo colaborativo, porque no solo se da conocer una regla o un tema, sino en cambio da a los estudiantes un marco para mejorar sus habilidades, obteniendo experiencias auténticas a través de juegos de autodescubrimiento.

8.4 Referente legal

Normativa internacional

Naciones unidas (ONU) violencia contra los niños, indica que los entornos en los que se produce la violencia contra los niños, niñas y adolescentes son: el hogar y la familia, la violencia en la escuela y en los establecimientos educativos, la violencia en los sistemas de atención social y en los sistemas judiciales, en los lugares de trabajo y, en la comunidad, haciendo referencia de cada uno de los ámbitos donde ocurre la violencia en contra de niños,

FAVORECER EL APRENDIZAJE

niñas y adolescentes que generan actitudes violentas. (Organización de las naciones unidas. ONU, 2020).

Decreto 381/ establece los otros indicadores de calidad educativa a que se refiere el artículo 3º, letra a), de la ley n° 20.529, que establece El sistema nacional de aseguramiento de la calidad de la educación primaria, básica y media y su fiscalización -ministerio de educación chile – el indicador de autoestima académica y motivación escolar considera, por una parte, la autopercepción y la autovaloración de los estudiantes en relación a su capacidad de aprender y, por otra parte, las percepciones y actitudes que tienen los estudiantes hacia el aprendizaje y el logro académico.(Decreto de ley 318.1998, Chile).

Normativa nacional

Ley 115: ARTICULO 13. Objetivos comunes de todos los niveles. Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a: a) Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes; b) Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos; c) Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad; d) Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable; e) Crear y fomentar una conciencia de solidaridad internacional; f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional (MEN, 1994).

Ley 2216 de 2022 ARTÍCULO 1. Objeto. El objeto de la presente Ley es promover el desarrollo integral de niños, niñas, adolescentes y jóvenes con trastornos específicos de aprendizaje desde la primera infancia hasta la educación meta en las instituciones públicas y privadas del país. Para la garantía efectiva del derecho a la educación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes con trastornos específicos de aprendizaje, el Gobierno nacional adoptará las medidas necesarias para la implementación de la presente Ley, ARTÍCULO 2. Definición. Para los efectos de esta Ley, se entiende como trastorno específico de aprendizaje aquellas dificultades asociadas a la capacidad del niño, niña, adolescente o joven para recibir, procesar, analizar, o memorizar información desarrollando problemas en los procesos de

FAVORECER EL APRENDIZAJE

lectura, escritura, cálculos aritméticos e incluso dificultades en la adquisición del conocimiento, nuevas habilidades y destrezas, propios del proceso y desempeño escolar del niño, niña, adolescente o joven, (MEN, 2022).

Decreto 1421 de 2017 ARTÍCULO 2.3.3.5.2.3.4. Permanencia en el servicio educativo. Con el propósito de contrarrestar los factores asociados a la deserción del sistema educativo de los niños, niñas y adolescentes, las entidades territoriales certificadas realizarán acciones afirmativas que eliminen las barreras para el aprendizaje y la participación, y garanticen en términos de pertinencia y eficiencia una educación inclusiva con enfoque diferencial, de acuerdo con la clasificación de la oferta establecida en el ARTÍCULO 2.3.3.5.2.3.5. Construcción e implementación de los Planes Individuales de apoyos y ajustes razonables (PIAR). El PIAR se constituye en la herramienta idónea para garantizar la pertinencia del proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante con discapacidad dentro del aula, respetando sus estilos y ritmos de aprendizaje. Es un complemento a las transformaciones realizadas con el Diseño Universal de los Aprendizajes, (MEN, 2017).

Normativa regional

Resolución No.0075 de 2021 GOBERNACIÓN DE NARIÑO SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL, con base al numeral 6.2.1 del Artículo 6° de la Ley 715 de 2001, establece que a los Departamentos les compete, frente a los municipios no certificados, dirigir, Planificar y prestar el servicio educativo en los niveles educativos en sus distintas modalidades como organizar y orientar la educación desde nuevas o innovadoras modalidades como también a la prestación y administración del servicio educativo en su jurisdicción. (Resolución No. 0075, 2021, Gobernación de Nariño).

Resolución No.0443 de 2017 sub secretaria de cobertura san juan de pasto, por medio del cual se implementan modelos educativos flexibles hacia la secundaria activa, encaminada a la aceleración y facilitación del aprendizaje, considerando que la educación es un derecho fundamental. (Resolución No. 0443, 2017, secretaria de San Juan de Pasto).

Ordenanza No.017 de 2019 artículo 1 adopción a la política pública de innovación social en el departamento de Nariño en los términos de la presente ordenanza. Art 2 el objetivo es priorizar las condiciones necesarias para las comunidades del departamento de Nariño, desarrollen capacidades que contribuyan a la identificación y resolución de sus

problemáticas a través de la inteligencia colectiva potenciando así la participación ciudadana fortaleciendo la gestión institucional y generando una cultura de innovación social. (Ordenanza No. 017, 2019, Gobernación de Nariño).

8.5 Referente teórico conceptual

En primer lugar, en el documento de investigación se tendrá varios puntos de vista para poder comprender la problemática, los cuales son: condición de aprendizaje, que viene derivado del aprendizaje interno y externo dando lugar las destrezas intelectuales, actitudes, destrezas motoras y finalmente estrategia cognitiva.

Condición de aprendizaje

En la esencia de la enseñanza procedimental está el concepto de aprendizaje como creación de asociaciones. Rara vez se acepta todavía, pero la práctica y la repetición son principios aceptados como la base de las habilidades de aprendizaje. Por supuesto, toda enseñanza no debe basarse en esto, porque sin reconocer los procesos mentales de los educandos, podemos caer en un reduccionismo insostenible en el tiempo. Más bien, deberían aplicarse al problema específico de aprender habilidades simples (ortografía, pronunciación, aritmética, reconocimiento visual, etc.) en un campo académico específico, es decir, ocupar un papel conocido y limitado en el entorno de aprendizaje global del estudiante (Bartholomew, 1999).

Para Vygotsky (1986), el entorno social influye en el aprendizaje más que las actitudes y creencias. Tiene un profundo efecto en los pensamientos e ideas de una persona. La situación es parte del proceso de desarrollo y, por lo tanto, da forma al proceso cognitivo. El contexto social debe ser considerado en diferentes niveles: 1.- El nivel de interacción directa, formado por los individuos que interactúan con el niño en ese momento. El nivel 2 estructural consiste en las estructuras sociales que afectan a los niños, como la familia y la escuela. 3.- El nivel cultural o social general que constituye la sociedad en general, como el lenguaje, los sistemas digitales y la tecnología.

El aprendizaje significativo, según Ausubel (1963), surge como una alternativa al modelo de enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que promueve el activismo y asume que lo que se descubre se aprende. Comprender los mecanismos típicos del aprendizaje humano para aumentar y preservar el conocimiento es fundamental para el

aprendizaje receptivo, tanto en el aula como en la vida cotidiana. Partir de este método es necesario, ya que se ha encontrado que, lo más importante, fue muy lento e ineficaz.

El Aprendizaje Significativo es una teoría que aborda lo que sucede en el aula y cómo facilitar el aprendizaje en este entorno. Ha tenido un profundo impacto en los maestros. Sin embargo, es impactante observar la banalización de su estructura central, su uso superficial y las diferentes interpretaciones atribuidas a su significado (Moreira, 2012); en cierta medida, a menudo ni siquiera está relacionado con la teoría de la que forma parte y pierde su razón de ser. Es por esto que es necesario revisarlo desde el concepto original atribuido por sus autores, incluso el sentido que ha adquirido para configurar el significado asignado al Aprendizaje Significativo hoy en día

Aprendizaje Interno

Para (Gagne, 1984). El aprendizaje es el proceso de cambio de habilidades o capacidades, sin embargo, pero que es influenciado por factores internos que se logra observar en el comportamiento del que viene desde de la parte interior del organismo siendo este más o menos estable y continuo, por ende no puede ser explicado simplemente por el siguiente proceso de crecimiento o madurez (proceso interno), lo que definitivamente el resultado de la interacción de su cuerpo con el medio ambiente, tanto interior como exterior que actúan sobre la parte intelectual de los individuos, en otras palabras, el aprendizaje es un proceso y un producto (resultado) que determina y ayuda a destacar la naturaleza de los procesos internos, las condiciones ambientales, etc, acompañado de eventos externos que se pueden usar en el comportamiento hacia el aprendizaje y características resultantes, este proceso de aprendizaje interno puede verse influido o afectado desde los factores externos o estímulos del entorno, por ejemplo: comunicación verbal de un maestro, un libro de texto u otra cosa otra fuente, una vez que estos eventos externos son organizados y predicho

Con el objetivo de apoyar el aprendizaje, sus funciones son planificar, diseñar, seleccionar y controlar de forma programada estos eventos externos para desencadenar el proceso que influyen en los factores internos que son necesarios para que se produzca el aprendizaje.

Según Merrill, (1983). En el aprendizaje influye muchos factores por lo cual en la instrucción proporciona, el control sobre las condiciones externas que van acompañadas con el sistema interno en las que tiene lugar el factor cognitivo, el aprendizaje se define como un proceso ambiental personal que es manipulado deliberadamente para aprender un cierto

FAVORECER EL APRENDIZAJE

comportamiento para responder a ciertas situaciones bajo ciertas condiciones, este en el término técnico instrucción se refiere a un proceso deliberado cuidadosamente que va yendo orquestado para producir algunas respuestas básicas, la enseñanza tiene lugar fuera del sujeto, es decir, desde su entorno son dejar a un lado la parte interna que influye también en el proceso de aprendizaje por lo cual debe ser siempre directo y del contexto de la comunicación, ya que la única forma en que un maestro puede influir en el proceso de aprendizaje es manipular el entorno del alumno para que su proceso de aprendizaje pueda ser progresivo pueda hacerlo de forma que obtenga alivio y orientación, los eventos internos son manifestaciones que ocurren en la mente de los estudiantes, son difíciles de observar pero se los puede evidenciar a partir de manifestaciones externas sobre todo en el tipo de comportamiento; estas operaciones internas tienen lugar en el marco del sistema y más exactamente en el sistema nervioso central conocido como parte muy importante el proceso de aprendizaje.

Pablos, (1998), da una visión que es orgánica y estructural, desarrollada por lo más simple en donde entra el análisis de los cambios cualitativos creados en el proceso de producción, la organización de las estructuras cognitivas ya que son el resultado de la interacción, y por lo cual aquellos estudiantes que se le es aplicada cualquier tipo de estrategia didáctica que le lleve por un trayecto en donde la cognición esté en el primer plano, porque supone la existencia de procesos mentales internos, a pesar de las diferencias que puedan ser señaladas, y por esto se refiere al aprendizaje centrado en el alumno pudiendo entender esto desde algunos de sus puntos de vista cualitativo, ya que hay diferentes teorías sobre el comportamiento humano, que influyen en el aprendizaje y que explican los procesos internos mientras aprendemos, habilidades intelectuales, aprender información o conceptos, estrategias cognitivas, habilidades motrices o actitudes.

Destreza intelectual.

Humildad intelectual Esta fase consiste en conocer la capacidad de sus propios conocimientos, a un que debe conocer los límites de estos cuando se enfrente a diferentes posturas de acuerdo a sus conocimientos ya que su egocentrismo puede resultar engañoso; poner atención a las confusiones, las tendencias y a las limitaciones del punto de vista propio. La humildad intelectual arraiga en reconocer que cada persona reconozca su límite de conocimiento y no debe pretender que tiene el conocimiento más de lo que realmente sabe. Esto significa ser débil o hacerse a un lado. Es la falta de pretensión intelectual, o presunción

FAVORECER EL APRENDIZAJE

combinada con el reconocimiento de las fundamentaciones lógicas o la carencia de ellas, respecto de las creencias propias. Coraje o entereza intelectual se debe saber reconocer verdaderamente los puntos de vista o ideas ya establecidas, las cuales, no se está de acuerdo o no se muestra mayor interés. Este esfuerzo se acopla con el descubrimiento de que algunas ideas que se consideran peligrosas o absurdas pueden ser justificadas racionalmente completamente o gran parte, y que ideas o creencias que se han inculcado en ciertos casos puede ser erróneas o falsas. Por ende, para que cada persona pueda determinar qué es lo que, no debe aceptar fácilmente y sin criticar lo que se ha aprendido. Entonces es aquí donde entra en juego o determinación intelectual ya que, es inevitable, encontrar algo de verdad en ciertas ideas las cuales se considera peligrosas o absurdas así mismo se encuentra algún nivel de distorsión en ciertas ideas muy reforzadas dentro del grupo social que rodea a cada persona. Se necesita valentía para ser autónomos para lograr sus propios pensamientos en situaciones como estas. Aunque, se debe reconocer que quien no vaya de acuerdo con las ideologías que se le han planteado puede haber consecuencias. (Paul, Et al.2006).

Según Bacallao, et al. (2007), se encuentran varios tipos de procesos que conllevan a mejorar la calidad del aprendizaje que se debe tener en cuenta dentro de las asignaturas para desarrollar las diferentes habilidades que cada una plantea. Para que, los estudiantes logren captar los objetivos de los contenidos es muy acertado que este sea positivo siempre y cuando se tenga en cuenta las diferentes habilidades. Por ende, se recomienda usar el lenguaje de las habilidades y las tareas, para optar cuales saberes o conocimientos se van a incluir en el programa, así es más factible tener un criterio de enseñanza basado desde un punto de vista científico. En el momento de estructurar los objetivos de la enseñanza basándose en este criterio aumenta el índice de eficiencia en cuanto al proceso docente educativo. Por ende, las destrezas de autoeducación son esenciales para el proceso correcto de la actividad del estudiante en el de aprendizaje. De manera que, se pueden tomar estas habilidades generalmente para diversas asignaturas o disciplinas que se encaminen en la autoformación interior de un individuo.

Poe consiguiente, el desarrollo intelectual de los alumnos se alcanza en el proceso de retención de los contenidos, a un que, se debe proveer el desarrollo de las habilidades del pensamiento, donde se tienen en cuenta elementos muy importantes como objetivos, contenidos, y la selección de los métodos. Por otra parte, se encuentra a Las habilidades lógicas que son del pensamiento son fundamentales las cuales no se las relaciona de forma

FAVORECER EL APRENDIZAJE

directa a una concreta ciencia o disciplina, ya que, cada disciplina debe y puede contribuir a su formación, y fortalecerá las habilidades lógicas. Finalmente se hallan múltiples habilidades lógicas, un aspecto, muy importante es que sólo las más usadas construyen una formación, a un que, es muy probable que a partir de los conocimientos intencionales de alguna habilidad asegure la formación del pensamiento lógico, ya que no se desarrolla de forma aislada, por el contrario, se relacionan en el momento de apropiarse y aplicarse a los diferentes contenidos de las disciplinas. De modo que, en el proceso de apropiación del contenido se encuentra el análisis, la síntesis, la comparación y la abstracción, los cuales se entrelazan mutuamente. (Bacallao, et al. 2007).

Por otra parte, Gagne, (1984), propone un modelo de aprendizaje donde principalmente se representa las características esenciales en gran parte lo que son, las nuevas teorías en cuanto aprendizaje o pensamientos en cuanto a la manera de procesar los conocimientos a través de la información. Ya que, este modelo forma parte del fundamento para el estudio del desarrollo del aprendizaje. Por ende, esta muestra ayuda a continuar con la cantidad de información y a comprender la idea que es procesada o transformada de muchas maneras de acuerdo va pasando de una estructura a otra.

Actitudes

Castillero, (2018) redacta que la actitud es el efecto de un conjunto de creencias y valores relativamente estables a lo largo del tiempo en la disposición o tendencia a actuar de determinada manera o acometer algún tipo de acción en un contexto determinado, por otro lado, muestra el modo en el que una persona afronta la vida o se enfrenta ante una situación concreta. Así mismo muestra la verdadera fortaleza de un ser humano que puede sobreponerse a través de su actitud ante una circunstancia adversa como casos de personas que se crecen ante una situación difícil. De otro modo se trabaja de una forma consciente a través de una decisión personal. En este sentido, existen dos opciones; Tener una actitud pesimista, derrotista y de fracaso lo que conduce de una forma inevitable al pensamiento negativo, al dolor y al sufrimiento, o al contrario se puede adoptar una actitud positiva, alegre, entusiasta y enérgica lo que conduce a la ilusión, la conexión con el presente, la felicidad y el éxito

La interacción social ayuda al desarrollo social del infante lo cual la Educación Física influye en este proceso ya que a nivel social los niños a la hora de jugar y relacionarse con

FAVORECER EL APRENDIZAJE

otras personas, afianzan tanto el compañerismo como las relaciones sociales además que por otro lado facilitan la comunicación y la interacción social, fomentando desde la parte axiológica una educación en valores, concretamente en el compartir con los demás niños ya que debido a la gran cantidad de materiales que se utilizan en clase sirven como una estrategia pedagógica ante las actitudes de los niños en formación dentro del aprendizaje, donde dentro del entorno estudiantil se irá puliendo dichas actitudes que llevarán al niño a poder interactuar de una mejor manera con los demás pero sobretodo afianzando la relación entre maestro y alumno, o alumno donde básicamente conviva dónde las estrategias didácticas ayudarán mucho para afianzar la convivencia escolar, (Lagunas, 2006).

Por otra parte en la educación física el profesor tiene que ser protagonista del grupo apoyándose en la dinámica de sí mismo teniendo cómo estrategia fomentar el trabajo de tipo colectivo, donde lo más importante no será su realización individual sino más bien el trabajo colaborativo en la clase de Educación Física, esto con un fin de compañerismo e inclusión, que trata de un modo de enseñanza que se realice a través de la interacción entre los alumnos mediante el intercambio de ideas, generando así mayor disposición en el trabajo en equipo y con ello fomentar la buenas actitudes frente al aprendizaje ya que muchas veces las actitudes provienen de una mala enseñanza por lo cual se ve reflejado en las aulas de clase, afectando el buen desarrollo de las clases, es por ello que se debe trabajar más en el aula la parte axiológica, llenando de conocimiento de valores con las personas, (Nonaka y Takeuchi, 1995).

Las actitudes que se empiezan a producir en el contexto educativo con la mayor parte es de un carácter ambiguo donde rol y las relaciones positivas, neutras y negativas, tienen esa capacidad de producir efectos secundarios en tipo de comportamiento tanto grupal cómo individual, ya que los niños en todas las interacciones sociales les genera una experiencia significativa que la lleva hacia su vida cotidiana, por lo tanto cada interacción va a influir en cada uno de ellos de una forma directa en el desarrollo autónomo de ellos, es por ello que se debe afianzar las actitudes sociales desde la clase y sobre todo en la educación física que es una materia donde se necesita que haya una buena actitud frente al aprendizaje, por lo que esta asignatura debería ser una de las más importantes ya que no solo trabaja la parte motriz si no también la parte axiológica de todos los estudiantes por lo cual le permite al individuo actuar de manera autónoma, que se ven reflejados en la manera de pensar y actuar dentro y fuera de las institución educativa, (Huitsing et al, 2012).

Aprendizaje Externo.

Muños, et al., (2004). Mencionan siempre que los factores externos sean de manera puntual hacia el individuo se provocara efectos directos e indirectos en el rendimiento académico de los estudiantes, el efecto indirecto es será el que regula la influencia de factores externos en variables relacionadas cómo por ejemplo las características de los locales escolares se refieren a los recursos físicos y humanos, y el proceso que se lleva a cabo en este tipo de situaciones, nuevamente en qué la variable de recursos siempre esté también hará a qué haya efectos directos e indirectos sobre el desempeño escolar si sus efectos indirectos sobre las variables que principalmente rigen por el efecto de éstas en consecuencia y en la relación con los procesos escolares e influyendo también en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Gagne, (1984) dice que la información para la memoria inmediata o memoria a corto plazo, es donde los procesos que se llevan a cabo desde la parte externa y esto dependen netamente de la atención y percepción selectiva, hacia la información, para lo cual es en estos aspectos de la percepción de un individuo del que se hallan en un entorno externo, se puede decir en esta etapa de la infancia y adolescencia algunos estímulos se perciben codificados, para lo cual si efecto de duración es relativa ya que la información que se envía desde la memoria a corto plazo es generador de respuestas a causa de estímulos externos en esta fase, la información toma un nuevo giro, lo que determina la naturaleza de la respuesta se organiza la conducta humana, que será influenciada a cambiar para dichas acciones en el entorno externo que se envía a través del sistema nervioso que envía una señal centrífuga natural y para generar dichas respuestas de respuesta, la información se envía al el mensaje codificado los efectores, y dando lugar a una reacción que afectan al ambiente externo y su aprendizaje

Gagné, (1984). propone la existencia de una memoria unificada donde hay un corto y un largo plazo donde influye principalmente los factores externos hacia el aprendizaje, el mensaje puede se posible recuperarlo si está registrado de forma implícita en la parte cognitiva, como resultado, de esta recuperación deberán actuar estímulos externos, y otros factores que requieren recuperación información que se pasará al generador de respuestas, este generador convertirá la información en acción, es decir que también incluye procesos de control: ejecutivo ya que es parte de la motivación, ya sea extrínseca o intrínseca, motivación prepara al sujeto para codificar o decodificar información, en este sentido el tipo de codificación de la información está determinado por el control, el proceso de ejecución y

FAVORECER EL APRENDIZAJE

recuperación y es ahí donde los eventos externos son observables y se convierten en estímulos donde el maestro descubra a los estudiantes y sus reacciones a las situaciones de aprendizaje, a veces se requiere incentivos externos para que la información de la memoria a largo plazo tenga el mismo procedimiento de la ruta codificada para guardarlo de y su aprendizaje dentro del contexto educativo sea más eficaz.

Destrezas motoras.

Basándose en Gagné, (2006) el aprendizaje e instrucción es un cambio o proceso mediante la conducta o capacidad de cada ser vivo, que se encuentre estable o que perdure al transcurrir el tiempo, a un que no es posible explicar tales procesos fácilmente ya sea por crecimiento o por maduración que vendrían los procesos internos de cada ser, de igual manera no es un producto de un estado patológico, pero si puede ser el resultado de la interacción del medio externo con su organismo. Por consiguiente, se afirma que el aprendizaje es un resultado que se enfatiza en aquellos procesos internos, en situaciones ambientales o eventos externos, de igual manera, se puede desarrollar en conductas que se pueden alterar mediante el aprendizaje o características que resulten del mismo. Para de manera que para evidenciar que se ha realizado un aprendizaje se debe tener en cuenta lo siguiente:

Es propio de los hombres y de los animales, es producto de la interacción del individuo con el medio, implica una transformación más o menos estable en la conducta del individuo, este autor reflexiona sobre el desarrollo interno que sucede en la mente de un alumno y es en lo que enfoca la teoría del aprendizaje. Sobresale el valor de la expectativa, debido a que, la expectativa que el alumno pueda desarrollar en base al aprendizaje y de lo que será capaz de hacer, aquí se opta por alterar los métodos de decodificación, recuperación y cifrado de información. De igual manera, sobresale en el aprendizaje del estudiante los procesos de control o estrategias cognoscitivas. Por otra parte, el medio ambiente puede influenciar el aprendizaje mediante eventos de carácter externo o estímulos tales como: comunicaciones verbales del maestro, un libro de texto o alguna otra fuente. Por ende, tomando estos eventos cuando se ejecutan con el propósito de apoyar el aprendizaje, recibe el nombre de instrucciones. Así es como el docente da la instrucción y su trabajo es planear, proyectar, seleccionar, y supervisar el favorecimiento de estos ejercicios externos con el propósito de activar los procesos internos necesarios para que se dé el aprendizaje. Se debe a que la instrucción conlleva a un control de las condiciones externas para que ocurra el

FAVORECER EL APRENDIZAJE

aprendizaje, por consiguiente, la instrucción es definida como un proceso en el que el entorno de un individuo se manipula libremente para permitirle aprender determinadas conductas bajo determinadas condiciones como respuesta a determinadas situaciones. En cuanto a, el término de instrucción ocurre un proceso con el fin de producir ciertas respuestas esenciales.

El analizar de los programas del juego o entrenamiento deportivo o de educación física muestra, cómo se encuentran compuestos, de todo un grupo de habilidades que pueden y deben ser tomadas y ya dominadas por los deportistas, para lo cual ponen en inicio todos sus recursos. La literatura especializada hace evidenciar un panorama complicado, que se puede deber a la gran variabilidad de habilidades ya existentes y al tipo de análisis a que se han sometido, viniendo de parte de investigadores y pedagogos, el análisis en muchos casos de poca evidencia científica, y llevado a cabo en variantes de carácter superficial como el tipo de instrumentación empleada como pueden ser (raqueta, balón, etc.), el tipo de esfuerzo reclamado que son (extenuantes, muy extenuantes, etc.) o el lugar donde se llevan a cabo que vienen siendo (nieve, agua o tipo de campo de juego). Por consiguiente, no se encuentra establecido un acuerdo absoluto y concreto sobre el término que se debe utilizar, debido a que se dificulta el encontrar una definición que satisfaga y cumpla a todos los estudiosos, esto se debe a que existen varias definiciones diferentes, según autores y contextos (Ruiz, 1994).

De igual forma, mientras que para unos supone la capacidad para reproducir una respuesta establecida anteriormente, para otros, el concepto de habilidad debería analizarse desde el punto de vista de las aptitudes requeridas (Durand y Famose 1988).

Oña Sicilia, (1999). Planteo Incluso, que sí se comprobó que, en los textos y manuales sobre este ámbito, se utilizan de forma alternativa, sinónima o diferente, términos como habilidad motriz, tarea y destreza motrices.

Cuando se habla de enseñanza se debe tener en cuenta un proceso de aprendizaje. En el área de educación física escolar se establece una parte esencial para el desarrollo de aspectos tales como cognitivos, socio afectivos, motriz y físico de los estudiantes, de esta manera el criterio permite adentrarse en una concepción integral de la educación desde este escenario práctico, específicamente las habilidades motrices se las toma como una de los temas de desarrollo de esta asignatura, el cual brinda estructura y función en el momento de lograr fines planteados, por ende que se plantea este objetivo con el fin de fundamentar las concepciones teóricas y metodológicas para los canales receptivos, o como también se

conoce en la literatura, es materializada en el desarrollo de la clase de educación física y no se detengan en un nivel de intención o planificación. (Perez, et al; 2013).

Estrategias cognitivas

Las estrategias cognitivas pueden definirse como ciertos comportamientos planificados que seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y también motrices con el fin de enfrentarse a situaciones, así como a problemas, globales o también específicas, de aprendizaje (Muria, 1994).

Estas estrategias cognitivas son las responsables de una función primordial en todo proceso de aprendizaje, facilitar la asimilación de la información que llega del exterior al sistema cognitivo del sujeto, lo cual supone gestionar, así como manejar la entrada, etiquetación y categorización, así como también el almacenamiento, recuperación y salida de los datos brindados. (Monereo, 1990).

Villa, (1994) define las estrategias cognitivas como aquel conjunto de actividades físicas (conductas, como operaciones) y mentales (pensamientos, procesos cognoscitivos) que se los realizan con un propósito determinado, como tal razón buscar la mejoraría del aprendizaje, resolver y fomentar un problema o facilitar la asimilación de aquella información. Aprender a aprender es un objetivo de formación y un proceso de cognición Metacognición que son habilidades de autorregulación consciente del propio proceso de aprendizaje para planificar, regular, controlar y pensar por sí mismo con sentido crítico, así como aprender de manera consciente, autónoma e intencionada. Estrategias cognitivas de aprendizaje, estrategias metacognitivas de aprendizaje, aprendizaje autónomo. Las estrategias cognitivas que se encuentran en el plano de la acción y en el plano del hacer. Es un saber hacer, saber proceder con la información correcta, con la tarea y con los elementos del ambiente.

En tal motivo es importante prestar una especial y concentrada atención a las problemáticas que presentan los niños afectados por el déficit de atención sostenida, ya que en estos casos se presenta una carencia o una insuficiencia de las actividades de deficiencia del control y de su participación en otros procesos psicológicos y cognitivos (Torres, 2008). El aprendizaje de las estrategias cognitivas y metacognitivas se les dificulta a los estudiantes que padecen este trastorno.

El concepto de lo conocido metacognición es conjuntamente reciente en la psicología cognitiva contemporánea. Aunque en el análisis sobre los procesos cognitivos ha sido característica de la psicología cognitiva en lo general, el estudio sistematizado y plenamente organizado sobre la metacognición se relaciona con Flavell. Ya que este autor define la metacognición como “aquel conocimiento que uno puede tener acerca de los propios procesos y productos cognitivos o cualquier otro asunto que tenga que ver con ellos”. Flavel (1976).

Se dice que el conocimiento como el aprendizaje son inseparables, para tal motivo es necesario el dominio por parte de los alumnos de las estrategias cognitivas de aprendizaje significativo, correctas y adecuadas para ayudar a desarrollar esta capacidad claramente humana y, tal como lo proponen los nuevos enfoques de aprendizaje, que se centran en el estudiante y su aprendizaje adecuado, se busca que los estudiantes puedan encontrar en el aprendizaje las respuestas a sus intereses, a sus necesidades y a sus aptitudes como actitudes (Sánchez, 2013).

9. Propuesta de intervención pedagógica

9.1. Título

El juego motor como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la I.E.M San Juan Bosco 2023-1

9.2. Caracterización

Se llevaron a cabo juegos motores como estrategia para mejorar el aprendizaje, con el propósito de introducir nuevas estrategias de enseñanza y fomentar el interés hacia las clases, ya que a menudo se observa falta de motivación debido a las dinámicas utilizadas. Por lo tanto, se busca adaptar actividades motoras y juegos para mejorar la educación, específicamente en aspectos como la integración, concentración y lateralidad, que son fundamentales para el desarrollo de los estudiantes. Se realizarán estas actividades en la institución para cumplir con este objetivo, utilizando los juegos motores como herramienta para explorar diferentes tipos de aprendizaje y brindarles a los estudiantes beneficios adicionales. Se promoverá el aprendizaje mediante actividades que integren juegos y aquellas que los estudiantes propongan, haciendo que la exploración de nuevos temas sea más interesante y menos tediosa. Además, este trabajo busca fomentar el amor por el estudio y prevenir la adopción de malos hábitos de vida. La población beneficiada por este proyecto será los estudiantes de grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco, en la ciudad de Pasto.

9.3. Pensamiento Pedagógico

Rodrigo et al. (1993), reconocen que tanto las representaciones científicas como las de sentido común pueden coexistir en individuos que las utilizan de manera conveniente. Muchos términos como representaciones, conceptos, pensamientos previos, esquemas de conocimiento, modelos mentales y pensamientos espontáneos se emplean en diversos estudios sobre el pensamiento educativo o pedagógico. Aunque estos términos no son exactamente intercambiables, se utilizan selectivamente en muchas propuestas de investigación. Para abordar este tema, es fundamental articularlo desde la perspectiva del pensamiento pedagógico, teniendo en cuenta la metodología, las estrategias didácticas y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es esencial trascender cada aprendizaje adquirido hacia el contexto socioeducativo para favorecer un cambio que beneficie tanto la educación como la sociedad. El aprendizaje interno y externo, que incluye actitudes, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas, debe ser una prioridad en este enfoque. Mientras que las

destrezas intelectuales y motoras son esenciales para la aplicación práctica del conocimiento. Además, las estrategias cognitivas permiten a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, lo que es vital en un mundo en constante cambio. Por ello, es pertinente trabajar en colaboración con los padres de familia, integrando la pedagogía con el entorno social. De esta manera, desde los currículos se tendrán en cuenta todos los factores que influyen en los estudiantes y se podrá evitar el desinterés por aprender, que afecta principalmente al sistema educativo. La interacción entre el aprendizaje y el entorno permite que se desarrolle las habilidades y actitudes necesarias para aplicarlo eficazmente en su vida diaria.

La pedagogía como teoría y la educación como práctica constituyen la praxis según Comenio (1991), implicando un comportamiento responsable y reflexivo, enriquecido con valores, para fomentar el proceso de autorrealización humana. En este sentido, la teoría y la práctica confluyen en la didáctica, contribuyendo al desarrollo de la ciencia de la educación y las técnicas de enseñanza como disciplina independiente. La metodología de enseñanza debe estar sólidamente fundamentada y adaptarse al estilo de aprendizaje de los individuos, facilitando el aprendizaje tanto interno como externo. Esto incluye no solo la transmisión de conocimientos, sino también el desarrollo de actitudes positivas, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas que permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido de manera efectiva en la cotidianidad.

Fuentes y Álvarez (1998) subrayan que es crucial que los estudiantes establezcan relaciones y una conexión emocional con el contenido de la investigación a través de la comunicación. Los estudiantes deben comprender la estructura del contenido sistematizado, adaptándolo a su cultura, intereses y necesidades. El contenido debe ser comprensible y acorde a sus capacidades, permitiéndoles desarrollar sus propios métodos de enseñanza. Este proceso metodológico debe enfocarse en el aprendizaje significativo, logrando que los conocimientos adquiridos en el contexto educativo trasciendan a su vida cotidiana. Además, es esencial mejorar el aprendizaje mediante una pedagogía que considere tanto el aprendizaje interno como externo, incluyendo actitudes, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas. La relación entre maestro y alumno debe ser estrecha para identificar y abordar las necesidades individuales, empleando estrategias pedagógicas y didácticas que atiendan las necesidades socioeducativas de los estudiantes.

9.4. Referente teórico conceptual de la propuesta de intervención pedagógica

La versatilidad del juego motor durante las sesiones de desarrollo en las clases de educación física lo convierte en una herramienta de aprendizaje muy eficaz, abordando la falta de interés de los estudiantes y siendo un elemento fundamental en la educación (Delgado, 1991). Para lograr esto, es necesario especificar cómo el juego motor puede motivar a los estudiantes y fomentar su participación, favoreciendo su aprendizaje en las actividades de educación física. Las características del juego en movimiento son especialmente versátiles, permitiendo su adaptación a diferentes objetivos educativos y a las características de los estudiantes. Esto incluye modificar las reglas para fomentar la participación y alcanzar los objetivos planteados, además de desarrollar actitudes positivas, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas. La creatividad es fundamental para generar juegos emocionantes y significativos, asegurando un aprendizaje que trascienda del contexto educativo a la realidad de la vida.

Además, los juegos motores se pueden utilizar como un recurso educativo variado que facilita la consecución de objetivos diagnósticos, permitiendo comprender mejor a los estudiantes en cuanto a sus códigos de conducta, su papel en el aula, y sus relaciones, influyendo en el aprendizaje evidenciado en clase. La motivación, una de las mayores cualidades del juego, no pierde su naturaleza educativa, siendo fundamental para la enseñanza y la educación física. Los juegos ayudan a organizar mejor los grupos y a preparar a los estudiantes para las tareas en clase, separando niveles y organizando materiales, asignando roles y gestionando situaciones de conflicto como la tensión o la ansiedad que puedan afectar el aprendizaje. Por otra parte, el uso del juego motor fomenta el desarrollo de actitudes positivas, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas, siendo útil a través de diversas funciones y aplicable a todos los niveles educativos.

El juego motor, en todas estas situaciones, resalta la importancia de la acción en la educación en general, no solo a través de programas educativos, sino también como una condición fundamental que considera factores como género, edad, salud, inteligencia natural, condición física, relación entre padres e hijos, éxitos y fracasos pasados, la naturaleza de las relaciones en su contexto y la relación entre el profesor y el alumno (Cagigal, 1971). Estos factores influyen en el nivel real de educación de un niño y se reflejan en las notas de los estudiantes. El juego puede ser un recurso valioso para favorecer el aprendizaje interno y externo. Este enfoque ayuda a desarrollar actitudes positivas, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas, mejorando así el proceso educativo de manera integral.

Trigueros y Rivera (1996) afirman que es vital aclarar las preguntas formuladas por los estudiantes para evitar dudas y asegurar que el juego coincida en espacio, tiempo y materiales disponibles. Según ellos, los estudiantes deben participar activamente en el juego motriz, respetando las reglas y acciones establecidas. Además, es esencial que el profesor muestre pasión en sus sesiones, adaptando el juego a la diversidad del aula y las peculiaridades del desarrollo psicológico infantil. Si falta interés, se deben modificar las reglas del juego y valorar las actuaciones de todos los participantes, enfatizando el aprendizaje. El juego, considerado un proceso de aprendizaje, debe ser un contenido esencial en el currículum educativo, especialmente en la educación física. Este enfoque debe abordar el aprendizaje interno y externo, desarrollando actitudes, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas. El juego en movimiento debe integrar y proporcionar acceso a otros contenidos, facilitando un aprendizaje significativo y trascendental, independientemente del campo de estudio, en busca de los objetivos planteados.

9.5. Plan de actividades y procedimientos

El desarrollo de la propuesta de intervención pedagógica irá integrados los planes de clase que se articulan de manera pertinente con la categorización la cual es: condición de aprendizaje, que viene derivado del aprendizaje interno y externo dando lugar las destrezas intelectuales, actitudes, destrezas motoras y finalmente estrategia cognitiva, en busca de favorecer el aprendizaje por medio de juegos motores con el estilo de enseñanza recíproca, mando directo modificado.

9.5.1. Proceso metodológico

Pascual et al. (2014) sostienen que la metodología de la enseñanza recíproca proporciona un proceso en el que los docentes utilizan un modelo para enseñar de manera clara y significativa, permitiendo conversaciones sustanciosas y flexibles. Esta metodología ofrece a los estudiantes diferentes estrategias para comprender y seguir sus necesidades educativas, facilitándoles resumir, cuestionar, aclarar y prever los contenidos. De este modo, los estudiantes se vuelven capaces de gestionar su propio proceso de aprendizaje, activando conocimientos previos relevantes para adquirir nuevos aprendizajes. Esta metodología no solo favorece el aprendizaje interno y externo, sino que también desarrolla actitudes positivas, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas necesarias para un aprendizaje integral y efectivo.

El aprendizaje cooperativo es el proceso en el que dos o más estudiantes trabajan juntos para alcanzar metas comunes, centrándose en los objetivos de aprendizaje y apoyándose mutuamente para lograr el éxito individual y grupal (Spencer Kagan, 1994). Este enfoque va más allá de simplemente trabajar en equipo, implicando una colaboración activa para resolver problemas, comprender conceptos y alcanzar objetivos educativos. Fomenta habilidades sociales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y el liderazgo compartido. Al colaborar, los estudiantes no solo refuerzan su comprensión de los temas, sino que también desarrollan un sentido de responsabilidad compartida y empatía hacia sus compañeros. La interacción entre pares en un entorno cooperativo les brinda la oportunidad de aprender unos de otros, consolidando su comprensión y construyendo relaciones positivas en el aula. Además, al apoyarse mutuamente, incrementan su éxito académico y contribuyen al éxito del grupo, promoviendo un ambiente de apoyo y colaboración beneficioso para todos. Este enfoque también fortalece el aprendizaje interno y externo.

Según Perris (2001), la primera definición de asignación se refiere a la "realización de cualquier acción", utilizando el lenguaje verbal como representación de mando para inducir ciertas actitudes. Este término implica una tarea que no necesita ser realizada exactamente al pie de la letra, dependiendo de la comunicación del docente en la aplicación de temas, reglas y actividades en el aula. Este mecanismo de comunicación tiene una finalidad estratégica para el desarrollo adecuado de la clase. Esta metodología puede combinarse con estrategias de intervención instrumental, como entrevistas, desarrollo de planes de clase y la observación para lograr determinar lo que se aprendió.

9.5.2. Proceso didáctico

Según Labarrere y Valdivia (1989), el sistema educativo ejerce la mayor influencia entre todas las instituciones, superando incluso a la familia y al gobierno en su capacidad para transformar las relaciones interpersonales de las personas. A través de la vinculación educativa, se busca la realización personal de cada individuo que forma parte de ella. En este contexto, se emplearán diversos métodos y estilos de enseñanza de manera coherente con cada subcategoría, para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes. Se implementará la metodología de enseñanza recíproca y aprendizaje cooperativo, desarrollando planes de clase que incluyan juegos motores desde la fase inicial, como un preludio de cada actividad relacionada tanto con la unidad didáctica como con la temática a tratar. En la fase central, se aplicarán estrategias didácticas y juegos motores para trabajar la

FAVORECER EL APRENDIZAJE

parte procedimental de acuerdo con el documento 15. Finalmente, en la fase de relajación y vuelta a la calma, se enfatizará lo axiológico a través de conversaciones e interacciones, asegurando un proceso positivo de aprendizaje que integre tanto el desarrollo de habilidades motoras e intelectuales como estrategias cognitivas.

FAVORECER EL APRENDIZAJE

UNIDAD DIDÁCTICA:	Destreza motoras	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juego de malabares
SESIÓN:	1	GRADO O EDADES:	6-3
		FECHA:	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>1. Explicación breve sobre los materiales y las técnicas que se emplean en los malabares.</p> <p>2. Columnas asimétricas: cada alumno con dos pelotas, una en cada mano, lanzar una pelota con una trayectoria ascendente para recogerla con la misma mano. Cuando se recoge se lanza la otra de la misma manera, controlando que alcancen la misma altura, hay que recordar que en las columnas las pelotas no cambian de mano.</p> <p>variantes:</p> <p>a. Realizar lanzamientos modificando la altura que alcanzan las pelotas. b. Lanzar cuando la otra pelota esté en el punto más alto de su trayectoria.</p>	Cooperativo	15m

DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>3. Columnas simétricas: cada alumno con dos pelotas, una en cada mano. Lanzar las dos pelotas a la vez con una trayectoria ascendente y recogerlas al mismo tiempo con la misma mano, controlando que alcancen la misma altura. variantes:</p> <p>a. Realizar lanzamientos: modificando la altura que alcanzan las pelotas, alternando uno bajo y otro alto.</p> <p>4. Cada alumno con dos pelotas, una en cada mano, lanzar la pelota de la mano derecha hacia la otra mano, y antes de que caiga la pelota en la mano izquierda, pasar rápidamente la de esa mano a la mano derecha. Variantes:</p> <p>a. Realizar lanzamientos modificando la altura que alcanzan las pelotas. b. Practicar lanzando con la mano izquierda y pasando con la mano derecha.</p>	Asignación de tareas	20m
ACCIÓN FINAL	<p>5. Media ducha: cada alumno con tres pelotas, dos en la mano izquierda y una en la derecha. Se realiza igual que la ducha, pero con la diferencia de que el pase bajo de la mano izquierda a la derecha se convierte en este caso en un lanzamiento bajo. Variantes</p> <p>a. Realizar lanzamientos modificando la altura que alcanzan las pelotas.</p> <p>Recoger material y hacer la retroalimentación sobre lo aprendido entorno a las destrezas motoras</p>	Enseñanza reciproca	15m

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Mejorar las destrezas motrices de una manera lúdica a través de juegos de malabares	Comprendo y manejo la ejecución de diversas formas técnicas de movimiento presentes en distintas prácticas motrices y deportivas.	Selecciono técnicas de expresión corporal para la manifestación y el control de mis emociones, en situaciones de juego y actividad física	Reconozco el valor que tiene el juego y la actividad física como parte de mi formación
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Observación		

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

UNIDAD DIDÁCTICA:	Destreza motoras	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos tradicionales
SESIÓN:	2	GRADO O EDADES:	6-3
		FECHA:	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	1. Explicación de la forma de jugar a la rayuela: se hacen con tiza dos rayas en el suelo separadas entre sí tres metros. Desde una de ellas, que será la línea de tiro, hay que lanzar un objeto plano deslizando sobre el suelo, tratando de que quede encima de la otra raya o lo más próximo a ella, pero sin pasarse de la misma.	Asignación de tareas	10m
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	2. Grupos de 3-5 alumnos, todos ellos con una tapa de bote o un disco de madera. Cada grupo decide el turno de lanzamiento y luego todos se colocan detrás de la línea de tiro. Los alumnos van tirando su tapa o disco de uno en uno, por el orden establecido, con la intención de que quede lo más cerca posible de la raya opuesta. Las reglas del juego son las siguiente: <ul style="list-style-type: none"> • Gana un punto el que más se acerca a la raya. • En caso de empate se da un punto a cada uno. • No se puede pisar la línea de tiro ni estorbar o distraer al lanzador. • No se pueden mover los discos del suelo hasta que no esté claro quién ha ganado la tirada. • Gana el alumno que más puntos consiga después de 20 tiradas. <ol style="list-style-type: none"> a. Hacerlo de forma que todos los miembros del grupo tiran a la vez. b. Hacerlo dando puntos a todos los discos en función de la distancia a la que queden de la raya: tres 	Asignación de tareas	25m
ACCIÓN FINAL	3. Vuelta a la calma se realiza por toda la cancha un trote suave para relajar músculos luego de esto se hace el respectivo estiramiento para evitar lesiones y ya por último se recoge material y se hace una retroalimentación en base a las destrezas motoras	cooperativo	15m
OBJETIVO DE APRENDIZAJE		COMPETENCIA A EVALUAR	

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Mejorar las destrezas motoras a través de juegos tradicionales	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Comprendo y manejo la ejecución de diversas formas técnicas de movimiento presentes en distintas prácticas motrices y deportiva	Selecciono técnicas de expresión corporal para la manifestación y el control de mis emociones, en situaciones de juego y actividad física	Reconozco el valor que tiene el juego y la actividad física como parte de mi formación
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Observación		

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A): Mario Manchabajoy – Andrés Charfuelan – Jeferson Jurado

CORREO ELECTRÓNICO:

CELULAR: 3002052630

SEMESTRE: 8

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

I.E.M San Juan Bosco

DIRECCIÓN

Cl. 17 #16-77, Pasto

TELÉFONO/CELULAR

7206419

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Se trabajará con estudiantes del grado 6-3, en la jornada de la mañana, aproximadamente con 30 estudiantes de los estratos 1,2 y 3 en su gran mayoría pertenecientes a los barrios aledaños a la ubicación del la institución educativa.

NOMBRE DEL COOPERADOR	
------------------------------	--

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO	
-------------------------------------	--

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

UNIDAD DIDÁCTICA:	Destrezas intelectuales	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos de destreza motriz e intelectual		
SESIÓN:	3	GRADO O EDADES:	6-3	FECHA:	
MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.			ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>1. Cada alumno con una raqueta y un volante, golpear el volante hacia arriba con la raqueta utilizando la mano dominante y hacer toques intentando que no caiga al suelo.</p> <p>Variante</p> <p>a. Golpear el volante: lo más alto posible, lo más bajo posible, una vez suave y otra fuerte, cada vez con una cara distinta de la raqueta.</p> <p>b. Hacerlo: agarrando la raqueta con la mano no dominante, cambiando la raqueta de mano tras cada golpeo, desplazándose por todo el espacio.</p>			cooperativo	15m

DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>2. Por parejas con un volante y cada uno con una raqueta, uno golpea el volante agarrando la raqueta con la mano dominante y su compañero debe atraparlo con la mano no dominante para luego ser él el que lo pase.</p> <p>Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> Golpear con la raqueta utilizando la mano no dominante y atrapar el volante con la mano dominante. Pasarse el volante de forma continuada, intentando mantenerlo en el aire y que no caiga al suelo. Realizar dos toques, uno de control y el siguiente de pase al compañero. Golpear el volante cada vez con un lado de la raqueta. Los dos miembros de la pareja agarrados de una mano, pasarse el volante entre ellos sujetando la raqueta con la mano libre. A la señal, intercambiar las posiciones. 	Asignación de tareas	25m
ACCIÓN FINAL	<p>3. Todos los alumnos con una raqueta formando un círculo excepto uno, que se sitúa en el medio con una raqueta y un volante, y cuando considere oportuno lo golpeará con fuerza hacia arriba nombrando a un compañero. Éste tendrá que correr hacia el volante para intentar golpearlo, al tiempo que dice el nombre de otro compañero. Así sucesivamente. Tras el golpeo se vuelve al círculo.</p> <p>Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> Los alumnos del círculo se pasan el volante y el del medio intenta atraparlo. Si lo consigue cambia su papel con el que realizó el pase. Recoger material y realizar retroalimentación de la clase 	Enseñanza recíproca	10m
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
<p>Afianzar las destrezas motrices e intelectuales de los estudiantes, por medio de juegos lúdicos enfocados en la parte intelectual</p>	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	<p>Comprendo y manejo la ejecución de diversas formas técnicas de movimiento presentes en distintas prácticas motrices y deportivas</p>	<p>Selecciono técnicas de expresión corporal para la manifestación y el control de mis emociones, en situaciones de juego y actividad física</p>	<p>Reconozco el valor que tiene el juego y la actividad física como parte de mi formación</p>

OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA
	Observación

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A): Andrés Charfuelan – Jeferson Jurado

CORREO ELECTRÓNICO:

CELULAR: 3002052630

SEMESTRE: 7a

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

I.E.M San Juan Bosco

DIRECCIÓN

Cl. 17 #16-77, Pasto

TELÉFONO/CELULAR

7206419

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Se trabajará con estudiantes del grado 6-3, en la jornada de la mañana, aproximadamente con 30 estudiantes de los estratos 1,2 y 3 en su gran mayoría pertenecientes a los barrios aledaños a la ubicación del la institución educativa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

UNIDAD DIDÁCTICA:	Destrezas intelectuales	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos estratégicos
SESIÓN:	4	GRADO O EDADES:	6-3
		FECHA:	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>1. Todos los alumnos formando un gran círculo con una pelota gigante, a la señal comienzan a pasársela con las manos como ellos quieran.</p> <p>Variantes</p> <p>a. Pasar la pelota: hacia la derecha, hacia la izquierda, entregándola en las manos del compañero, con un bote, con el pie, como diga el compañero que va a recibir.</p> <p>b. Ir cantando las letras del abecedario mientras se pasan la pelota.</p> <p>c. A la señal, el que tenga la pelota en sus manos debe intentar golpear con ella a alguno de sus compañeros, que escapan corriendo.</p> <p>d. Pasar la pelota en posición: de rodillas, sentados, tumbados boca arriba.</p>	cooperativo	15m

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>2. Todos los alumnos formando un gran círculo, cada uno con una pelota de tenis, dentro del círculo se coloca una pelota gigante, a la señal, comienzan por orden a lanzar la pelota de tenis contra la pelota gigante, cada acierto es un punto para el lanzador, que debe recuperar rápidamente la pelota y volver a su sitio para volver a lanzar cuando le toque</p> <p>Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> Hacer el círculo más amplio. Colocar dos pelotas gigantes en el centro del círculo. Lanzar la pelota de tenis en posición: de rodillas, sentados, tumbados boca abajo. <p>3. Grupos de 5-6 alumnos con una pelota gigante distribuidos por todo el espacio, por turnos tienen que colocarse en equilibrio sobre la pelota con seis apoyos manos, rodillas y pies. El resto de compañeros rodean la pelota y ayudan al que sube. Luego lo sueltan para que intente mantener el equilibrio por si solo.</p> <p>Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> Mantener el equilibrio con cuatro apoyos: manos y pies, manos y rodillas, pies y rodillas. Mantener el equilibrio con tres apoyos: una mano y dos pies, dos manos y un pie. Intentar desplazar la pelota manteniéndose en equilibrio sobre ella. 	<p>Asignación de tareas</p>	<p>20m</p>
<p>ACCIÓN FINAL</p>	<p>Se divide la clase en dos grupos que se colocan en dos hileras frente a frente y separados tres metros, un alumno de uno de los extremos con una pelota gigante, a la señal la lanza al compañero de enfrente, y éste se la devuelve al siguiente, así sucesivamente hasta llegar al final de las filas. Los dos últimos corren agarrando la pelota entre los dos para colocarse en el otro extremo y empezar de nuevo.</p> <p>Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> Hacerlo con: dos pelotas gigantes, tres pelotas gigantes. Recoger material y realizar retroalimentación de la clase 	<p>Asignación de tareas</p>	<p>10m</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
Afirmar las destrezas motrices e intelectuales de los alumnos, por medio de juegos estratégicos	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Comprendo y manejo la ejecución de diversas formas técnicas de movimiento presentes en distintas prácticas motrices y deportivas	Seleccionó técnicas de expresión corporal para la manifestación y el control de mis emociones, en situaciones de juego y actividad física	Reconozco el valor que tiene el juego y la actividad física como parte de mi formación
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	OBSERVACION		

UNIDAD DIDÀCTICA:	Estrategia cognitive	TEMÀTICA A DESARROLLAR:	Juegos con materiales alternativos
SESIÒN:	5	GRADO O EDADES:	6-3
		FECHA:	

MOMENTOS	DESCRIPCIÒN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÒN	<p>1. Cada alumno con una indiacca y repartidos por todo el espacio, golpearla repetidamente hacia arriba con la mano dominante, en cada golpeo dirán por orden las vocales.</p> <p>a. Golpear la indiacca: con la mano no dominante, alternando las dos manos.</p> <p>b. Ir diciendo: deletreando su nombre, una letra del abecedario</p>	cooperativo	

DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>2. Cada alumno con una indiacca y repartidos por todo el espacio, sujetarla con las dos manos y dejarla caer para intentar golpearla repetidamente con el pie izquierdo, derecho, alternando, volviendo de nuevo a sujetar la indiacca.</p> <p>Variantes</p> <p>a. Golpear la indiacca: con el pie derecho, alternando los dos pies.</p> <p>b. Recoger la indiacca con la mano cada vez que sube tras el golpeo.</p> <p>c. Soltar la indiacca, golpearla y recogerla con: las extremidades del mismo lado del cuerpo, el brazo y la pierna contrarios.</p> <p>3. Por parejas colocados de espaldas, con una indiacca cada uno, a la señal los dos darán cinco pasos y luego girarán para tratar de dar con la indiacca al compañero golpeándola con la mano dominante.</p> <p>Variantes</p> <p>a. Golpear la indiacca con: la mano no dominante, el pie derecho, el pie izquierdo.</p> <p>b. Aumentar el número de pasos a dar: seis, ocho...</p>	Enseñanza recíproca		
ACCIÓN FINAL	<p>4. Por parejas colocados frente a frente, cada uno con una indiacca, ambos tienen que golpearla repetidamente hacia arriba, y a la señal deben intentar dar con ella al compañero. Cada vez que alguno lo consiga suma un punto.</p> <p>a. la indiacca con: la mano no dominante, el pie derecho, el pie izquierdo.</p>	Asignación de tareas		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE		COMPETENCIA A EVALUAR		
Favorecer las estrategias cognitivas mediante juegos recreativos como la creación y uso de material reciclable		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL

	<p>Comprendo las exigencias que se deben mantener mediante el desarrollo de las actividades</p>	<p>Identificar las áreas de mejora y las estrategias cognitivas actuales</p>	<p>Ayudar a los estudiantes a comprender la importancia y los beneficios de mejorar sus habilidades cognitivas en el aprendizaje y en la vida diaria</p>
<p style="text-align: center;">OBSERVACIONES</p>	<p style="text-align: center;">ESTRATEGIA EVALUATIVA</p>		
	<p>Observación</p>		

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ **FIRMA DEL TUTOR:** _____ **FIRMA DEL COOPERADOR:** _____

UNIDAD DIDÀCTICA:	Actitudes	TEMÀTICA A DESARROLLAR:	Juegos cooperativos
SESIÒN:	6	GRADO O EDADES:	6-3
		FECHA:	

MOMENTOS	DESCRIPCIÒN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÒN	<p>Hay una carta para ti: Se ubica a los alumnos en una sola fila con sus respectivos pupitres, el alumno que este ubicado en el último puesto escribe tres virtudes y tres defectos que crea tener en una hoja de papel, el cual irá pasando por todos los compañeros en la fila, que habrán de sumar otras tres cualidades, pero no defectos. A medida que la hoja va pasando cada compañero leerá todo lo bueno que los demás piensan de él. "El objetivo es que lleguen a entender que todos somos distintos y, si bien todos tenemos defectos, también tenemos muchas cualidades que los demás pueden ver en nosotros mismos</p> <p>Variante:</p> <p>a. El estudiante que estaba en el último puesto pasa a ocupar el primer lugar para que el que está en el primer puesto ocupe el ultimo y repetir el ejercicio</p>	cooperativo	

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>Anuncios de contactos. A la entrada del aula se coloca un anuncio con dos columnas: en la primera, cada alumno indicará qué puede ofrecer a los demás por ej: (enseñar matemáticas, o ingles); es decir en lo que el estudiante este seguro que le gusta y pueda hacer, en la segunda escribirá sus necesidades, o qué le gustaría aprender de sus compañeros (clases de dibujo, o en ciencias). Se descubrirá en los alumnos cualidades y capacidades de sí mismos que desconocían o creían no tener, y reforzamos su vínculo con compañeros y maestro, favoreciendo su inclusión dentro del grupo.</p> <p>Véndete. Los estudiantes deben inventarse un anuncio para venderse a ellos mismos de acuerdo a sus cualidades y en que pueden ayudar a los demás, lo que les supondrá reflexionar sobre sus cosas buenas, para que los demás los compren. Lo expondrán delante de sus compañeros e intentar que alguno de ellos se los lleve a un buen precio.</p>	<p>Enseñanza reciproca</p>	
<p>ACCIÓN FINAL</p>	<p>¡Fuera etiquetas! La dinámica permite reflexionar sobre las etiquetas, buenas y malas, que vienen impuestas desde el exterior y que nos condicionan. Vago, torpe, desordenado. El alumno las escribe en pequeños cortes de papel y se las va pegando por el cuerpo. Tras una puesta en discusión o dialogo, decide con cuáles se queda y se quita las que no quiere. Esto les ayuda a entender que lo que vale, y reflexionar sobre lo que se le ha puesto en su entorno como las etiquetas y que las he aceptado, pero el estudiante debe</p>	<p>Enseñanza reciproca</p>	

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	tener en cuenta que tiene el poder de cambiarlas o quitárselas.				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE		COMPETENCIA A EVALUAR			
Promover la convivencia sana mediante juegos o actividades grupales	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	Mejoro mi capacidad de interacción en los diferentes momentos cotidianos	Obtener comentarios sobre el desempeño y ajustar las estrategias según sea necesarios	Permitir que los estudiantes tomen decisiones y participen activamente en el proceso de aprendizaje, brindándoles oportunidades para elegir y experimentar con diferentes estrategias		
OBSERVACIONES		ESTRATEGIA EVALUATIVA			
		Observación			

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A): Mario Manchabajoy – Andrés Charfuelan – Jeferson Jurado

CORREO ELECTRÓNICO:

CELULAR: 3002052630

SEMESTRE: 8

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

I.E.M San Juan Bosco

DIRECCIÓN

Cl. 17 #16-77, Pasto

TELÉFONO/CELULAR

7206419

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Se trabajará con estudiantes del grado 6-3, en la jornada de la mañana, aproximadamente con 30 estudiantes de los estratos 1,2 y 3 en su gran mayoría pertenecientes a los barrios aledaños a la ubicación de la institución educativa

NOMBRE DEL COOPERADOR

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

UNIDAD DIDÁCTICA:	Actitudes	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos cooperativos
SESIÓN:	7	GRADO O EDADES:	6-3
FECHA:			

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>1. Dejarse caer Se divide a los alumnos en grupos de siete personas y se les pide que formen un círculo. Una persona del grupo se pone en el centro con los brazos cruzados sobre el pecho. Con sus seis compañeros alrededor, tendrá que dejarse caer. Los compañeros, la sostendrán y volverán a poner en el centro varias veces. Cada ronda dura tres minutos.</p> <p>Variante: El alumno que se encuentra en el centro del círculo elige a otro compañero para que ocupe su lugar.</p>	cooperativo	
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>2. Todos en una silla Este es el clásico juego de las sillas, pero, en vez de eliminar personas, solo se eliminan sillas. El objetivo es que, entre todos, puedan estar todos juntos subidos a una silla. Este es uno de los mejores juegos para fomentar la cohesión grupal y el aprendizaje cooperativo.</p> <p>3. Emogis Para este juego, se puede proyectar una imagen con muchos emoticonos. Los alumnos, uno a uno, salen a la pizarra y redondean uno relacionado con algún aspecto de su vida. Los demás tienen que adivinar por qué ha escogido ese emoticono haciéndole preguntas que puedan responderse con «sí» o «no». Así hasta que todos los alumnos hayan escogido su emoticono</p>	Enseñanza recíproca	
ACCIÓN FINAL	<p>4. El infiltrado Un alumno o el docente hacen de juez. Este elige un tema, por ejemplo, el cine, y se lo dirá al oído, uno a uno, a sus compañeros, que estarán sentados en círculo. A un compañero no le dirán la palabra clave, sino «infiltrado». A continuación, los alumnos dirán una palabra relacionada con el tema, por ejemplo: «taquilla», «Oscar», «entrada», etc. El infiltrado tiene que conseguir adivinar cuál es la palabra clave para decir una palabra relacionada sin que sus compañeros se enteren de que es el infiltrado</p>	Enseñanza recíproca	

FAVORECER EL APRENDIZAJE

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
Mejorar la comunicación brindando oportunidad para que los alumnos pierdan la vergüenza, fortalezcan los vínculos entre ellos y, en general, mejore el ambiente de clase mediante actividades donde se involucre parte de debate, puntos de vista o conversación	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Aplico lo aprendido para afianzar el concepto a mejorar	Aplicar las habilidades cognitivas mejoradas a diferentes contextos y situaciones.	Proporcionar retroalimentación constructiva, aliento y recursos adecuados para ayudar a los estudiantes a superar desafíos y mejorar continuamente
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Observación		

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A): Mario Manchabajoy – Andrés Charfuelan – Jeferson Jurado

CORREO ELECTRÓNICO:

CELULAR: 3002052630

SEMESTRE: 8

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

I.E.M San Juan Bosco

DIRECCIÓN

Cl. 17 #16-77, Pasto

TELÉFONO/CELULAR

7206419

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Se trabajará con estudiantes del grado 6-3, en la jornada de la mañana, aproximadamente con 30 estudiantes de los estratos 1,2 y 3 en su gran mayoría pertenecientes a los barrios aledaños a la ubicación de la institución educativa

NOMBRE DEL COOPERADOR

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

UNIDAD DIDÁCTICA:	Actitudes	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos cooperativos
SESIÓN:	8	GRADO O EDADES:	6-3
FECHA:			

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>1. teléfono estropeado Más de uno y de una nos hemos divertido bastante con este juego. Los y las alumnos(as) se colocan en un círculo, el profesor o profesora se mete también en el círculo y le dice un mensaje secreto al compañero o compañera de su izquierda. El mensaje se irá transmitiendo de un participante a otro a través del círculo hasta que vuelva al inicio, y llegará el momento de reírse al ver la diferencia entre el mensaje original y el final</p>	cooperativo	
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>2. los guías Lo primero es sacar a todos los estudiantes del curso seleccionado al patio y separarlos en dos grupos. A continuación, se elegirá a una persona en cada grupo, que será la que tenga que hacer la carrera a ciegas, y se le tapan los ojos. Luego se colocarán obstáculos por el patio y empezará la carrera en la que la persona que tiene los ojos tapados se tendrá que guiar por las indicaciones de su equipo. El equipo que logre que su corredor o corredora llegue a la meta primero será el ganador</p> <p>3. Relevos Se trata de una carrera por tramos para la cual debe formar dos o más grupos. Se tendrá que diseñar una ruta con paradas y, en cada una, plantear una tarea o reto por cumplir (como una serie de abdominales, sentadillas, etc.) Empieza un representante de cada equipo elegido previamente y, al terminar el primer tramo y el reto correspondiente, es relevado por otro miembro del equipo que debe correr lo más rápido posible hasta la siguiente parada. En esa, le esperará otra tarea y así sucesivamente hasta llegar al final. En este caso, gana el equipo que termine primero todo el recorrido</p>	Enseñanza recíproca	

ACCIÓN FINAL	<p>4. tira de la cuerda</p> <p>Todos los participantes se deben dividir en dos grupos. Se traza una línea en el suelo entre ambos, se toma una cuerda y cada grupo debe tirar hacia su lado. Como puedes imaginar, gana el equipo que logra que los participantes contrarios sobrepasen la línea. Esta actividad, además de ser muy entretenida y divertida, es ideal para competidores natos y para que cada uno demuestre su fuerza y resistencia.</p>	Enseñanza recíproca	
---------------------	---	----------------------------	--

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
<p>Reforzar en los estudiantes una visión realista y positiva de sí mismos y de sus propias posibilidades fomentando la corresponsabilidad grupal mediante actividades lúdicas</p>	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	<p>Desarrollo actividades de la mejor manera poniendo en práctica mis conocimientos y tácticas para favorecer al grupo.</p>	<p>Mantener la práctica y el compromiso a largo plazo para consolidar y mejorar continuamente.</p>	<p>Ser un modelo a seguir al demostrar el uso efectivo y compartir experiencias personales de éxito en el desarrollo.</p>
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	Observacion		

9.5.4. Evaluación

La investigación se acogió a la evaluación formativa de la institución donde se llevó a cabo el proceso investigativo, para la determinación en donde se abarcaron los aspectos procedimentales, conceptuales y axiológicos del cuerpo. En el ámbito procedimental, la competencia motriz, que implica seleccionar técnicas de movimiento para alcanzar los objetivos de la actividad física, ejecutando los ejercicios con la mejor calidad posible, ya sea utilizando objetos o superando obstáculos. Se fomenta el desarrollo de habilidades motrices mediante actividades y juegos cooperativos, estimulando la imaginación y estableciendo un vínculo más estrecho entre el estudiante y el aprendizaje, incorporando estrategias de respiración y relajación. La metodología de enseñanza recíproca y el aprendizaje cooperativo se integran en el desarrollo de planes de clase que incluyen la observación y el guion de preguntas para la determinación. En el aspecto conceptual, se busca crear diferentes estructuras de movimientos a partir de una expresión corporal desarrollada para manifestar pensamientos y emociones. En la parte axiológica, se observa cómo el estudiante interioriza valores como el esfuerzo, la superación personal, el respeto hacia los demás y la cooperación en el trabajo en equipo durante las actividades físicas y los juegos propuestos. Este enfoque holístico asegura un proceso integral que acoge el aprendizaje interno y externo, el desarrollo de actitudes, destrezas intelectuales y motoras.

Se debe guiar el uso adecuado de las diferentes expresiones corporales para ayudar a controlar las emociones de los compañeros en diversas situaciones de juego, empleando técnicas de expresión corporal y relajación. En el ámbito axiológico, se desarrolla la competencia axiológica corporal, que implica aplicar de manera autónoma los principios de la actividad física para promover el cuidado personal. Además, es esencial organizar un plan de actividad física alineado con los objetivos y la visión de una buena calidad de vida y salud. La determinación conceptual se centra en cómo los estudiantes comprenden y aplican los principios teóricos de la actividad física en la práctica. Para ello, se utilizan estrategias como la metodología de enseñanza recíproca, el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de planes de clase, grupos focales y la observación para la determinación. Se observan aspectos procedimentales, conceptuales y axiológicos del cuerpo: la competencia motriz y la calidad de ejecución, la creación de estructuras de movimiento para expresar pensamientos y emociones, y la interiorización de valores como el esfuerzo, la superación personal, el respeto y la cooperación en equipo. Este enfoque integral asegura un aprendizaje efectivo que abarca

el aprendizaje interno y externo, el desarrollo de actitudes, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas.

9.5.5. Recursos

Los recursos que se van a implementar dentro de esta investigación serán; disposición por parte de los estudiantes, tizas, aros, balones (pelotas), cuerdas, mantas, cintas, azúcar, huevos, espaguetis, periódico, globos, gomas elásticas, palillos, tela o paños, cartón, todo el material didáctico que pueda permitir la metodología y estrategia para el éxito de la investigación.

Tabla 2.

Operacionalización de objetivos

Objetivos específicos.	Técnica.	Instrumento.
Establecer el nivel de aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1	Encuesta	Cuestionario
	Grupo focal	Guion de preguntas
Aplicar los juegos motores para favorecer el aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1	Intervención pedagógica	Planes de clase Diario de Campo
Determinar la influencia de los juegos motores para el favorecimiento del aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1	Encuesta	Cuestionario
	Grupo focal	Guion de preguntas

Nota. Elaboración propia.

10. Consideraciones éticas

Se trabajó de manera pertinente y en colaboración con la comunidad educativa para garantizar la integridad de los estudiantes durante el desarrollo de la investigación, siguiendo las directrices establecidas por el Ministerio de Educación Nacional, cuyo principal objetivo es proteger a los niños y adolescentes. Este enfoque incluye la implementación de la metodología de enseñanza recíproca y el aprendizaje cooperativo, asegurando que los planes de clase estén diseñados para fomentar un entorno seguro y de apoyo. Además, se utilizan grupos focales y la observación para la determinación, permitiendo una comprensión profunda de las necesidades y el progreso de los estudiantes. Todo esto se realiza con el fin de promover un aprendizaje interno y externo, el desarrollo de actitudes positivas, destrezas intelectuales y motoras, y estrategias cognitivas, siempre priorizando el bienestar y la seguridad de los estudiantes.

Resultados y discusión: Establecer el aprendizaje cognitivo y motriz de los estudiantes

El análisis se realizó al nivel del aprendizaje cognitivo y motriz, tomando como referente las siguientes características: destreza intelectual, actitud, destrezas motoras y estrategias cognitivas, de los que emergieron diferentes resultados como: pensamiento analítico, perseverancia, desarrollo motor, estimulación cognitiva. Todas estas características se tuvieron en cuenta, para definir unos resultados los cuales presentan un punto de encuentro y relación que son evidenciados en la siguiente tabla:

Tabla 3.

Resultados del nivel de aprendizaje

Categorías.	Subcategorías	Resultados.
Aprendizaje interno	Destreza intelectual	Pensamiento analítico
	Actitud	Perseverancia
Aprendizaje externo	Destrezas motoras	Desarrollo motor
	Estrategias cognitivas	Estimulación cognitiva

Nota. Elaboración propia.

Pensamiento analítico

El análisis de resultados reveló que el pensamiento analítico de los niños es notable, ya que reconocen sus capacidades antes de ejecutar o responder cualquier pregunta. Además, se encontró que muchos de ellos participan en actividades que fomentan su pensamiento crítico en su vida cotidiana, como ver programas que abren la mente y hacer ejercicios. Estas prácticas contribuyen a desarrollar su capacidad analítica y crítica en diversos contextos. No obstante, se identificaron algunas dificultades dentro del entorno educativo ya que era poco

estimulante siendo así un factor que pueden obstaculizar su progreso. Para lo cual es esencial implementar estrategias que desarrollen el pensamiento analítico haciendo uso de metodologías que incluyan retroalimentación constructiva, actividades estimulantes, apoyo emocional, y procesos pedagógicos ajustados a las necesidades de los estudiantes.

El pensamiento analítico es un pensamiento razonable y reflexivo acerca de un problema. Este se centra tanto en decidir qué hacer o en qué creer ante una situación específica, como en la relación existente entre el problema y el mundo en general (Rivera, 2001).

Figura 5.

Pensamiento analítico



Nota. Foto tomada por Andrés Charfuelan, (2023).

El análisis de resultados indica que los niños y preadolescentes poseen una capacidad innata para el pensamiento analítico, que es fundamental para reflexionar en diversas situaciones. No obstante, si esta habilidad no se estimula desde una edad temprana, pueden surgir dificultades para desarrollarla plenamente en el futuro, lo cual podría limitar su capacidad para enfrentar desafíos y tomar decisiones informadas. Por lo tanto, es crucial proporcionar estímulos adecuados desde los primeros años, como juegos educativos y actividades que promuevan la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Fomentar esta habilidad desde el inicio permite a los niños desarrollar las competencias para enfrentar situaciones complejas y adaptarse con éxito a distintos contextos a lo largo de su vida, impactando positivamente su rendimiento académico y personal.

Perseverancia

Durante la realización de actividades, se observó una notable falta de perseverancia entre los estudiantes. Frente a dificultades para comprender un ejercicio, muchos optaban por rendirse, abstenerse de responder o simplemente no realizar la tarea. Una de las razones que mencionaron para esto fue la necesidad de "concentrarse más". Esta falta de persistencia puede estar relacionada con varios factores, como dificultad de desmotivación, es necesario que se desarrollen actitudes positivas como destrezas intelectuales y motoras, proporcionando una retroalimentación constructiva, y diseñar actividades que sean adecuadas a las capacidades y necesidades de los estudiantes, fortaleciendo así su aprendizaje global.

La perseverancia es un valor en donde se requiere un esfuerzo constante para lograr un objetivo, incluso en una cosa pequeña ya que el hecho de repítala se convertirá en un hábito. Según la (Revista educación en valores, 2018).

Figura 6.

Perseverancia



Nota. Foto tomada por Andrés Charfuelan, (2023).

Considerando lo expuesto anteriormente, es fundamental estimular la concentración a través de actividades como crucigramas, rompecabezas y otras similares. Estas actividades permiten a los niños comprender mejor los temas y generar un mayor interés en ellos. Además, contribuyen al desarrollo tanto cognitivo como motriz de cada estudiante. Por lo tanto, trabajar en mejorar la capacidad de concentración no solo ayuda a superar obstáculos académicos, sino que también beneficia el desarrollo integral de los estudiantes.

Desarrollo motor

Se observó un buen desarrollo motor en los estudiantes, demostrando un alto control de su cuerpo y la capacidad para realizar ejercicios adecuados a su edad. Este resultado puede

atribuirse al entusiasmo que muestran durante las clases prácticas de Educación Física. Sin embargo, se identificó la ausencia de procesos pedagógicos adecuados a su edad, lo cual afecta el aprendizaje de las destrezas motoras. Para abordar esta problemática, se tiene que fomentar un entorno de aprendizaje más estimulante, integrando apoyo emocional y métodos pedagógicos que se ajusten con la edad de los estudiantes. Ya que ellos expresan que, aunque no practican deportes fuera de la escuela, participan activamente en las clases de Educación Física. Esta participación debe ser aprovechada por los educadores para adaptar las actividades de manera efectiva, promoviendo el desarrollo óptimo de las capacidades físicas, cognitivas y motoras de los estudiantes.

Basándose en Vigotsky, (2023), también creía que la motricidad era importante para el aprendizaje. Él afirmaba que los movimientos corporales desempeñan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje. Los movimientos corporales ayudan a los niños a comprender mejor el contenido y a recordarlo de manera más eficiente. Por ejemplo, cuando un niño está aprendiendo una nueva palabra, usa sus movimientos

Figura 7.

Desarrollo motriz



Nota. Imagen tomada por Andrés Charfuelan, (2023).

El desarrollo motor es fundamental para que una persona pueda llevar a cabo actividades cotidianas con éxito. Un buen desarrollo motor garantiza que tanto niños como adultos puedan realizar y resolver tareas diarias de manera efectiva. Además, contribuye a una mayor capacidad física y habilidades motrices. Por lo tanto, es crucial promover un adecuado desarrollo motor desde temprana edad, ya que esto facilitará el desenvolvimiento en diversas actividades y mejorar la calidad de vida en general

Estimulación cognitiva

Se observa que a los estudiantes les cuesta retener ciertos ejercicios y actividades, lo cual requiere trabajar en la constancia para concienciarlos y favorecer su aprendizaje. Además, se evidencia cierta impulsividad al no ejecutar correctamente los ejercicios, lo que implica la necesidad de repetir las actividades con regularidad para comprender el objetivo, esto se refleja en respuestas como: "Utilizo la repetición en la mente para aprender mejor". Estas dificultades pueden estar relacionadas con varios factores, como la falta de métodos pedagógicos adecuados a la edad de ellos, junto con actividades que se repitan con la frecuencia necesaria para reforzar el aprendizaje, esto puede mejorar significativamente la retención de información y la ejecución correcta de los ejercicios, fomentando la constancia y la reflexión en el aprendizaje ayudará a superar estas barreras, promoviendo un desarrollo integral de las capacidades cognitivas.

Según Bransford y Cocking (2000), la estimulación cognitiva en el entorno educativo es fundamental para desarrollar habilidades críticas y de resolución de problemas en los estudiantes. Este enfoque no solo mejora la capacidad de los estudiantes para enfrentar desafíos académicos, sino que también fomenta un aprendizaje más profundo y significativo, preparando a los estudiantes para aplicar sus conocimientos de manera efectiva en diversas situaciones.

Figura 8.

Estimulación cognitiva



Nota: Foto tomada por Andrés Charfuelan, (2023).

Tomando en consideración el concepto del autor y en relación con la estimulación cognitiva, se evidencia que es un método para mejorar y mantener la salud mental. Se destacan actividades de memorización que permiten al individuo mejorar su cognición y

FAVORECER EL APRENDIZAJE

facilitan el proceso de enseñanza. Gracias a esto, se puede fomentar un pensamiento completamente autónomo y recursivo en el individuo, lo que le permite desenvolverse con mayor eficacia en diversas situaciones y aprender de manera continua.

Resultados y discusión: favoreciendo el aprendizaje

La aplicación de juegos motores para favorecer el aprendizaje cognitivo y motriz de los estudiantes de grado 6-3, tomando como referente las siguientes características: destreza intelectual, actitud, destrezas motoras y estrategias cognitivas, de los que emergieron diferentes resultados como: ingenio, competencia, productividad y mejora continua. Todas estas características se tuvieron en cuenta, para definir unos resultados los cuales presentan un punto de encuentro y relación que son evidenciados en la siguiente tabla:

Tabla 4.

Resultados sobre la aplicación de juegos motores

Categorías.	Subcategorías	Resultados.
Aprendizaje interno	Destreza intelectual	Ingenio
	Actitud	Competencia
Aprendizaje externo	Destrezas motoras	Productividad
	Estrategias cognitivas	Mejora continua

Nota. Elaboración propia.

Ingenio

En la ejecución de juegos estratégicos, que consistían en formar grupos de 5-6 alumnos con un disco cada uno y enfrentar un aro situado a cinco metros de distancia, se observó cómo los estudiantes desplegaban su ingenio para obtener éxito. Cada uno tenía tres intentos para meter el disco dentro del aro y debían buscar diferentes estrategias para acumular más puntos. Algunos estudiantes demostraron habilidades creativas destacadas, mientras que otros encontraron difícil usar su imaginación en este tipo de pruebas. Esta dificultad puede atribuirse a la frustración por su bajo rendimiento, lo cual afecta su desempeño, para lo cual se debe trabajar en el desarrollo de la creatividad desde temprana

edad mediante la estimulación a través de juegos estratégicos, ya que esto no solo fomenta la creatividad, sino también el aprendizaje interno y externo, y la aplicación de estrategias cognitivas, realizar clases didácticas donde los estudiantes puedan explorar libremente y hacer uso de su imaginación, para crear un entorno de aprendizaje más efectivo y estimulante. De este modo, se promoverá el desarrollo integral de los estudiantes, ayudándoles a superar sus limitaciones y a mejorar su rendimiento académico.

Por lo cual Robinson, (2009), dice que el ingenio es una habilidad muy importante y vital que todos poseemos en diferentes formas, este es esencial para descubrir y desarrollar el potencial máximo, además de que el ingenio es la capacidad de pensar de manera original, ayudando a encontrar soluciones innovadoras desde perspectivas diferentes, por otro lado argumenta que el sistema educativo y la sociedad en general a menudo subestiman el valor del ingenio y fomentan la conformidad en lugar de la creatividad.

Figura 9.

Ingenio



Foto tomada por: Andrés Charfuelan (2023).

Los autores señalan que el ingenio es una habilidad vital que se manifiesta de diversas formas, y que ayuda a mejorar nuestro potencial y encontrar soluciones innovadoras, fomentando así la originalidad y la creatividad. Sin embargo, en el contexto educativo, no se promueve el ingenio, sino que más bien se reprime, centrándose en la repetición de temáticas. Es necesario cambiar este enfoque entre los docentes para beneficiar a los estudiantes, quienes podrían empezar a crear e innovar a través de la exploración y la libertad que se les otorga. Esto les permitirá convertirse en personas integrales, capaces de adaptarse y ser flexibles en cualquier entorno. Es fundamental fomentar el ingenio en el ámbito educativo para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo actual y futuro.

Competencia

En la observación, se evidenció un alto grado de competitividad entre los alumnos al participar en un juego de competencia grupal con formato de eliminación, donde cada estudiante daba su máximo esfuerzo para avanzar hasta el final. Si bien esta dinámica resalta la importancia de realizar actividades de manera sana y sin rivalidades perjudiciales, también se observó un fuerte interés por resolver los desafíos de manera óptima, lo que contribuyó significativamente al desarrollo tanto de habilidades motoras como cognitivas entre los alumnos. Es esencial promover la competencia de manera saludable, enfocada en el crecimiento personal y el aprendizaje colectivo, más que en la simple victoria sobre los demás. Esta aproximación alienta a los estudiantes a desafiarse a sí mismos, a mejorar constantemente y a valorar el esfuerzo individual como parte integral del proceso educativo.

Gómez, (2016), Menciona que, La competencia sería el resultado de una actuación integral que es capaz de articular. Activar, integrar, sintetizar, movilizar y combinar los saberes (conocer, hacer y ser) teniendo en cuenta sus diferentes atributos. Además, el para qué de la competencia tiene que ver con el actuar, ejercer una Profesión, realizar una actividad o una tarea. Por ende, también hace posible identificar, interpretar, Argumentar y resolver problemas, ya que de esa manera se estaría actualizando lo que se sabe y poniendo en práctica lo Aprendido para lograr los objetivos planteados, respondiendo a las exigencias individuales o Colectivas formando parte del ser integral que es la persona.

Figura 10.

Competencia.



Foto tomada por: Andrés Charfuelan (2023).

El anterior autor destaca la importancia de resaltar la competencia de manera saludable, especialmente en eventos deportivos, formando así a personas con valores y una percepción diferente de las actividades recreativas. Esto contribuye a que los estudiantes adquieran habilidades sociales y personales que les serán útiles en el futuro. La sana

participación en juegos y deportes promueve la convivencia positiva y fomenta el desarrollo de valores y virtudes en los alumnos a través de actividades recreativas. Es esencial que los estudiantes aprendan a competir de manera justa y respetuosa, reconociendo el esfuerzo y la habilidad de sus compañeros, y valorando el proceso tanto como los resultados. Esto les ayudará a construir relaciones interpersonales sólidas y a tener una actitud positiva hacia el trabajo en equipo y el logro de metas comunes.

Productividad

Durante la implementación de los planes de clase, se destacó un caso interesante con el juego de la rayuela, una actividad tradicional arraigada en la cultura regional y aún popular entre los niños en la actualidad. Este juego ilustró una variabilidad en los resultados obtenidos: algunos estudiantes mostraron un desempeño excelente, mientras que otros tuvieron resultados más regulares. Esta disparidad refleja el diferente grado de interés que los alumnos tienen hacia distintas actividades. Como consecuencia, no siempre se logra alcanzar plenamente los objetivos planificados. No obstante, se observó una mejora cuando la planificación se ajustó a las preferencias de los estudiantes, lo que contribuyó a aumentar el nivel de logro educativo a través de los juegos motores. Es esencial considerar las preferencias individuales al diseñar actividades, dado que esto puede tener un impacto significativo en la participación y el compromiso de los estudiantes, influyendo directamente en el éxito de los objetivos educativos planteados.

Gordillo, et al (2020), refiere que la productividad se apreciaba como la acción que permitía hacer más en un menor tiempo. No obstante, en la actualidad es un elemento imprescindible para toda organización, entre ello la parte académica; a razón de que, si el objetivo es conseguir altas ganancias, es necesario ser productivo, si se logra esto último, se puede decir que la organización tiene las herramientas necesarias para competir, sin importar cual sea la actividad que se desarrolló.

Figura 11.*Productividad*

Foto tomada por: Andrés Charfuelan (2023).

En este sentido, es crucial orientarse según las preferencias de los estudiantes, tal como lo afirma Gordillo en relación a la productividad. Es importante identificar qué actividades o juegos captan más su atención, y diseñar actividades similares, pero variando la dinámica para evitar la monotonía. De esta manera, se pueden obtener ciertos criterios que se plantean a futuro o que se desean desarrollar con los niños de la institución. Al adaptar las actividades a los intereses de los estudiantes, se promueve su participación activa y se facilita el logro de los objetivos educativos. La diversificación en la presentación de las actividades asegura que los estudiantes se mantengan comprometidos y motivados durante el proceso de aprendizaje

Mejora continua

En términos de desarrollo personal y mejora continua, los estudiantes se involucraron en actividades como los juegos con materiales alternativos. Por ejemplo, en uno de estos juegos, cada alumno usaba una indiana hecha por ellos mismos con material reciclado y la distribuía por todo el espacio. El objetivo era sujetarla con ambas manos y dejarla caer para intentar golpearla repetidamente con el pie izquierdo, derecho o alternando entre ambos, para luego volver a sujetarla. Este tipo de actividades muestra cómo los estudiantes buscan superarse y desplegar su ingenio para lograr una mejora continua. Además de promover el desarrollo físico, estos juegos también estimulan el intelecto. Sin embargo, algunos alumnos enfrentan dificultades para avanzar y desarrollarse personalmente, lo cual puede atribuirse a un entorno de aprendizaje poco estimulante, falta de apoyo emocional y la ausencia de procesos pedagógicos adecuados para su edad, por lo que es importante desarrollar

estrategias diversas donde el juego sirva como una herramienta fundamental para ayudar a los estudiantes a superar estos desafíos.

Donde Burchard, (2017), menciona la importancia de establecer intenciones claras y definir metas para poder enfatizar en el desarrollo personal y la mejora continua ya que ayuda a tener una visión clara a lo que se quiere llegar, ayudándonos así a comprometernos activamente con tal objetivo, focalizando y poniendo energía con diferentes estrategias para lograr cualquier meta.

Figura 12.

Mejora continua



Foto tomada por: Andrés Charfuelan (2023).

El autor sugiere que tener claridad en las intenciones y definir lo que se quiere en la vida es fundamental para mejorar el desarrollo personal de manera continua en todos los aspectos. Para lograrlo, es necesario estar comprometido con los objetivos establecidos y trabajar activamente en ellos. Los estudiantes deben enfocar su energía en las metas que tienen y explorar diferentes estrategias o formas de aprendizaje que los ayuden a mejorar constantemente y a desarrollarse personalmente.

Resultados y discusión: determinación de la influencia de los juegos motores para el favorecimiento de aprendizaje.

Para la determinación de la influencia de los juegos motores para el favorecimiento del aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM. San Juan Bosco, se tomo como referencia las siguientes características: destreza intelectual, actitud, destrezas motoras y estrategias cognitivas, de los que emergieron diferentes resultados como: Adquisición de nuevos aprendizajes, competencias, cooperación e innovación, todas estas características se tuvieron en cuenta, para definir unos resultados los cuales presentan un punto de encuentro y relación que son evidenciados en la siguiente tabla:

Tabla 5.

Determinación de la aplicación de juegos motores

Categorías.	Subcategorías	Resultados.
Aprendizaje Interno	Destreza intelectual	Adquisición de nuevos aprendizajes
	Actitud	Competencias
Aprendizaje Externo	Destrezas motoras	Cooperación
	Estrategias cognitivas	Innovación

Nota. Elaboración propia.

Adquisición de nuevos aprendizajes

En la aplicación de los planes de clase, se evidenció que los estudiantes lograron un significativo avance en su aprendizaje motor al integrar tanto aspectos cognitivos como físicos. Esta integración les permitió adquirir diversos conocimientos a través de la estrategia didáctica empleada, especialmente en los juegos motores diseñados para este propósito. Es notable el esfuerzo y la dedicación que mostraron al participar en las actividades propuestas,

lo que contribuyó no solo a su desarrollo motor, sino también al fortalecimiento de habilidades cognitivas clave en su aprendizaje.

Brown & Adler, (2008), menciona que la adquisición de nuevos aprendizajes es un proceso continuo en donde implica la construcción activa de conocimiento a través de la experiencia y la reflexión, además de que el estudiante debe de tener el interés por generar aprendizajes significativos que contribuyan al proceso del desarrollo cognitivo y motor que les permita ser capaces de integrar la dos cosas para tener un proceso exitoso en la generación y adquisición del aprendizajes que vayan enfocados para ser personas integrales.

Figura 13.

Nuevos aprendizajes



Foto tomada por: Andrés Charfuelan (2023).

Teniendo en cuenta los resultados y lo expresado por los autores, la adquisición de nuevos aprendizajes debe seguir un proceso establecido para que sea efectivo y permita a los individuos integrar esos conocimientos en su vida diaria, capacitándolos para enfrentar diversas situaciones. Durante el desarrollo de la intervención pedagógica y mediante las sesiones de clase se observó un gran avance en los estudiantes, desde las competencias procedimentales, conceptuales y actitudinales las cuales fueron determinadas durante cada sesión de clase, logrando integrar el aprendizaje cognitivo y motor de manera efectiva, esto les permitió abordar las actividades planteadas de manera secuencial, desde lo menos complejo hasta lo más avanzado. El proceso de determinación se llevó a cabo a través de observaciones sistemáticas, que permitieron identificar cómo los estudiantes aplicaban las habilidades aprendidas en diferentes contextos, estos resultados evidenciaron la importancia de diseñar estrategias creativas que hagan que el aprendizaje sea significativo y adaptable a las necesidades individuales de cada estudiante.

Competencias

Ejecutando las diversas actividades que incorporaron el juego como estrategia principal, se evidenció cómo estas promovieron significativamente el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas en los estudiantes, capacitándolos para desenvolverse eficazmente en diferentes contextos. Se observó que los alumnos adquirieron nuevos conocimientos que les permitieron realizar actividades físicas de manera coordinada y participar activamente en varios juegos y dinámicas. Sin embargo, para asegurar un aprendizaje integral, es fundamental abordar ciertos desafíos identificados, como la necesidad de adaptar los procesos pedagógicos según la edad de los estudiantes, este aspecto contribuirá a fortalecer tanto el aprendizaje interno como externo de los alumnos, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos futuros y desarrollar plenamente sus destrezas motoras e intelectuales.

oyatzis, (2008), dice que las competencias son un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes en donde principalmente permiten a las personas desempeñarse eficazmente en diferentes contextos, para lo que es importante trabajarla desde edades tempranas para que en el futuro ellos sean capaces de ser autosuficientes y puedan no solo desenvolverse en diferentes situaciones, si que también destaquen principalmente por su calidad como persona.

Figura 14.

Competencias



Foto tomada por: Andrés Charfuelan (2023).

Según el autor, las competencias hacen que una persona sea eficaz en lo que realiza, considerando aspectos como la actitud y habilidades que permiten generar aprendizajes significativos para el desarrollo personal. Los estudiantes adquirieron estos aprendizajes a

través del juego, una herramienta pedagógica versátil que fomenta la competencia y fortalece tanto mental como físicamente. Para garantizar la adquisición de estas competencias, se implementaron estrategias de enseñanza mediante la estrategia didáctica denominada el juego motor como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje, la cual integran la teoría con la práctica, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas físicas y cognitivas. Las competencias adquiridas se evidenciaron en la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de manera autónoma, en su participación activa durante las actividades, y en la mejora de su desempeño tanto en el aspecto cognitivo como motor. El progreso de los estudiantes fue monitoreado a través de la sesión de clase y las observaciones continuas, para que el aprendizaje transferible a nuevas situaciones

Cooperación

Es fundamental resaltar la importancia de este concepto, ya que anteriormente existía un estigma donde los niños formaban grupos separados por género, excluyendo a las niñas. Desde la primera actividad, se enfatizó la importancia de la inclusión, independientemente del sexo, raza u otros estigmas presentes en la sociedad, en las actividades finales, se observó un notable desarrollo social en los estudiantes, logrado a través de consejos, charlas y, especialmente, mediante los juegos motores, no solo fomentó la inclusión, sino que también mejoró el aprendizaje interno y externo, promoviendo destrezas motoras e intelectuales, para maximizar estos beneficios, se abordó desafíos como la falta de apoyo emocional y la ausencia de procesos pedagógicos adecuados a la edad de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos y desarrollarse plenamente en todas sus capacidades individuales y colectivas.

Según Piaget, la “cooperación es una coordinación de puntos de vista o de acciones que emanan respectivamente de distintos individuos” (Piaget, 1977). Otra definición del mismo autor se sustenta en dos proposiciones: primero, el desarrollo intelectual es una tendencia hacia la superación del pensamiento egocéntrico; segundo, el desarrollo intelectual y el desarrollo afectivo son paralelos e indisolubles. En consecuencia, la cooperación es una forma superior de equilibrio entre inteligencia y afectividad.

Figura 15.*Cooperación*

Foto tomada por: Andrés Charfuelan (2023).

De acuerdo al autor y según los resultados obtenidos, la cooperación es un elemento indispensable para el desarrollo escolar, así como para otros aspectos sociales. Este elemento debe desarrollarse de manera recíproca, tanto entre los estudiantes como entre estudiantes y maestros, y viceversa. El docente juega un papel crucial en fomentar la cooperación entre los niños, ya que es el modelo a seguir y del cual los alumnos aprenden para su entorno escolar.

Innovación:

En el análisis de la participación de los juegos motores en relación con la innovación individual para la resolución de problemas, se determina la incorporación de nuevas metodologías didácticas. Durante la intervención, se introdujeron estrategias lúdicas que transformaron la enseñanza siendo más dinámica y divertida, incentivando la imaginación de los estudiantes para enfrentar diversas situaciones y reemplazar técnicas tradicionales. El proceso centró en observar cómo estas innovaciones fomentaron la participación activa por medio de las sesiones de clase realizadas, las cuales promovieron el desarrollo de habilidades motoras y facilitaron la integración dinámica de conocimientos, destacando el impacto positivo de estas metodologías en la motivación y el desempeño general de los estudiantes y evidenciando un avance significativo en su capacidad para resolver problemas de manera creativa y efectiva.

La innovación educativa es una actitud, un proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación. Convirtiéndose en un aspecto esencial de la cultura institucional y garante de una mejora de la calidad educativa. Macanchi et al, (2020).

Figura 16.*Innovación*

Foto tomada por: Andrés Charfuelan (2023).

Basándonos en lo que menciona el autor anterior y en los resultados obtenidos, la innovación en la educación es de suma importancia en estos tiempos. Es fundamental que los docentes estén actualizados sobre cómo ha ido evolucionando la educación a lo largo del tiempo y sobre las actividades que los niños de hoy en día prefieren y se adaptan más fácilmente. De esta manera, los niños se sentirán más cómodos y seguros en clase, lo que facilitará el desarrollo de las actividades de manera más efectiva.

11. Conclusiones

Tras analizar la influencia de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes, se pudo observar que la inclusión de actividades lúdicas en el proceso educativo tiene un efecto positivo y considerable en la participación y retención de conocimientos. Los juegos motores no solo promueven el desarrollo físico, sino que también tienen un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes. Esta conclusión se basa en el reconocimiento de la importancia de implementar estrategias de enseñanza innovadoras y dinámicas que integren estos juegos en el plan de estudios. Este enfoque influye positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Se resalta la importancia de considerar la interacción entre el desarrollo físico y el desarrollo cognitivo en el contexto educativo. Esta conclusión se basa en la investigación realizada, que enfatiza la necesidad de adoptar un enfoque más completo y multidisciplinario en la educación.

La metodología de investigación utilizada permitió un análisis detallado del impacto de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes. Los datos recolectados y analizados revelaron de manera concluyente que esta metodología proporcionó una comprensión más profunda de los beneficios específicos que los juegos motores ofrecen para el desarrollo integral de los estudiantes.

Esta metodología resultó crucial para recopilar y determinar datos sobre las cualidades de cada estudiante de manera empírica. Esto fortaleció la validez y la confiabilidad de los resultados obtenidos, estableciendo un precedente sobre la viabilidad de fortalecer aspectos físicos y cognitivos en el aprendizaje.

La intervención pedagógica basada en juegos motores reveló resultados significativos en el fomento del aprendizaje en los estudiantes. Al implementar actividades lúdicas y participativas, se observó un aumento en la motivación y la participación activa de los alumnos.

Esta metodología ha demostrado ser efectiva en mejorar la comprensión de conceptos y el desarrollo de habilidades motoras fundamentales. La inclusión de un enfoque adaptativo y personalizado permitió atender las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y enriquecedor. Además, la realización

del grupo focal proporcionó perspectivas valiosas sobre la percepción de los estudiantes respecto a la integración de los juegos motores en el proceso educativo.

Basándonos en la propuesta de intervención pedagógica y considerando el pensamiento pedagógico, se concluye que la pedagogía se utiliza como la parte teórica y la educación como la parte práctica, es decir, una praxis que combina ambos conceptos con el objetivo de favorecer el aprendizaje de los estudiantes. Además, el proceso metodológico se llevó a cabo con un estilo de enseñanza recíproca para fomentar una mejor interacción entre el profesor y los estudiantes.

Además, se consideró la asignación de tareas para que cada alumno sintiera que tenía las mismas capacidades tanto físicas como cognitivas que los demás. Se destacó también el modelo de estilo de enseñanza como el mando directo modificado, que permitía que el alumno participara en las actividades y propusiera nuevas ideas a través de su ingenio e imaginación.

Para finalizar, se pudo intervenir teniendo en cuenta el proceso didáctico, tomando al juego como un facilitador del aprendizaje. El juego, por su versatilidad, puede ser visto como una herramienta pedagógica que ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

Se pudo observar que los estudiantes presentan muchas falencias en la capacidad física, ya que muchos de ellos mostraban fatiga durante la actividad física. Además, dentro de la planificación motriz, se pudo observar que les cuesta memorizar diferentes técnicas de desenvolvimiento. Es aquí donde el pensamiento analítico juega un papel importante en la vida de cada individuo

Un bajo índice de perseverancia contribuye a falencias en el desarrollo motriz, lo que a su vez limita las capacidades físicas y las habilidades cognitivas de los estudiantes. Esto se debe a que muchas veces no se les estimula de manera adecuada la cognición y la motricidad.

Según lo desarrollado en el trabajo de investigación sobre los juegos motores para mejorar el aprendizaje, se obtuvieron resultados satisfactorios en relación a los objetivos específicos, especialmente en cuanto al desarrollo de la motricidad. Este aspecto es de suma relevancia y debe ser valorado tanto por los docentes como por los padres de familia, ya que permite afianzar el potencial del niño en las actividades.

De igual manera, cuando se identifica un caso especial con alguna dificultad en el manejo corporal o sensorial de un alumno, se debe trabajar en mejorar esa debilidad. Esto se puede lograr mediante actividades físicas, recreativas o de memoria. Es muy factible enfocarse en fortalecer los aspectos que el alumno necesita mejorar.

Los estudiantes adquirieron nuevos aprendizajes tanto a través de la motricidad como de la parte cognitiva. Durante el desarrollo del proyecto investigativo, tuvieron la oportunidad de emplear su imaginación y creatividad a medida que se llevaban a cabo diversas actividades, utilizando el juego como base principal.

Además, se fortalecieron cualidades y virtudes que hacen de una persona un individuo integral y competente. Esto permitirá que los estudiantes puedan desenvolverse en cualquier contexto, aumentando así sus fortalezas y destrezas para afrontar diversas situaciones y nuevas experiencias que generen aprendizajes adicionales.

El juego es una herramienta pedagógica fundamental para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes. A través del juego, se activan diversos procesos psicológicos que actúan de manera eficaz para fomentar la creatividad e innovación en las personas. Además, el juego ayuda a concentrarse mejor en diferentes actividades, lo que se traduce en un enfoque más agudo en la parte cognitiva.

Las actividades recreativas permiten a los estudiantes reflexionar y plantearse cómo llevar a cabo estas actividades, contribuyendo así a una educación emancipadora. Es fundamental destacar el juego como una estrategia pedagógica, más allá de ser solo una forma de ocio. El juego permite que los estudiantes se formen integralmente de manera divertida y satisfactoria.

12. Recomendaciones

Basándose en los resultados del trabajo se recomienda que las instituciones educativas consideren la participación de programas estructurados de juegos motores en el currículo de estudio. Además, se sugiere que se proporcionen capacitaciones adecuadas para la formación de docentes en la implementación efectiva de estas actividades.

Se alienta a los educadores a adoptar un enfoque más holístico y equilibrado en la enseñanza, que no solo se centra en el aspecto académico, sino que también promueva el desarrollo físico y emocional de los estudiantes. Asimismo, se recomienda llevar a cabo investigaciones para determinar a largo plazo el impacto de la integración de juegos motores en el rendimiento académico y el bienestar general de los estudiantes.

Respaldando en el éxito de la metodología utilizada en este estudio, se recomienda su implementación en futuras investigaciones relacionadas con el impacto de la educación física en el proceso de aprendizaje. Esta metodología ha demostrado ser una herramienta eficaz para recopilar y analizar datos relevantes. Se sugiere que los investigadores y educadores consideren la posibilidad de incorporar enfoques similares en sus propios estudios y prácticas educativas para enriquecer la comprensión y el impacto de las actividades físicas en el entorno educativo.

Es de vital importancia la observación que el docente debe tener en el momento que los alumnos estén realizando las diferentes actividades para que así el maestro pueda enfocar su planeación hacia los aspectos que se deban mejorar con sus alumnos, implementando un método diferente de enseñanza a través de los juegos motores, poniendo en práctica lo favorable y respaldado por los resultados que se obtuvieron dentro de esta investigación.

Es importante dar a conocer la relevancia de los juegos motores ya que pueden optimizar el trabajo a desarrollar y su objetivo como tal de la planeación, de igual manera, garantiza un proceso de aprendizaje más dinámico y enriquecedor para los estudiantes.

Una vez obtenido los resultados los cuales fueron a favor del aprendizaje son de muy buena credibilidad, se recomienda diversificar la selección de juegos motores en función de las diversas habilidades y preferencias de los estudiantes. Además, es crucial diseñar que fomenten la colaboración y la interacción entre los alumnos, promoviendo así un entorno de aprendizaje socialmente enriquecedor; lo que permitirá ajustar y adaptar las estrategias

pedagógicas de manera oportuna, establecer una comunicación abierta y continua con los estudiantes para comprender sus expectativas y opiniones en relación con los juegos motores.

Teniendo en cuenta la conclusión obtenida dentro de campo de la educación física y la propuesta de intervención pedagógica es necesario implementar estrategias de aprendizaje activo dentro del aula, en donde se logre fomentar la participación equitativa de los estudiantes, además es evidente que se debe dar uso del juego como una herramienta pedagógica efectiva.

Se debe considerar la adopción de enfoques pedagógicos interactivos que promuevan la colaboración entre el profesor y los alumnos para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, esto con el fin de dar y atender a las necesidades de los niños que tienen falencias en su aprendizaje motriz y cognitivo.

Se recomienda que en algunos casos específicos donde el estudiante no se desempeñe de manera idónea en alguna actividad o tema, el docente debería optar por buscar estrategias que faciliten el aprendizaje, mas no seguir al pie de la letra con las temáticas que se estén desarrollando dentro del currículum educativo, y atender las necesidades de los estudiantes.

Adaptar al juego como formador tanto intelectual como físicamente de los estudiantes para que ellos tengan un pensamiento crítico y analítico además de que los convertirá en personas autónomas que puedan valerse por sí mismo, aumentando su confianza en ellos.

El docente debe siempre tener en cuenta el contexto en el que se está trabajando, esto es de suma importancia ya que influye mucho en los alumnos, como por ejemplo un niño de campo va a tener ciertas facultades como fuerza gracias a sus trabajos pesados y un niño que haya crecido en la ciudad se desenvolverá mucho mejor en cuanto a la expresión en el momento de hablar o exponer un tema, dicho esto el maestro debe atender a las necesidades que los estudiantes tengan.

Se debe tener en cuenta el PEI, las reglas y normas de la institución, a un que no está de más que en ciertos casos se innove ciertos criterios de enseñanza ya que en muchos casos las instituciones se rigen por lineamientos un poco antiguos que no van acordes a la infancia o juventud de ahora.

Es importante enfocarse principalmente en el aspecto de la integración de actividades creativas y lúdicas, que puedan promover el desarrollo integral de los estudiantes, además se debe fomentar la colaboración y cooperación entre ellos.

Se debe considerar la implementación de estrategias didácticas innovadoras que motiven a los alumnos a participar activamente en el proceso de aprendizaje, con ello lo que se busca es que se refuercen sus habilidades tanto físicas como cognitivas, para que en un futuro sean capaces de desempeñarse en todo tipo de situación y contexto de su vida académica y personal.

Promover la implementación de programas educativos, donde se integren de manera efectiva los juegos motores como una herramienta esencial, y así fomentar la creatividad y la concentración de los estudiantes.

Se debe considerar a la adopción de enfoques pedagógicos que fomenten la reflexión y la emancipación del proceso educativo, permitiendo así un aprendizaje más holístico y placentero, con ello una mejor interacción entre alumnos y docente.

Referencias

- Arnal, J. (1992). *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*. Labor.
- Ausubel, N. (1983). *Psicología educativa; un punto de vista cognoscitivo*. Ed trillas
- Arango, L, Álvarez, C, y Vergara, C. (2020). *Estrategias de aprendizaje de estudiantes colombianos de grado y posgrado*. Magis, Revista Internacional De Investigación En Educación.
- BARTOLOME, A. (1996). *Preparando para un nuevo modo de conocer*. En M.Rosa Gorret
- BACALLAO, R. (2007). *La Educación a Distancia, sus retos y posibilidades*: CREA
- Beltrán, J. (1993). *Procesos. estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Bernal, Y, y Rodríguez, C. (2017). *Factores que Inciden en el Rendimiento Escolar de los Estudiantes de la Educación Básica Secundaria*. Universidad Cooperativa de Colombia.
- Borda, O. (2008). *Orígenes universales y retos actuales de la IAP investigación-Acción*. Peripecias.
- Bourdieu et.,al. (2002). *El oficio de sociólogo: presupuestos epistemológicos*. Buenos Aires.
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (2000). *Más allá del dilema de los métodos Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Universidad de los Andes: Grupo Editorial Norma.
- Booth, T y Ainscow, M. (2015). *Guía para la Educación Inclusiva: desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares*. OEI- UHEM.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*.
- Casas, J. (2001). *Medidas de calidad de vida relacionada con la salud. Conceptos básicos, construcción y adaptación cultural*. Med. Clin.

Castillero, O. (2018). *Tipos de actitudes, como se definen. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-actitudes>*

Cagigal, J.M. (1971). *Necesidad psicológica del ocio activo en el hombre de nuestro tiempo*. Madrid: INEF.

Cabanach, et.,al. (1992). *El punto de vista del alumno acerca del aprendizaje: las aproximaciones al aprendizaje y las orientaciones al estudio*. Innovación Educativa.

Castro, M y Morales, M. (2015). *Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños escolares*. Revista Electrónica Educare, Universidad Nacional Heredia.

Córdoba, F. (2006). *La evaluación de los estudiantes: una discusión abierta*. Revista Iberoamericana De Educación. DOI: <https://doi.org/10.35362/rie3972537>

Comenio J.A. (1989). *Pforte der Dinge - Janua rerum*. Hamburg: Meiner Verlag.

Chica et.,al. (2010). *Diseño y validación de un objeto virtual de aprendizaje que permita el aprendizaje de heurísticas y metaheurísticas* Revista Avances en Sistemas e Informática. Universidad Nacional de Colombia

Daza, G. (2018). *Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral Como método*. Universidad Mayor de San Andrés.

Delgado, M.A. (1991). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física*. Granada: Universidad de Granada.

Díaz F, Hernández G. (1999). *La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje. En: Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw Hill.

Famose y Pierre (1990). *Aprendizaje motor y dificultad en la tarea*, Barcelona, Editorial Paidotribo.

Federación de enseñanza. (2009).
<https://www.feandalucia.ccoo.es/indicei.aspx?p=62&d=178>

Fuentes, H, Álvarez, I. (2004). *DIDACTICA COMO CIENCIA: UNA NECESIDAD DE LA EDUCACION SUPERIOR EN NUESTROS TIEMPOS*. Universidad Nacional de La Pampa.

- Freire, P (1989) *Alfabetización. Lectura de la palabra y lectura de la realidad*. Paidós-MEC.
- Gagné, Robert. (1985). *Las condiciones del aprendizaje*. México: McGraw-Hill.
- García, C. (2000). *El grupo focal como técnica de investigación cualitativa en salud: diseño y puesta en práctica*. Aten Primaria.
- Hamui, A. (2013). *La técnica de grupos focales en la definición del perfil profesional del médico cirujano*. Aten Fam
- Hergenhahn, B. R. (1976). *An introduction to theories of learning*. Englewood Cliffs, N.J: PrenticeHall.
- Huitsing, G., Van Duijn, M., Snijders, T. A. B., Wang, P., Sainio, M., Salmivalli, C. y Veenstra, R. (2012). *Univariate and multivariate models of positive and negative Networks: Liking, disliking, and bully-victim relationships*.
- I.E.M.San Juan Bosco, (2022). <https://sanjuanboscopasto.edu.co/>
- Lagunas, J. M. (2006). *Educación física y desarrollo integral*. Recuperado de file:///C:/Users/Tania/Downloads/Dialnet-Educacion FisicaYDesarrollo Integral-2543127%20(3).pdf
- López, Y, Ramírez, M. (2017). *El Desinterés Escolar de los Niños y Niñas de Transición, en la Institución Educativa INEDER: Corporación Universitaria Autónoma del Cauca*.
- Martínez, M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. Trillas.
- Madrazo. (2004). *La integración de las tecnologías de la información en la enseñanza de la arquitectura: una oportunidad para el conocimiento de la creación de nuevos espacios de conocimiento*: DOI: <http://www.salle.url.edu/arc/pdf/iau04.pdf>.
- Méndez, A. (2013). *Motivación*. Recuperado de <https://www.euroresidentes.com/empresa/motivacion/motivacion-segun-autores>
- Merrill, M. D. (1983). *Component display theory*. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional- Design theories and models: An overview of their current status*.
- MEN. (2022). <https://www.mineducacion.gov.co/portal/>

- Moreira, M.A. (2006). *A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula*. Brasília: Editora da UnB.
- Mora, F. (2011). *Propuesta metodológica para el desarrollo de la fluidez motriz en la clase de educación física en el colegio vista bella*. No publicado
- Muños, et al. (2004). *Características psicométricas de una escala para caracterizar la motivación por la lectura académica psychometric Features of a Scale for Characterizing Motivation for Academic Reading*. Universidad católica
- Narváez, J y Carrera, M (2018). *Documento de Resignificación de Líneas de Investigación Grupo gipcs*. Universidad CESMAG
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The knowledge creating company*. Oxford University PRes.
- ONU, (2022) *objetivos de desarrollo sostenible*. Recuperado de: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Ortega, A. (2012). *Del Currículo a la Acción Docente en el Aula*. Ediciones CEIDE.
- Ortega, Ivan y Timana, M. (2011). *Aprendizaje basado en problemas en el área de las ciencias naturales y educación ambiental en la básica primaria de la institución educativa liceo de la universidad de Nariño en el municipio de san Juan de Pasto*. Universidad de Nariño - SIREN, Pasto, Colombia
- Oña, A., Martínez, M., Moreno, F. y Ruiz, L. (1999). *Control y Aprendizaje Motor*. Madrid: Editorial Síntesis S.A
- Paredes, A. (2018). *Incidencia de los entornos de aprendizaje mediados por TIC, en el desarrollo de habilidades de pensamiento, fortaleciendo el aprendizaje significativo del castellano en los estudiantes de segundo grado de la sede La Minga de la Institución Educativa Municipal (IEM) Luis Eduardo Mora Osejo. (San Juan de Pasto)*.
UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA – UNAD.
- Pablos, J. (2009). *NUEVAS TECNOLOGÍAS E INNOVACIÓN EDUCATIVA*. *Revista de Psicodidáctica*, vol. 14, núm. 1, 2009, pp. 133-145

Paul, A. Mora, G. Metaute, M. (2015). *El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC*. revista Lasallista de Investigación, vol. 12, núm. 2, 2015, pp. 132-138

Pozo, J y Pérez, M. (2009). *Psicología del Aprendizaje Universitario: La Formación en Competencias*. Madrid: Morata S.L.

Quezada, A, Pardo, V. (2015). *El entorno social y el aprendizaje*: Universidad Nacional de Loja.

Ramírez, R (2008). *La pedagogía crítica. Una manera ética de generar procesos educativos* Revista Folios. Universidad Pedagógica Nacional.

Rodrigo, M. y otros (1993). *Las teorías implícitas. Una aproximación al conocimiento cotidiano*. Madrid: Visor.

Ruiz, R, García, J y Pérez, M. (2014). *CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE LA DESERCIÓN ESCOLAR EN EL BACHILLERATO: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA*.

RUIZ, L.M. (1994) *Deporte y Aprendizaje: Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades*. Madrid, Visor

Salazar, M. C. (2006). *La investigación-acción participativa. Inicios y desarrollos*. Popular

SAMPIERI, R. (2000). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill.

Touriñán, M (1997). *Intervención pedagógica*. Revista de educación DOI: <http://webspersoais.usc.es/persoais/josemanuel.tourinan/intervped.html#:~:text=3.,el%20conocimiento%20de%20la%20educaci%C3%B3n>.

Trigueros, C. y Rivera, E. (1991). *Educación Física de Base*. Granada: Gioconda

Valencia, M (2020). *ROYECTO INTEGRADO DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER LA COOPERACIÓN COMO HABILIDAD SOCIAL EN LOS NIÑOS DE GRADO JARDIN DEL COLEGIO SAN FRANCISCO JAVIER EN PASTO NARIÑO*. Universidad Santo Tomás.

Villa, I. (1994). *La enseñanza de las estrategias de aprendizaje y las habilidades metacognitivas*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Zuñiga, M. (2012). *Sistema de Evaluación del Aprendizaje en los Estudiantes de Educación Superior en la Región Caribe Colombiana*. Higher Education Students

ANEXOS

Se realizó la ficha de observación la cual se la aplicó en tres diferentes sesiones de la investigación: primer momento de diagnóstico, segundo momento de intervención pedagógica y tercer momento para la determinación del aprendizaje. La observación se realizó de manera grupal en diferentes situaciones en donde surgieron dos proposiciones por cada ítem de observación.

PRIMER MOMENTO

Observación participante		
Fecha: 28/03/2023	Lugar: I.E.M San Juan Bosco	
Objetivo específico	Establecer el nivel de aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1.	Proposición.
Ítems de observación		
Integración de mente -cuerpo	De acuerdo a lo observado se logra determinar que los alumnos han percibido al juego como una herramienta valiosa para mejorar tanto sus habilidades escolares como su bienestar integral. A través de la integración de cuerpo y mente, los estudiantes han demostrado una capacidad notable para desarrollar vínculos con sus compañeros, lo que ha mejorado significativamente el ambiente en el aula. Esta armonización entre lo físico y lo mental fomenta valores esenciales como el respeto y la convivencia, creando un entorno donde la inclusión y la armonía prosperan. Así, se consolida una estrategia que no solo favorece el desarrollo académico, sino que también impulsa la integración escolar.	Habilidades Valores
Creatividad	La mayoría de los estudiantes mostraron un notable interés en la investigación presentada, este entusiasmo refleja su reconocimiento del valor que tiene el desarrollo continuo para su progreso académico. Durante la aplicación de los juegos, se observó cómo estos, fortalecen y estimulan su imaginación, permitiéndoles explorar y desarrollar nuevas estrategias creativas para la resolución de problemas, en este proceso creativo no solo	Estrategias Facilitar

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	facilita su aprendizaje, sino que también les proporciona herramientas efectivas para enfrentar desafíos académicos con mayor ingenio.	
Adaptabilidad	La adaptabilidad jugó un papel crucial para que los alumnos comprendieran la importancia de mantener una buena disposición en su vida diaria. Esta habilidad se destacó en cada sesión, donde los estudiantes demostraron su capacidad para ajustarse y responder positivamente a los desafíos presentados. A través de una breve explicación sobre el trabajo a realizar, se les brindó la oportunidad de adaptarse a nuevas situaciones, lo que despertó su interés y entusiasmo. Los estudiantes encontraron el proceso no solo beneficioso, sino también sorprendente y estimulante para su desarrollo escolar. Esta experiencia les permitió reconocer que la adaptabilidad no solo es esencial para su formación académica, sino también para su desarrollo personal.	Trabajo Adecuación
Coordinación	Durante la realización de los ejercicios, se observó una notable coordinación y colaboración entre los estudiantes, trabajaron de manera sincronizada y ordenada, lo que permitió que las actividades se desarrollaran sin inconvenientes. Esta cohesión grupal no solo facilitó la ejecución eficiente de las tareas, sino que también reflejó un alto nivel de compromiso y motivación por parte de todos los participantes, los estudiantes se mostraron entusiasmados con las propuestas presentadas, lo que resultó en resultados favorables tanto para la investigación como para su propio desarrollo personal. Además, esta experiencia les permitió identificar y abordar sus falencias de manera constructiva, fortaleciendo sus habilidades y mejorando su rendimiento en general. La capacidad de coordinarse eficazmente en grupo no solo enriqueció el proceso de aprendizaje, sino que también subrayó la importancia de la cooperación en el éxito colectivo.	Sincronización Colaboración
Velocidad	La combinación de una buena disposición con la velocidad fue fundamental en el desarrollo de las actividades. Los estudiantes demostraron una notable prontitud en la ejecución de las tareas, lo que les permitió obtener resultados rápidamente y con eficacia. Esta agilidad no solo fue clave para alcanzar los objetivos propuestos, sino que también facilitó la identificación de las falencias y habilidades de cada uno. Todos los estudiantes se esforzaron al máximo, mostrando un comportamiento ejemplar y una actitud positiva	Disposición Prontitud

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	hacia los trabajos realizados. La rapidez con la que respondieron a los desafíos planteados no solo contribuyó a su propio bienestar, al permitirles reconocer y mejorar en áreas específicas, sino que también destacó su capacidad para adaptarse y sobresalir en situaciones que requieren respuestas inmediatas.	
Agilidad	Los estudiantes tienen la capacidad de desenvolverse por ellos mismo en un ambiente participativo y recreativo mostrando cada quien sus habilidades además de enfocarse por aprender cada día más atendiendo a las explicaciones de nosotros los estudiantes maestros	Participación Destreza
Resolución de problemas	Se observó que los estudiantes tienen disposición y el trabajo en equipo para fomentar soluciones respecto a cada actividad planteada y de esa manera fortalecer la enseñanza-aprendizaje de cada uno de ellos en un entorno participativo que les permita avanzar	Trabajo Soluciones
Toma de decisiones	Se analiza que cada uno de los estudiantes tienen la capacidad de realizar actividades y ejercicios bien hechos que permitan decidir por ellos mismos al momento de actuar y ejecutar cualquier actividad en un contexto participativo y recreacional	Capacidad Autonomía
Memorización	Cada estudiante tiene la capacidad para memorizar cada ejercicio realizado en el momento adecuado, ya que cada quien tiene cualidades y virtudes muy positivas que de una u otra manera beneficia al aprendizaje de cada uno de ellos	Cualidades Virtudes
Disposición	Al inicio de la clase los estudiantes presentan interés a la hora de realizar distintas actividades prácticas planeadas previamente, no obstante, en algunos estudiantes se logra observar que no tienen tanta disposición por las actividades ya que les parecen actividades tediosas y de mucho rigor y es por ello que se mira en sus gestos que no es de su agrado las actividades, las niñas tienen menos interés por realizar las actividades.	Interés Rigurosidad
Autoconfianza	Se logró observar en los estudiantes un positivismo en la realización de los ejercicios más sin embargo a medida que las actividades avanzan varios estudiantes empiezan a mostrar gestos de ya no poder seguir con la realización de las actividades, pero mantiene un autocontrol por seguir con las actividades	Positivismo Seguridad

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Constancia	Se evidencia disciplina para desenvolverse por ellos, mismos dentro de actividades de resolución, además pese al cansancio los estudiantes se mantienen activos y constantes para poder seguir realizando las actividades prácticas	Disciplina Activos
SEGUNDO MOMENTO		
Objetivo específico	Aplicar los juegos motores para favorecimiento del aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023.	Proposición.
Integración de mente -cuerpo	Se logró observar una buena interacción entre alumnos y alumnos docente, esto es muy importante ya que si hay una buena armonización dentro del aula el trabajo se hace más ameno y las actividades se realizan de la mejor manera como también los resultados son los mejores, y las estrategias para aumentar la concentración y el trabajo en los estudiantes es mucho más factible dado el caso.	Armonización Factibilidad
Creatividad	Al observar la disciplina de los estudiantes en el momento de resolver las actividades se cree que las estrategias que se plantean serán muy beneficiosas en la población que se tomó ya que es notorio que serán de gran provecho para cada estudiante en su formación tanto personal como escolar y para sus actividades diarias ya que los alumnos dieron la importancia que se debía a la investigación y los ítems que se establecieron para lograr los objetivos planteados.	Imaginación Formación
Adaptabilidad	Es importante que los alumnos se conecten con los investigadores y con el trabajo que se va a realizar para que el trabajo que se realice se lleve a cabo de la mejor manera y esto es lo que se evidenció con la población escogida, ya que el trabajo fue exitoso y de gran provecho para los estudiantes quienes así lo afirmaron y sugirieron seguir con el proceso de investigación.	Acomodo Acogimiento
Coordinación	Se logró observar que los estudiantes trabajan de una forma muy responsable y en combinación en donde ponen todo su empeño en el momento de realizar	Combinación Empeño

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	las actividades, debido a esto se puede decir que el trabajo es un éxito a trabajar con la población adecuada.	
Velocidad	En cuanto a este ítem se logró evidenciar un gran potencial en los estudiantes ya que en la demostración sus resultados fueron muy favorables para ellos mismos, se nota que a los estudiantes les gusta hacer ejercicios prácticos y demostrar sus habilidades en estas actividades que se les presenta resolver dando lo mejor de si mismos y divirtiéndose al mismo tiempo entre ellos.	Rapidez Demostración
Agilidad	Se evidencia que cada uno de los estudiantes desarrollan muy bien su motricidad al momento de ejecutar cualquier actividad y de esa manera fortalecer patrones motores que les permitan favorecer al aprendizaje en un ambiente participativo	Fortalecer Dinamismo
Resolución de problemas	Los estudiantes trabajan constantemente en equipo y son capaces de solucionar adversidades por ellos mismos además de tener buena actitud a lo que se presenta constantemente en las dificultades de cada quien y de esa manera modificar y avanzar	Trabajo constante Decisiones
Toma de decisiones	Cada uno de los estudiantes presenta buena disposición y curiosidad a cada actividad ejecutada, ya que también les gusta preguntar sobre los ejercicios resaltando esas ganas de aprender y progresar en el espacio académico y favorecer su aprendizaje	Preparación Progresión
Memorización	Tienen buena capacidad mental para recibir, retener y repetir la ejecución de cada actividad y de esa manera actuar cada quien con sus propias capacidades en un aspecto muy positivo que se evidencia la evolución de su aprendizaje	Retener capacidades
Disposición	Los estudiantes presentan motivación y curiosidad en las temáticas de la clase para el desarrollo de esta además que a medida que la clase transcurre los estudiantes están dispuestos por seguir adquiriendo conocimientos tanto teóricos como prácticos para así poder aumentar su aprendizaje cognitivo y motriz	Motivación Curiosidad
Autoconfianza	En el momento de realizar los ejercicios se observa a los estudiantes positivos y dispuestos para realizar las actividades asignadas, por lo que su confianza en si se mantiene en auge ya que a medida que los estudiantes realizan sus pruebas y actividades lo a hacer con un gran positivismo y disposición prestando interés por lo que se les asigna.	Convencimiento Disposición

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Constancia	Se logra observar que los estudiantes muestran perseverancia y actitud para ejecutar las actividades y fortalecer el aprendizaje, aunque algunos estudiantes en su expresión muestran un poco de desobligo, el trabajo arduo más sin embargo mantiene su constancia pese al gran desgaste que algunas actividades generan	Perseverancia Actitud
TERCER MOMENTO		
Objetivo específico	Determinar la influencia de los juegos motores para el favorecimiento del aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023.	Proposición.
Integración de mente -cuerpo	En la catalogación de los estudiantes se pudo observar que cada alumno tiene el interés de aprender nuevas aptitudes como también estrategias para crear o mejorar sus actitudes frente a problemas o actividades que se les plante en su entonces escolar y se mostraron muy felices con lo aprendido mostrando buena coordinación de su mente y cuerpo	Aprender Aptitudes
Creatividad	La creatividad es algo muy importante en los estudiantes y es así como se notó en los estudiantes un buen nivel de creatividad experimentar en sus actividades escolares, de igual forma se evidencia una gran disposición para aprender a crear o imaginar en el momento de resolver ejercicios o actividades de cada estudiante.	Creatividad Experimentar
Adaptabilidad	Es importante que cada alumno se sienta a gusto con el tema que se les presento y convencido de que, si es una buena manera de mejorar sus aptitudes y problemas en cuanto a su entorno escolar, mostraron su satisfacción con lo aprendido con las actividades.	Mejorar Satisfacción
Coordinación	Se pudo observar una buena convivencia y colaboración entre los mismos alumnos en el momento de realizar las actividades, y una actuación muy importante por los mismos fue que no se miro una rivalidad o competencia entre ellos si no mas bien una forma de divertirse y participar de los ejercicios que se les planteo	Sincronización Organización
Velocidad	Los alumnos optaron por crear una buena y sana convivencia para que las actividades se lleven de la mejor manera a un que con todo y esto los	Aceleración Potencial

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	resultados de las pruebas fueron muy buenas debido a la buena disponibilidad para realizar los ejercicios.	
Agilidad	Cada uno de los estudiantes muestran evolución en su motricidad ya que cada quien aprende de diferente manera, pero todos han ido aprendiendo y comprendiendo lo importante de cada actividad y ejercicio realizado en diferentes sesiones	Aprender Comprender
Resolución de problemas	Los estudiantes tienen empeño y motivación para enfrentar cualquier obstáculo que se presentan en cada ejercicio ya que también de esa manera son capaces de decidir por ellos mismos al momento de actuar y ejecutar cualquier problema	Empeño Actuar
Toma de decisiones	Los estudiantes prosperan de una manera exitosa ya que cada uno de ellos muestran habilidades y pensamientos que les favorece a su aprendizaje de una manera consecutiva resaltando la creatividad y el empeño que muestran para aprender y progresar	Habilidad Pensamiento autónomo
Memorización	La evolución de los estudiantes es muy resaltante ya que cada quien sabe lo que tiene que mostrar frente a las actividades y de esa manera evidenciar un proceso positivo frente al aprendizaje el cual retienen lo importante de cada aspecto	Evolución Procedimiento
Disposición	El estudiante muestra atracción por las actividades que se desarrollan en la clase, y esto se logra evidenciar al inicio de la clase que los estudiantes empiezan a preguntar sobre las temáticas a desarrollar y al momento de ejecutar las actividades están dispuestos a realizar las actividades sin ningún tipo de excusa si no más bien estar motivados por lo que se hace.	Atracción Desarrollo
Autoconfianza	Los estudiantes se mostraron optimistas en el momento de realizar las actividades ya que les pareció un reto nuevo mostrando una gran autoconfianza por lo realizado, no bajan su curiosidad por las temáticas y siempre están queriendo hacer más actividades de las que se dejan, manteniendo así su interés por aprender	Optimista Curiosidad
Constancia	Se logra observar que los estudiantes tienen bastante dedicación para trabajar en grupo y desempeñar el aprendizaje de diferentes maneras, además de que se ve en ellos su expresión de felicidad al realizar las tareas asignadas, en donde la constancia se hace presente ya que ellos buscan ser cada día	Dedicación Desempeño

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	mejores en lo que hacen porque en sus diálogos es lo que comentan que quieren ser mejores en todo.	
--	--	--

Con base a la información recopilada mediante la ficha de observación aplicada en 3 momentos diferentes se logro obtener diferentes concepciones que ayudaron a obtener los resultados emergentes dando asi una propociocion agrupada la cual abacar los tres coceptos de cada criterio.

Objetivo específico	1,2 y 3			
Criterios	Proposición observación 1	Proposición observación 2	Proposición observación 3	Proposición general de observación
Integración de mente - cuerpo	Habilidad	Factibilidad	Aptitud	Habilidad
Creatividad	Estrategia	Imaginación	Experimentación	Imaginación
Adaptabilidad	Adecuación	Acomodo	Mejoramiento	Adecuación
Coordinación	Sincronización	Combinación	Organización	Sincronización
Velocidad	Prontitud	Rapidez	Aceleración	Aceleración
Agilidad	Destreza	Dinamismo	Comprensión	Destreza
Resolución de problemas	Solución	Trabajo constante	Empeño	Trabajo constante
Toma de decisiones	Capacidad	Preparación	Pensamiento autónomo	Pensamiento autónomo
Memorización	Virtud	Evolución	Procedimiento	Virtud
Disposición	Interés	Motivación	Atracción	Interés
Autoconfianza	Seguridad	Convencimiento	Optimismo	Seguridad
Constancia	Disciplina	Perseverancia	Dedicación	Perseverancia

Se realizo el vaciado del guion de preguntas cual se la aplico en tres diferentes momentos de la investigación: primer momento de dignostico, segundo momento de intervención pedagógica y tercer momento para la determinación del aprendizaje. Las preguntas se realizaron de manera individual en donde surgieron tres proposiciones por pregunta del guion.

Vaciado de técnica conversacional – GUION DE PREGUNTAS	
Fecha:	Nombre: PRIMER MOMENTO

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Objetivo específico	Establecer el nivel de aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023-1.	
Preguntas	Descripción	Proposición guion de preguntas
¿En qué actividades físicas o deportes has destacado y qué habilidades necesitas para sobresalir en ellos?	<ol style="list-style-type: none"> 1. si me dedico baloncesto y necesito fortalecer mi agilidad y 2. si practico futbol y micro futbol y necesito mejorar en mi estado físico 3. si entreno boxeo y me faltaría desarrollar mas mi agilidad 4. no practico ningún deporte 5. si practico patinaje y me gustaría mejorar mi equilibrio 6. no practico ningún deporte 7. no realizó ningún deporte 8. si entreno futbol y quisiera estar mejor en fuerza 9. si me dedico a al micro futbol y me gustaría estar bien físicamente 10. no entreno ningún deporte 11. no me dedico a ni un deporte 12. no entreno ningún deporte, pero me gustaría fortalecer mi fuerza 	Equilibrio Agilidad Destreza
¿Cómo aplicas la creatividad en tu día a día, ya sea a través de actividades físicas, artísticas o intelectuales?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Me gusta mirar videos de manualidades y ejecutarlas 2. Hago pinturas 3. Me gusta resolver crucigramas 4. Miro revistas que obtengan juegos y resolverlos 5. Respondo sopa de letras 6. me gusta pintar en casa 7. realizo costuras 8. me gusta rompecabezas complejos 9. canto rap y me inspiro en las letras 10. me gusta juegos de resolver problemas 11. leo muchos libros 12. realizo costuras de muñecos 	Orden Compromiso progresión
¿Qué tipos de destrezas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es importante leer y practicar deportes 2. Escribir y realizar ejercicios 	Destrezas Pensamientos

FAVORECER EL APRENDIZAJE

intelectuales y corporales crees que son esenciales?	<ol style="list-style-type: none"> 3. Leer y jugar futbol 4. Escribir bien y entrenar cualquier deporte 5. Mirar programas que enseñen y jugar futbol 6. hacer sopa de letras y entrenar 7. escribir cuentos y estar en deportes 8. resolver crucigramas y jugar 9. leer y practicar deportes 10. pintar y jugar 11. escribir y estar en un gimnasio 12. leer y estar en un deporte 	Emociones
¿Cuáles son tus deportes o actividades físicas favoritas y cómo te desempeñas en ellas?	<ol style="list-style-type: none"> 1. si me dedico baloncesto y lo hago con dedicación 2. si practico futbol y micro futbol y doy lo mejor de mí para ser profesional 3. si entreno boxeo y me gustaría estar en ligas mayores 4. Estar en educación física 5. si practico patinaje y me gustaría mejorar mi disciplina 6. me gusta la educación física solamente 7. no realizó ningún deporte, pero participo en educación física 8. si entreno futbol y quisiera estar de profesional en grande 9. si me dedico al micro futbol y soy responsable en el deporte 10. solo en educación física 11. me gusta la educación física con el profe 12. no entreno ningún deporte, pero me gustaría fortalecerme en la clase de educación física 	Cumplimiento Dedicación fortaleza
¿Cómo utilizas tu velocidad en situaciones cotidianas, como para completar tareas o para	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se trotar para irme al colegio 2. Al entrar del descanso corremos con mis compañeros para llegar a tiempo 3. Me gusta trotar para ir al colegio y regresar casa 4. Solo en ejercicios en la clase de educación física 5. Velocidad solamente cuanto entreno 6. Corremos mucho con mis amigos en el descanso del colegio 	Talento Responsabilidad Comprensión

FAVORECER EL APRENDIZAJE

llegar a lugares a tiempo?	<ol style="list-style-type: none"> 7. Me gusta trotar para llegar a casa después que estoy en la casa de un amigo 8. Solo lo realizo cuando entreno futbol 9. Me gusta correr cuando juego con mis amigos en el colegio 10. Solo me gusta correr en la de educación física 11. En los recreos y en la clase del profe de educación física 12. Solo cuando son los descansos y en la clase 	
¿En qué situaciones has tenido que aprender nuevas habilidades locomotoras y cómo lo lograste?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tuve que aprender a andar en bicicleta y lo logré practicando con la ayuda de mi papá. 2. En la clase de educación física, tuve que aprender a hacer un salto con una cuerda y lo logré siguiendo las instrucciones del profe 3. Una vez fui dónde mi abuela al campo, y aprendí a escalar un árbol y con la ayuda de mi papá. 4. Cuando empecé a jugar fútbol, tuve que aprender a hacer jugadas con el balón y lo logré practicando en la casa. 5. En una salida de la escuela, tuve que aprender a caminar por un sendero de montaña y lo logré siguiendo las indicaciones del profe 6. Cuando empecé a bailar salsa, tuve que aprender a mover mis pies en diferentes pasos y lo logré asistiendo a clases de baile. 7. En una clase de gimnasia, tuve que aprender a hacer una voltereta hacia atrás y lo logré practicando con la ayuda del profe de educación física 8. Cuando empecé a jugar tenis, tuve que aprender a hacer un saque y lo logré practicando con mi profesor personal 9. En una clase de yoga, tuve que aprender a hacer la postura del árbol y lo logré siguiendo las instrucciones del profesor. 10. Cuando comencé a patinar, tuve que aprender a deslizarme ya frenar y lo logré asistiendo a clases de patinaje. 11. En una clase de karate, tuve que aprender a hacer una patada voladora y lo logré siguiendo las indicaciones del maestro. 12. Cuando comencé a hacer patinaje, tuve que aprender a hacer giros y lo logré practicando con la ayuda de un amigo. 	Aprender Comienzo Logró

FAVORECER EL APRENDIZAJE

<p>¿Qué técnicas utilizas para mejorar tu memoria y cómo las aplicas en situaciones cotidianas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizo la repetición para memorizar información importante. Lo repaso en tiempo cada vez más largos hasta que se queda en mi memoria. 2. Escribo notas y las reviso a cada rato. Las imágenes me ayudan a recordar mejor. 3. Canto canciones o rimas para aprender información importante. 4. Juego juegos de memoria, para fortalecer mi capacidad de recordar cosas. 5. Asocio lo que quiero recordar con cosas que ya sé o he hecho antes 6. Leo en voz alta la información que necesito recordar. 7. Cuento historias con la información para ayudarme a recordarla mejor. 8. Uso la repetición para recordar listas de cosas. 9. Visualizo las cosas que quiero recordar en mi mente. 10. Utilizo la técnica de la cadena para recordar información en orden. 11. Hago dibujos para ayudarme a visualizar la información. 12. Utilizo la técnica de la memoria en el lugar, donde uno la información con lugares específicos en mi entorno. 	<p>Utilizar Repetición Memorizar</p>
<p>¿Cómo resuelves problemas complejos en tus actividades educativas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. trato de entender el problema leyéndolo varias veces. 2. identifico las partes importantes del problema y hago un esquema o un diagrama. 3. utilizo la técnica de dividir, donde divido el problema en partes más pequeñas y las resuelvo una por una. 4. buscar información relevante en libros o en internet para entender mejor el problema. 5. pido ayuda a mi maestro o a un compañero que entienda el tema. 6. Utilizo lápices de diferentes colores para hacer anotaciones y resaltar información importante. 7. Use la técnica de lluvia de ideas, donde escribo todas las posibles soluciones que se me ocurren. 8. Hago una lista de pros y contras para cada posible solución. 	<p>Técnica Información Soluciones</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	<ol style="list-style-type: none"> 9. Elijo la solución que me parece más adecuada y la prueba para ver si funciona. 10. Si la solución no funciona, vuelvo a intentarlo o busque una solución alternativa. 11. A veces utilizo el método ensayo y error, donde pruebo diferentes opciones hasta encontrar la solución correcta. 12. utilizo una técnica, donde creo un modelo del problema para entenderlo mejor. 	
<p>¿Cómo mantienes tu atención y concentración en tareas que requieren un esfuerzo cognitivo y físico?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Me aseguro de estar descansado y bien alimentado antes de empezar la tarea. 2. Trato de hacer la tarea en un lugar tranquilo y sin distracciones. 3. Uso la técnica de respiración profunda para relajarme y mantener la calma. 4. Hago ejercicios de estiramiento para relajar mi cuerpo y evitar la fatiga muscular. 5. Escucho música relajante para ayudarme a concentrarme. 6. Me pongo metas claras y específicas para la tarea y me enfoco en alcanzarlas. 7. Divido la tarea en partes más pequeñas y me enfoco en completar cada parte antes de pasar a la siguiente. 8. Utilizo herramientas de organización, como listas de tareas o agendas, para mantenerme enfocado en lo que tengo que hacer. 9. Evito las redes sociales y otras distracciones mientras trabajo. 10. Me tomo descansos para estirar mi cuerpo y descansar mi mente. 11. No sé cómo hacerlo 12. Me concentro en la tarea y evito pensar en otras cosas que pueden distraerme. 	<p>Visualizar Redes sociales Alimentación</p>
<p>¿Has utilizado alguna vez una estrategia para resolver un</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si utilizo diferentes estrategias para resolver un problema poniendo en práctica mi imaginación 2. No nunca utilizo algunas estrategias para resolver algo 	<p>Interés Estrategia Concentración</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

<p>problema de manera creativa?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Si intento mostrar interés por los problemas y busco diferentes soluciones 4. Si por medio del juego intento ser estratégico para solucionar los problemas 5. Si respirar y también desahogarme con alguien de confianza 6. Si intento concertarme para poder resolver un problema 7. No porque no soy creativo por lo cual no le llama la atención resolver un problema 8. Si intento mostrar interés en el problema para así poder solucionarlo 9. No siento que no soy estratégico y tampoco creativo 10. Si busco ser creativo a la hora de poder dar solución a los problemas 11. No porque no tengo mucho interés en eso 12. No muestro mucho interés por resolver cualquier problema 	
<p>¿Con qué frecuencia intentad encontrar soluciones creativas a los problemas que se presentan?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Con muy poca frecuencia solo me desahogo conmigo misma 2. Con no mucha frecuencia solo intento hacerlo cuando quiero destacar 3. Poco porque mis compañeros no dejan y me siento reprimida 4. Casi siempre y utilizo el diálogo como principal estrategia 5. Siempre y utilizando diferentes estrategias como hablar 6. Si con frecuencia soy creativo al momento de hacer y resolver mis problemas 7. Casi no porque no tengo muchos problemas 8. No por falta de interés en cualquier actividad 9. No lo utilizo casi nunca porque no veo necesario 10. Tal vez porque intento poner en práctica mi imaginación 11. Si porque puedo evitar problemas y los resuelvo de una mejor manera 12. Muchas veces poniendo atención e interés en las clases 	<p>Positivismo Interés Diálogo Imaginación</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

¿Qué habilidades crees que son importantes para ser creativo?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Concentrarse más 2. Ser responsable, educado y respetuoso 3. Ser alegre, expresar nuestros sentimientos y la imaginación 4. Si para ser creativo uno necesita ser libre 5. Reír 6. Pensar 7. Ser feliz 8. Si porque porqué hay que entrenar, dibujar y escribir 9. Tener imaginación, buenas ideas y actitud 10. Imaginación e inspiración 11. Creo que dibujar y escribir 12. La imaginación 	Imaginación Expresión Creatividad Habilidad
--	---	--

Vaciado de técnica conversacional (GUION DE PREGUNTAS)		
Fecha:	Nombre: SEGUNDO MOMENTO	
Objetivo específico	Aplicar los juegos motores para favorecimiento del aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023.	
Preguntas	Descripción	Proposición grupo focal
¿En qué actividades físicas o deportes has destacado y qué habilidades necesitas para	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si me gusta entrenar baloncesto y fuera bueno mejorar la velocidad 2. Si estoy en futbol y quisiera mejorar mi respiración 3. Me dedico al boxeo y quiero estar bien en fuerza 4. No entreno deportes 5. Si me dedico al patinaje y quisiera mejorar mi agilidad 6. No entreno nada 7. No me dedico a deportes 	Desempeño Disciplina Actitud

FAVORECER EL APRENDIZAJE

sobresalir en ellos?	8. Si me dedico al futbol y quiero mejorar mis remates 9. Si estoy en micro futbol y quiero fortalecer mi equilibrio 10. No estoy en deportes 11. No me gusta entrenar ningún deporte 12. No entreno deportes	
¿Cómo aplicas la creatividad en tu día a día, ya sea a través de actividades físicas, artísticas o intelectuales?	1. miro videos de manualidades y las realizo 2. pinto demasiado en casa 3. Me gusta resolver crucigramas y sopa de letras 4. Hago juegos de revistas y los resuelvo 5. realizo sopa de letras 6. me gusta pintar en mis tiempos libre en casa 7. realizo costuras de muñecos 8. armo rompecabezas difíciles 9. canto rap y hago bien las letras 10. realizo juegos de resolver problemas 11. leo libros 12. hago costuras de muñecos con mi mama	Cualidades Preferencia Desempeño
¿Qué tipos de destrezas intelectuales y corporales crees que son esenciales?	1. leer y practicar deportes 2. Escribir y realizar distintos ejercicios 3. Leer y jugar futbol y otros deportes 4. Escribir, leer y entrenar cualquier deporte 5. Mirar programas en televisión que enseñen y jugar futbol 6. hacer sopa de letras y cursi gramas y entrenar 7. hacer cuentos y estar en deportes 8. resolver crucigramas y jugar 9. leer y practicar diferentes deportes 10. pintar y jugar 11. escribir y estar en un gimnasio para estar mejor 12. leer y estar en un deporte	Atención Percepción Ejecución

FAVORECER EL APRENDIZAJE

<p>¿Cuáles son tus deportes o actividades físicas favoritas y cómo te desempeñas en ellas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. si me dedico baloncesto y lo hago con dedicación 2. si practico futbol y micro futbol y doy lo mejor de mí para ser profesional 3. si entreno boxeo y me gustaría estar en ligas mayores 4. Estar en educación física 5. si practico patinaje y me gustaría mejorar mi disciplina 6. me gusta la educación física solamente 7. no realizó ningún deporte, pero participo en educación física 8. si entreno futbol y quisiera estar de profesional en grande 9. si me dedico al micro futbol y soy responsable en el deporte 10. solo en educación física 11. me gusta la educación física con el profe 12. no entreno ningún deporte, pero me gustaría fortalecerme en la clase de educación física 	<p>Desenvolverse Progresar Ejecución</p>
<p>¿Cómo utilizas tu velocidad en situaciones cotidianas, como para completar tareas o para llegar a lugares a tiempo?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. para irme al colegio y jugar 2. Al entrar del descanso corremos con mis compañeros para llegar a tiempo a cualquier lado 3. Me gusta trotar para ir al colegio y regresar casa además en descansos 4. Solo en ejercicios y actividades en la clase de educación física 5. Velocidad solamente cuanto entreno 6. Corremos mucho con mis amigos en el descanso 7. Me gusta trotar para llegar a casa 8. Solo lo realizo cuando entreno futbol 9. Me gusta correr cuando juego con mis amigos en el colegio 10. Solo me gusta correr en la de educación física 11. En los recreos y en la clase del profe 12. Solo cuando son los descansos y en la clase 	<p>Compromiso Dificultad Pensamientos</p>
<p>¿En qué situaciones has tenido que aprender nuevas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando aprendí a nadar, con el profe de natación me ayudó 2. Una vez me subí en un árbol y luego no podía bajar y mi papá me ayudó a bajar 3. Aprendí a pisar el balón para jugar fútbol y el profe en enseño 	<p>Aprender Coordinar Técnicas</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

habilidades locomotoras y cómo lo lograste?	<ol style="list-style-type: none"> 4. Aprendí a jugar fútbol con el profe 5. No podía saltar y el profe de educación física me enseñó 6. No sé cuándo 7. Una vez el profe me enseñó a lanzar en basquee 8. No podía saltar con pie junto y el profe creo técnicas para que yo aprendiera 9. Aprendí a hacer terk en una escuela de baile 10. Cuando aprendí a rematar jugando micro 11. A coordinar en carrera brazos y piernas 12. No podía nadar me hundía, pero ahora ya puedo por qué el profe me enseñó a flotar 	
¿Qué técnicas utilizas para mejorar tu memoria y cómo las aplicas en situaciones cotidianas?	<ol style="list-style-type: none"> 1. La repetición de la clase en mi mente 2. Grabar la clase 3. Poner mucha atención 4. Preguntar al profe lo que no entiendo 5. Buscar en internet 6. Repetir muchas veces para aprender 7. Hacer un resumen para estudiar 8. Hacer preguntas del tema que vimos y darle respuesta 9. Hacer preguntas en clase 10. Pedir explicación al profe 11. Llegar a mi casa y estudiar el tema que miramos 12. Estar concentrado en la clase 	<p>Explicación Atención Concentración</p>
¿Cómo resuelves problemas complejos en tus actividades educativas?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leo varias veces el problema para lograr entenderlo 2. Tomo las partes y las divido para entender mejor 3. Divido el trabajo y lo resuelvo por partes 4. Me ayudó de libro o internet 5. Hago preguntas en clase 6. Resalto la información importante del tema 7. Escribo las soluciones 8. Divido lo que se estudia y lo que no para mejorar mi estudio 	<p>Comparar Resultado Conectar</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	<ul style="list-style-type: none"> 9. No me distraigo cuando estoy estudiando 10. Tomo un tiempo para descansar 11. Es muy difícil 12. No me distraigo 	
<p>¿Cómo mantienes tu atención y concentración en tareas que requieren un esfuerzo cognitivo y físico?</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Descansar y estar bien alimentado 2. Evitar las distracciones en un lugar tranquilo 3. Técnica de respiración 4. Ejercicios de estiramiento 5. Música de relajación 6. Dividir las tareas y resolver por partes 7. Me pongo metas para terminar para la tarea 8. Organizo mi tiempo en agendas 9. Evitar distracciones cómo las redes sociales 10. Descanso de mente y cuerpo 11. No entiendo 12. Concentración en lo que se está haciendo 	<p>Técnica Satisfacción Libros</p>
<p>¿Has utilizado alguna vez una estrategia para resolver un problema de manera creativa?</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Si utilizo varias estrategias para solucionar un problema con mi imaginación 2. No pocas veces utilizo estrategia para dar con la solución de algo 3. Si procuro tener disposición por los problemas y poder tener varias soluciones 4. Si con el juego intento ser estratégico para arreglar y solucionar los problemas 5. Si utilizo la meditación y el poder desahogarme con mis seres queridos 6. Si intento poner más atención para poder resolver un problema 7. No porque no soy creativo, pero si me gustaría serlo 8. Si muchas veces muestro interés en el problema para dar con la solución 9. No soy estratégico en las actividades para resolver 10. Si intento ser más creativo para poder solucionar mis problemas 11. No porque no prestó atención por solucionar los problemas 	<p>Interés Creatividad Meditación</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	12. No me intereso mucho por ser creativo, pero si puedo resolver cualquier problema	
¿Con qué frecuencia intentad encontrar soluciones creativas a los problemas que se presentan?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rara vez busco soluciones creativas a los problemas, generalmente solo me desahogo conmigo misma 2. No suelo buscar soluciones creativas a los problemas a menos que quiera destacar. 3. Siento que tengo pocas oportunidades para encontrar soluciones creativas debido a la falta de apoyo de mis compañeros, lo que me hace sentir reprimida 4. Me esfuerzo por encontrar soluciones creativas a los problemas y utilizo el diálogo como mi principal estrategia. 5. Siempre busco soluciones creativas a los problemas y utilizo una variedad de estrategias, incluyendo el diálogo. 6. Soy creativo/a con frecuencia cuando se trata de resolver mis problemas y busco soluciones innovadoras y efectivas. 7. Rara vez, porque no tengo muchos problemas. 8. No es por falta de interés en cualquier actividad. 9. Casi nunca lo utilizo porque no lo veo necesario. 10. Quizás porque intento poner en práctica mi imaginación. 11. Sí, porque puedo evitar problemas y resolverlos de una manera más efectiva. 12. Muchas veces prestando atención e interés en las clases. 	Positivismo Apoyo Diálogo Innovación
¿Que habilidades crees que son importantes para ser creativo?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atención 2. Ser responsable, educado y respetuoso 3. Ser alegre, expresar nuestros sentimientos y la imaginación 4. Si para ser creativo uno necesita ser libre 5. Sonreír 6. Pensar 7. Ser feliz 8. Si porque porqué hay que entrenar, dibujar y escribir 9. Tener imaginación, buenas ideas y actitud 	Desarrollo Libertad Actitud Activo

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	10. Imaginación e inspiración 11. Creo que dibujar y escribir 12. La imaginación	
--	--	--

Vaciado de técnica conversacional (GUION DE PREGUNTAS)		
Fecha:	Nombre: TERCER MOMENTO	
Objetivo específico	Determinar la influencia de los juegos motores para el favorecimiento del aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la IEM San Juan Bosco 2023.	
Preguntas	Descripción	Proposición grupo focal
¿En qué actividades físicas o deportes has destacado y qué habilidades necesitas para sobresalir en ellos?	1. Si entreno baloncesto y seria excelente mejorar la velocidad 2. Si practico en futbol y quiero estar bien en mi respiración 3. Si entreno al boxeo y quiero mejorar en la fuerza 4. No entreno deportes 5. Si estoy y me gusta al patinaje y quisiera mejorar mi agilidad 6. No entreno deportes 7. No me dedico a deportes 8. Si me dedico al futbol y quiero mejorar mis remates 9. Si estoy en micro futbol y quiero fortalecer mi equilibrio 10. No estoy en deportes 11. No me gusta entrenar ningún deporte 12. No entreno deportes	Disposición Inspiración Dedicación
¿Cómo aplicas la creatividad en tu	1. Con videos hago manualidades y las realizo 2. pinto en casa	Virtudes Interés

FAVORECER EL APRENDIZAJE

<p>día a día, ya sea a través de actividades físicas, artísticas o intelectuales?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. resuelvo crucigramas y sopa de letras 4. realizo juegos de revistas y los resuelvo 5. hago sopa de letras 6. pinto en mis tiempos libre en casa 7. realizo costuras de muñecos y comics 8. armo rompecabezas difíciles 9. canto rap y me dedico a las canciones 10. realizo juegos de resolver problemas en revistas y en el computador 11. leo libros y revistas 12. hago costuras de muñecos con mi mama 	<p>Perseverancia</p>
<p>¿Qué tipos de destrezas intelectuales y corporales crees que son esenciales?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leer muchos libros y practicar deportes 2. Escribir cosas de la mente y realizar distintos ejercicios 3. Leer y jugar futbol y estar en diferentes deportes 4. Escribir, leer y entrenar deportes 5. Mirar programas en televisión que enseñen y jugar futbol 6. hacer sopa de letras y cursi gramas y también entrenar mucho 7. hacer cuentos y estar en deportes 8. resolver crucigramas y jugar 9. leer y practicar diferentes deportes 10. pintar y jugar 11. escribir y estar en un gimnasio para estar mejor 12. leer y estar en un deporte 	<p>Analizar Percibir Ejecutar</p>
<p>¿Cuáles son tus deportes o actividades físicas favoritas y cómo te desempeñas en ellas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. si me dedico baloncesto y con dedicación lograre muchos objetivos 2. si practico futbol y micro futbol para ser profesional 3. si entreno boxeo y me gustaría ser campeón en una liga 4. Estar en educación física y corresponder a la materia y a mi 5. si practico patinaje y quiero ser de las mejores 6. me gusta la educación física y correspondo a la materia 7. no realizó ningún deporte, pero con disposición en educación física 8. si entreno futbol y lo hago porque me gusta y me dedico 	<p>Honestidad Compañerismo Comprensión</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	<ol style="list-style-type: none"> 9. si me dedico al micro futbol y me tienen como de los mejores porque me dedico 10. solo me dedico en educación física 11. me gusta la educación física con el profe y sus actividades 12. no entreno ningún deporte, pero me gustaría fortalecerme en la clase de educación física 	
<p>¿Cómo utilizas tu velocidad en situaciones cotidianas, como para completar tareas o para llegar a lugares a tiempo?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. para irme al colegio y llegar a tiempo además de jugar 2. Al entrar del descanso corremos con mis compañeros 3. Me gusta trotar para ir al colegio 4. Solo en ejercicios y actividades en la clase de educación física 5. Velocidad solamente cuando entreno y juego en el colegio 6. Corremos mucho con mis amigos en el descanso 7. Me gusta trotar para llegar a casa y entrar rápido al salón 8. Solo lo realizo cuando entreno futbol en mis entrenamientos 9. Me gusta correr cuando juego con mis amigos en el colegio y siento que tengo agilidad 10. Solo me gusta correr en la de educación física 11. En los recreos y en la clase 12. Solo cuando son los descansos y en la clase 	<p>Conocimientos Agilidad</p>
<p>¿En qué situaciones has tenido que aprender nuevas habilidades locomotoras y cómo lo lograste?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando aprendí a andar en bicicleta con ayuda de mi padre 2. Aprendí a saltar con una cuerda 3. Mi padre me ayudó a trepar en un árbol 4. Aprendí a jugar fútbol practicando en casa 5. El profe me enseñó a donar en senderos 6. Aprendí a Bailar en una academia 7. El profe me enseñó a dar una vuelta hacia atrás 8. Mi profesor me enseñó a hacer un saque en tenis 9. Puedo hacer la postura del árbol en yoga 10. Aprendí a frenar con patines en una escuela de patinaje 11. Aprendí a dar una patada voladora 12. Cuando aprendí a nadar el profe me enseñó 	<p>Postura Juego Práctica</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

<p>¿Qué técnicas utilizas para mejorar tu memoria y cómo las aplicas en situaciones cotidianas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizo la repetición para retener la información 2. Escribo notas y las repito, las imágenes también ayudan 3. Por medio de canciones retengo información 4. Realizó juegos de memoria para retener información 5. Recuerdo eventos y los asoció con la información 6. Leer en voz alta 7. Uso la repetición 8. Visualizo en mi mente las cosas para recordarlas 9. Técnica de la cadena 10. Realizar dibujos 11. Técnica del lugar para recordar 12. Dividir la información 	<p>Investigación Juegos Asociación</p>
<p>¿Cómo resuelves problemas complejos en tus actividades educativas?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leer el problema varias veces 2. Dividir el problema para entenderlo 3. Busco nuevas ayudas 4. Ser curioso en clase 5. Coloreo la información para guiarme 6. Tener soluciones 7. Resaltar lo que se va a estudiar 8. Nada de distracciones 9. Sacar tiempo para cada cosa 10. No entiendo 11. No distraerse 12. Recuerdo lo importante que es estudiar 	<p>Pausas activas Tiempo libre Leer</p>
<p>¿Cómo mantienes tu atención y concentración en tareas que requieren un esfuerzo cognitivo y físico?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La alimentación 2. Ubicarse en un lugar muy sereno 3. Respiración 4. Estirar el cuerpo 5. Escuchar música relajante 6. Dividir las tareas y resolver por partes 7. Proponerse metas 	<p>Alimentación Concentración Escuchar</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

<p>¿Has utilizado alguna vez una estrategia para resolver un problema de manera creativa?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 8. Organizar el tiempo libre 9. No utilizar las redes sociales 10. Descansar mente y cuerpo 11. No entiendo la pregunta 12. Concentración 	
<p>¿Con qué frecuencia intentad encontrar soluciones creativas a los problemas que se presentan?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si hago uso estrategias para resolver un problema teniendo 2. No utilizo estrategias creativas 3. Si pongo interés a los problemas y busco diferentes soluciones 4. Si por medio del juego soy creativo y estratégico 5. Si me calmo y me desahogo 6. Si soy muy atento para poder resolver un problema 7. No soy creativo 8. Si soy muy atento y busco una manera creativa para solucionar mis actividades 9. No soy estratégico ni creativo 10. Si empiezo a buscar estrategias para ser más creativo 11. No me gusta realizar las actividades 12. No tengo mucho interés por ser creativo 	<p>Autocontrol Juego Eficiencia</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. No lo hago frecuencia solo me desahogo a solas 2. Con poca frecuencia solo intento hacerlo cuando quiero mejorar en algo 3. Más bien poco ya que mis compañeros no dejan y me siento reprimida 4. Casi siempre y utilizo la comunicación como principal estrategia 5. Siempre y utilizando diferentes estrategias como el diálogo 6. Si con frecuencia soy creativo al momento de hacer mis actividades 7. Casi no porque no tengo muchos problemas y lo veo necesario 8. No por falta de interés y no me llamo mucho la atención 9. No lo utilizo casi nunca porque no veo que sea muy importante 10. Tal vez porque intento poner a prueba mi imaginación 	<p>Positivismo Interés Imaginación</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

	11. Si porque puedo evito problemas 12. Muchas veces poniendo atención e interés a lo que dice el profesor	
¿Qué habilidades crees que son importantes para ser creativo?	1. Concentrarse más 2. Ser responsable, educado y respetuoso 3. Ser alegre, expresar nuestros sentimientos y la imaginación 4. Si para ser creativo uno necesita ser libre 5. Reír 6. Pensar 7. Ser feliz 8. Si porque porqué hay que entrenar, dibujar y escribir 9. Tener imaginación, buenas ideas y actitud 10. Imaginación e inspiración 11. Creo que dibujar y escribir 12. La imaginación	Desarrollo Valores Destrezas Agilidad

Con base a la información recopilada mediante el guion de preguntas aplicada en 3 momentos diferentes se logro obtener diferentes concepciones que ayudaron a obtener los resultados emergentes dando asi una propociocion agrupada la cual abacar los tres coceptos de cada criterio.

Sistematización de técnica conversacional – GUIÓN DE PREGUNTAS				
Objetivos específicos	1,2 y 3			
Preguntas	MOMENTO 1	MOMENTO 2	MOMENTO 3	Proposición general de técnica conversacional
¿En qué actividades físicas o deportes has destacado y qué habilidades necesitas para sobresalir en ellos?	Agilidad	Disciplina	Disposición	Agilidad

FAVORECER EL APRENDIZAJE

¿Cómo aplicas la creatividad en tu día a día, ya sea a través de actividades físicas, artísticas o intelectuales?	Organización	Cualidad	Interés	Cualidad
¿Qué tipos de destrezas intelectuales y corporales crees que son esenciales?	Pensamiento crítico	Percepción	Analizar	Percepción
¿Cuáles son tus deportes o actividades físicas favoritas y cómo te desempeñas en ellas?	Dedicación	Progresión	Comprensión	Progresión
¿Cómo utilizas tu velocidad en situaciones cotidianas, como para completar tareas o para llegar a lugares a tiempo?	Rapidez	Agilidad	Agilidad	Agilidad
¿En qué situaciones has tenido que aprender nuevas habilidades locomotoras y cómo lo lograste?	Disciplina	Técnicas	Juego	Disciplina

FAVORECER EL APRENDIZAJE

¿Qué técnicas utilizas para mejorar tu memoria y cómo las aplicas en situaciones cotidianas?	Repetición	Concentración	Asociación	Asociación
¿Cómo resuelves problemas complejos en tus actividades educativas?	Estrategias	Comparar	Dedicación	Estrategias
¿Cómo mantienes tu atención y concentración en tareas que requieren un esfuerzo cognitivo y físico?	Visualización	Estrategias	Concentración	Concentración
¿Has utilizado alguna vez una estrategia para resolver un problema de manera creativa?	Concentración	Creatividad	Autocontrol	Creatividad
¿Con qué frecuencia intentas encontrar soluciones creativas a los problemas que se presentan?	Diálogo	Positivismo	Positivismo	Positivismo
¿Que habilidades crees que son importantes para ser creativo?	Creatividad	Actitud	Valores	Creatividad

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Se realiza la sistematización agrupada teniendo en cuenta los conceptos principales que emergieron tanto como en la ficha de observación, como el guion de preguntas y con ello sacar un concepto que abarque los cocetod de los instrumentos realizados.

Sistematización agrupada			
Objetivos específicos		1,2 y 3	
Pregunta y criterio de observación	Proposición general de observación	Guion de preguntas	Proposición agrupada
¿En qué actividades físicas o deportes has destacado y qué habilidades necesitas para sobresalir en ellos? Integración de mente -cuerpo	Habilidad	Agilidad	Habilidad
¿Cómo aplicas la creatividad en tu día a día, ya sea a través de actividades físicas, artísticas o intelectuales?	Imaginación	Cualidad	Cualidad

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Creatividad			
¿Qué tipos de destrezas intelectuales y corporales crees que son esenciales? Adaptabilidad	Adecuación	Percepción	Adecuación
¿Cuáles son tus deportes o actividades físicas favoritas y cómo te desempeñas en ellas? Coordinación	Sincronización	Progresión	Sincronización
¿Cómo utilizas tu velocidad en situaciones cotidianas, como para completar tareas o para llegar a lugares a tiempo? Velocidad	Aceleración	Agilidad	Agilidad
¿En qué situaciones has tenido que aprender nuevas habilidades locomotoras y cómo lo lograste?	Destreza	Disciplina	Destreza

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Agilidad			
¿Qué técnicas utilizas para mejorar tu memoria y cómo las aplicas en situaciones cotidianas? Resolución de problemas	Trabajo constante	Asociación	Trabajo constante
¿Cómo resuelves problemas complejos en tus actividades educativas? Toma de decisiones	Pensamiento autónomo	Estrategias	Pensamiento autónomo
¿Cómo mantienes tu atención y concentración en tareas que requieren un esfuerzo cognitivo y físico? Memorización	Virtud	Concentración	Concentración
¿Has utilizado alguna vez una estrategia para resolver un	Interés	Creatividad	Interés

FAVORECER EL APRENDIZAJE

problema de manera creativa? Disposición			
¿Con qué frecuencia intentas encontrar soluciones creativas a los problemas que se presentan? Autoconfianza	Seguridad	Positivismo	Seguridad
¿Que habilidades crees que son importantes para ser creativo? Constancia	Perseverancia	Actitud	Perseverancia

Teniendo en cuenta la sistematización agrupada en donde salieron conceptos importantes de cada pregunta y criterio de observación, se realiza la triangulación de estos conceptos, en donde autores los definen y se realiza la respectiva interpretación de lo dicho por cada autor.

Triangulación			
Objetivo específico	1,2 y3		
Criterios y preguntas	Proposición agrupada	Referente teórico	Interpretación
¿En qué actividades físicas o deportes has destacado y qué	Habilidad	Habilidad es la capacidad del hombre para realizar cualquier ejercicio o acto	El autor sugiere que la habilidad es una manifestación tangible de la capacidad de una persona para ejecutar una actividad o

FAVORECER EL APRENDIZAJE

<p>habilidades necesitas para sobresalir en ellos?</p> <p>Integración de mente -cuerpo</p>		<p>de acuerdo a sus conocimientos adquiridos en su vida, (Savin ,1976).</p>	<p>tarea, fundamentada en el conocimiento y la experiencia acumulados a lo largo de su vida. Esta definición implica que la habilidad no es innata, sino que se desarrolla y perfecciona a través de la práctica y la educación. Es el resultado de un proceso continuo de aprendizaje y adaptación, en el cual el individuo asimila información, la aplica de manera efectiva y la refina mediante la repetición y el enfrentamiento a nuevos desafíos. En este sentido, la habilidad no solo refleja el dominio técnico sobre una tarea específica, sino también la capacidad de un individuo para adaptarse a diferentes contextos y resolver problemas de manera eficiente. Este enfoque destaca la importancia del desarrollo de habilidades en la formación integral de una persona, ya que estas permiten no solo la ejecución de tareas cotidianas, sino también la superación de obstáculos y el logro de metas personales</p>
<p>¿Cómo aplicas la creatividad en tu día a día, ya sea a través de actividades físicas, artísticas o intelectuales?</p> <p>Creatividad</p>	<p>Cualidad</p>	<p>Para Aristóteles la cualidad es una de las diez categorías que, junto con la capacidad adquiere una especial relevancia en la vida de los seres humanos y en sus proyectos de vida (Azcarate, 2005).</p>	<p>La cualidad, como una de las diez categorías fundamentales, es esencial en la vida de las personas y en la consecución de sus objetivos, complementando y potenciando la capacidad. Mientras que la capacidad permite a una persona ejecutar acciones concretas basadas en el conocimiento adquirido, la cualidad es una característica intrínseca o desarrollada que define y distingue al individuo, influyendo</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

			en cómo estas acciones son percibidas y valoradas. Las cualidades, ya sean físicas o intangibles, como la fuerza, la honestidad o el liderazgo, no solo enriquecen las capacidades, sino que también guían su aplicación hacia metas significativas y valiosas. De este modo, la cualidad no solo contribuye a la identidad personal.
¿Qué tipos de destrezas intelectuales y corporales crees que son esenciales? Adaptabilidad	Adecuación	Carl Rogers (1997). La congruencia o adecuación es el ser auténtico, significa que lo que uno siente y experimenta en su interior está en armonía con lo que uno expresa y comunica externamente	La adecuación, en su esencia, se refiere a la capacidad de alinear lo que se siente y experimenta internamente con lo que se comunica y expresa externamente. Este concepto implica un alto grado de autenticidad, donde no hay disonancia entre el mundo interior de una persona y su comportamiento o comunicación externa. Cuando alguien es adecuado, sus palabras, acciones y gestos son coherentes con sus emociones y pensamientos, creando una armonía que refleja la verdadera esencia de su ser. Esta autenticidad es fundamental para establecer relaciones genuinas y construir confianza, ya que los demás perciben la congruencia entre lo que una persona dice y lo que realmente siente.
¿Cuáles son tus deportes o actividades físicas favoritas y cómo te desempeñas en ellas?	Sincronización	Es la simultaneidad de dos sucesos vinculados por el sentido, Es decir, la coincidencia temporal de dos o más eventos, que guardan relación entre sí, pero que no son uno causa del otro,	La sincronización, en este contexto, se refiere a la coincidencia temporal de eventos que, aunque no están vinculados por una relación causal directa, comparten un significado común. En lugar de una conexión de causa y efecto, la

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Coordinación		sino que su relación es de contenido, (Diaz, 2005).	sincronización se basa en una relación de contenido, donde los eventos ocurren simultáneamente o en una secuencia que refleja una conexión significativa entre ellos. Por ejemplo, experimentar una serie de cosas similares o temas recurrentes en momentos distintos de la vida puede indicar una sincronización significativa, donde el tiempo y el contexto generan un entendimiento compartido.
¿Cómo utilizas tu velocidad en situaciones cotidianas, como para completar tareas o para llegar a lugares a tiempo? Velocidad	Agilidad	La agilidad es definida como un acto del ser humano que tiene la capacidad para cambiar de dirección rápidamente con movimientos consecutivos, así como también desenvolverse por ellos mismos en un escenario participativo o competitivo (Draper & Lancaster, 1985)	La agilidad, en su definición más amplia, es la capacidad de una persona para cambiar de dirección rápidamente y ejecutar movimientos sucesivos con eficacia, tanto en contextos físicos como mentales. Este concepto no se limita a la rapidez física, sino que abarca la habilidad de adaptarse y responder de manera eficiente a situaciones cambiantes en entornos participativos o competitivos. La agilidad implica una combinación de flexibilidad mental y rapidez de acción, permitiendo a una persona ajustarse a nuevas condiciones, tomar decisiones rápidas y manejar la incertidumbre con eficacia.
¿En qué situaciones has tenido que aprender nuevas habilidades locomotoras y cómo lo lograste?	Destreza	Se define destreza como una disposición, la propiedad, el talento o la aptitud para realizar algo correctamente, así como también resolver problemas y lograr un aprendizaje correctamente como tomar	La destreza se entiende como una capacidad refinada y desarrollada para llevar a cabo tareas con alta precisión y eficacia. Esta habilidad no solo abarca el talento innato para realizar una actividad, sino también la aptitud adquirida a través de la práctica y el aprendizaje continuo. La

FAVORECER EL APRENDIZAJE

Agilidad		determinación en un asunto (Gardner, 1985).	destreza implica una combinación de conocimiento, habilidad técnica y experiencia que permite a una persona ejecutar tareas de manera correcta y eficiente, resolver problemas con creatividad y eficacia, y tomar decisiones informadas en contextos específicos.
¿Qué técnicas utilizas para mejorar tu memoria y cómo las aplicas en situaciones cotidianas? Resolución de problemas	Trabajo constante	El concepto de trabajo constante hace referencia aquella actividad propiamente humana que hace uso de nuestras capacidades físicas, morales como intelectuales, encaminados a tener un bien o servicio necesario para la satisfacción propia y obtener un aprendizaje significativo (guerra, 2001)	El trabajo constante es una actividad humana que utiliza nuestras capacidades físicas, morales e intelectuales para producir bienes o servicios necesarios para nuestra satisfacción personal, al mismo tiempo que nos brinda la oportunidad de obtener un aprendizaje significativo. Es una labor dirigida hacia la obtención de un objetivo mientras se desarrollan habilidades y se aprende.
¿Cómo resuelves problemas complejos en tus actividades educativas? Toma de decisiones	Pensamiento autónomo	Es aprendizaje auto dirigido en un proceso activo y constructivo mediante el cual los estudiantes establecen objetivos para su aprendizaje y luego intentan controlar y regular su cognición, motivación y comportamiento, guiados y restringidos. Estas actividades autor reguladoras median la relación entre el individuo y el medio ambiente y su logro general (Daura, 2010).	El aprendizaje auto dirigido como un proceso en el cual los estudiantes establecen sus propios objetivos de aprendizaje y luego controlan y regulan activamente su cognición, motivación y comportamiento para alcanzar esos objetivos. Estas actividades de autorregulación guían la relación entre el estudiante y su entorno, influyendo en su éxito general en el aprendizaje.
¿Cómo mantienes tu atención y concentración en tareas que requieren	Concentración	La concentración es básicamente la capacidad de una persona, al momento de mantener un enfoque durante mucho tiempo, dando preferencia	La concentración es la habilidad de mantener el enfoque sostenido en una tarea o actividad durante períodos prolongados, resistiendo distracciones y dirigiendo la atención hacia un punto

FAVORECER EL APRENDIZAJE

<p>un esfuerzo cognitivo y físico?</p> <p>Memorización</p>		<p>hacia punto en concreto teniéndolo focalizado todo esto a consideración del individuo, como sus preferencias y objetivos, (Joao, 2009).</p>	<p>específico en función de objetivos y preferencias individuales. Esta capacidad permite a una persona abordar tareas con mayor profundidad, mejorar la precisión en la ejecución y facilitar el aprendizaje y la resolución de problemas. La concentración también optimiza el rendimiento al reducir el estrés asociado con la multitarea y mejora el control sobre el propio trabajo, haciendo posible el logro efectivo de metas y la perfección de habilidades.</p>
<p>¿Has utilizado alguna vez una estrategia para resolver un problema de manera creativa?</p> <p>Disposición</p>	<p>Interés</p>	<p>El concepto de interés a nivel individual es una predisposición relativa de un tiempo duradero para soportar varias actividades con metas específicas, ya que además de esta muy ligado a la persistencia y sentimientos positivos, en conjunto con la educación, (Hidi y Ainley, 2002).</p>	<p>El interés individual es la disposición y motivación para invertir tiempo prolongado en actividades específicas, impulsado por metas personales y objetivos claros. Esta inclinación hacia una tarea o área particular está estrechamente vinculada a la persistencia, ya que un fuerte interés fomenta la determinación y el compromiso continuo, incluso frente a desafíos y obstáculos. Además, el interés genera sentimientos positivos, como entusiasmo y satisfacción, que refuerzan la dedicación y el esfuerzo hacia las metas propuestas. En el contexto educativo, el interés individual juega un papel crucial en el aprendizaje, ya que impulsa la curiosidad, mejora la capacidad de concentración y facilita el dominio de nuevas habilidades.</p>
<p>¿Con qué frecuencia intentas encontrar</p>	<p>Seguridad</p>	<p>El concepto de seguridad se refiere a la confianza de si mismo, además de</p>	<p>La seguridad, entendida como la confianza en uno mismo, es un factor fundamental</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

<p>soluciones creativas a los problemas que se presentan?</p> <p>Autoconfianza</p>		<p>que en situaciones adversas se vuelve crucial, que la persona tenga una gran autoconfianza ya que, si se encuentra en una situación en la que debe utilizar demasiada información, crecerá el sentimiento de incertidumbre, miedo e inseguridad, (Hawes, Mast y Swan, 1989).</p>	<p>para enfrentar y superar situaciones difíciles. Esta confianza permite a las personas manejar la incertidumbre y el miedo que a menudo acompañan a desafíos complejos que requieren una considerable cantidad de conocimiento y habilidad. Una alta autoconfianza no solo fortalece la capacidad para tomar decisiones bajo presión, sino que también promueve la resiliencia y la adaptabilidad en contextos adversos. Al sentir seguridad en sus capacidades y juicios, las personas están mejor equipadas para abordar problemas con una actitud positiva y una mentalidad proactiva, facilitando la resolución efectiva de conflictos y la superación de obstáculos</p>
<p>¿Qué habilidades crees que son importantes para ser creativo?</p> <p>Constancia</p>	<p>Perseverancia</p>	<p>La perseverancia es la de nominación de constancia, pero sobre todo pasión por diferentes objetivos planteados a un tiempo largo, para ello se requiere poner mucho esfuerzo, en las dificultades y contratiempos que puedan surgir para lograr las metas, (Duckworth, Peterson, Matthews, y Kelly, 2007).</p>	<p>La perseverancia se define como la constancia y la pasión en la búsqueda de metas a largo plazo, y es crucial para alcanzar el éxito en cualquier esfuerzo significativo. Este atributo implica mantener un esfuerzo continuo y sostenido a pesar de las dificultades, contratiempos y fracasos que puedan surgir a lo largo del camino. La perseverancia no solo requiere una firme determinación para seguir adelante, sino también una disposición para aprender de los desafíos y ajustar las estrategias según sea necesario. Es la capacidad de persistir en la búsqueda de objetivos, incluso cuando los resultados no</p>

FAVORECER EL APRENDIZAJE

			son inmediatos y la motivación puede decaer
--	--	--	---

 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MREDCUCIÓN</p>	CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)	CÓDIGO: AAC-BL-FR-032
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

San Juan de Pasto, 10 de septiembre del 2024

Biblioteca
REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.
Universidad CESMAG
Pasto


Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado: El juego motor como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la I.E.M San Juan Bosco 2023. presentado por el (los) autor(es): Andrés Felipe Charfuelan Inguilan y Jefferson Alexander Jurado Getial del Programa Académico. Licenciatura en educación física al correo electrónico biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,




Carlos Andrés Rodríguez Eraso
CC: 12745845
Licenciatura en educación física
Tel: 3017606800
Correo: carodriguez@unicesmag.edu.co

 UNIVERSIDAD CESMAG <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
Nombres y apellidos del autor: Andres Felipe Charfuelan Inguilan	Documento de identidad: 1080044723
Correo electrónico: afcharfuelan.4723@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3023588797
Nombres y apellidos del autor: Jefferson Alexander Jurado Getial	Documento de identidad: 1004596890
Correo electrónico: Juradojeffer57@gmail.com	Número de contacto: 3169348721
Nombres y apellidos del asesor: Carlos Andres Rodriguez Etaso	Documento de identidad: 12745845
Correo electrónico: carodriguez@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3017606800
Título del trabajo de grado: El juego motor como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los estudiantes del grado 6-3 de la I.E.M San Juan Bosco 2023	
Facultad y Programa Académico: Educación, Licenciatura en Educación Física.	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- a) La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.

 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022


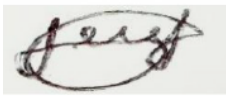

- b) Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto (amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio (amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento (amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo (asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

NOTA: En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo (amos) que he (hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo (dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo (autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso (permitimos) que mi (nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto, a los 9 días del mes de septiembre del año 2024.

	
Nombre del autor: ANDRES FELIPE CHARFUELAN INGUILAN	Nombre del autor: JEFFERSON ALEXANER JURADO GETIAL
 Nombre del asesor: Carlos Andrés Rodríguez Eraso	