

El juego como herramienta para buscar el sentido de la otredad y la alteridad

Diego Armando Pianda Rodriguez

TUTORA:

Angelica Larrota C.

PCP PARA OPTAR AL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

TALLER DE CONFRONTACIÓN

BOGÓTA D.C

2021

AGRADECIMIENTOS

En primera medida agradezco a Dios que ha guiado mi destino para llegar al punto donde estoy. También a mi familia, amigos y allegados; especialmente a mi madre que me ha apoyado en este proceso que, a pesar de haber sido largo, ha sido el mayor apoyo durante todas las experiencias vividas que me han formado como persona y me seguirán edificando como el ser humano que algún día quiero llegar a ser. Por supuesto doy gracias a mi tutora que hizo énfasis en que se produjera una investigación de calidad.

La vida me ha dado lo que yo he pedido (2021)

INTRODUCCIÓN

El proyecto curricular particular (PCP) es el manifiesto y la consolidación de la formación docente a nivel de pregrado en la facultad de educación física; en este hay una revisión constante de la proyección educativa y la consciencia sobre la labor pedagógica y profesional que se presentan con un carácter intrínseco.

De ahí que el presente PCP titulado *“El juego como herramienta para buscar el sentido de la alteridad y la otredad”* circunscriba los factores mencionados anteriormente, a partir de una problemática encontrada a lo largo de diversas observaciones de campo en distintos escenarios propuestos por la Universidad pedagógica Nacional de Colombia.

Los resultados de este proceso de observación evidenciaron una serie de debilidades en las personas al momento de trabajar en equipo; de ponerse en los zapatos del otro y entender sus diferencias. Si bien se da por sentado que el desarrollo de la empatía y trabajo colaborativo debería ser algo que en la familia y las dinámicas escolares se consolide, en realidad es una práctica que se deja de lado, al punto de formar estudiantes que se convierten en ciudadanos de una sociedad distante entre los seres humanos; debilidad que bien corre el riesgo de reproducirse y normalizarse como una mentalidad propia de las generaciones futuras.

Con lo anterior, se establecieron dos grandes ejes de fortalecimiento para esta problemática: la otredad y la alteridad. El primero en el sentido de reconocer las personas del medio, su importancia como ser individual y social. El segundo, entendido desde reconocer las perspectivas del otro, siendo estas la manifestación directa de sus interpretaciones del mundo y experiencias a lo lado de su vida.

Estos ejes de fortalecimiento implican entonces un componente allegado a lo disciplinar, el cual favorezca dinámicas de grupo. De ahí que el juego, se presente en este PCP como la herramienta y pábulo principal para trabajar dicha problemática de la mano del aprendizaje significativo como metodología, pues este aprendizaje relaciona habilidades físicas y cognitivas del estudiante, así como sus conceptos previos, logrando con esta articulación una experiencia pedagógica enriquecedora.

Finalmente, el juego como estrategia para el sentido de la otredad y la alteridad, es una propuesta que además logra en el espacio de la clase de Educación Física encuentros directos que generan la socialización dialéctica, la comunicación mutua, la confrontación de ideas, la resolución de problemas y múltiples espacios que contribuyen también a la conformación social, socioafectiva y axiológica, lo cual es parte fundamental también del fortalecimiento de problemáticas que continúan escalando en un nivel más allá del escolar, es decir, con afectaciones en las esferas y dinámicas sociales, donde se necesitan procesos como el desarrollado en este PCP este, cuya experiencia presentada a continuación es garante de los beneficios del juego, la investigación pedagógica y la búsqueda por ser mejores personas.

JUSTIFICACION

El presente PCP considera, junto con las problemáticas encontradas, las necesidades existentes en la sociedad que son muchas y clasificables, por ejemplo, desde Choren (2009) quien afirma que serían de subsistencia (salud, alimentación, etc.) protección (sistemas de seguridad y prevención, vivienda, etc.) afecto (familia, amistades, privacidad, etc.) entendimiento (educación, comunicación, etc.) participación (derechos, responsabilidades, trabajo, etc.) ocio (juegos, espectáculos) creación (habilidades, destrezas (...)) Muchas de las necesidades de esta clasificación se enmarcan por una necesidad constante de los individuos en sociedades organizadas: mejorar y progresar para un bien propio y común dentro de un contexto y problemáticas determinadas.

Esta necesidad individual que traza la vida cotidiana del ser humano, lo condiciona muchas veces a reproducir un comportamiento basado en la competencia propia, la falta de empatía, de unión y el poco sentido de bondad; independiente del contexto y grupo social donde habiten estas personas: el barrio, el trabajo, e incluso el círculo familiar puede presentar actitudes que contradicen a brindar ayuda, cooperar, entender diferencias, etc. y demás hábitos que aportan a la construcción de un mundo mejor e incluso, a solucionar esa misma necesidad primaria de progreso.

Lo anterior recae en el concepto de alteridad, que la RAE define como “cambiar la propia perspectiva por la del otro” (2014) Entonces dicha alteridad debería ser una prioridad en las escuelas y establecimientos educativos porque permite que el ser humano tenga comunicación, reconozca las diferentes formas de pensar y la responsabilidad social propia y con el otro en el medio. Dicha comunicación permite que entre seres humano se lleguen a acuerdos con el medio que lo rodea para plantear soluciones a diferentes dificultades.

La alteridad debería postularse entonces como característica potencial en la sociedad colombiana porque el futuro de cada persona según sus necesidades está permeado por tener el constante enfrentamiento contra múltiples retos personales y laborales, donde muchas veces estos problemas son fortalecidos por la abrupta manera de las personas para imponer las perspectivas propias, atacar a otra persona sin medir las consecuencias o condenar la diferencia y la libertad.

De esta forma, esta propuesta no sugiere generar estrategias para fortalecer amistades (lo cual es un agregado de la dinámica juego-alteridad) sino que se perfila como un modelo para contribuir a la formación integral desde la comprensión del estudiante como actor fundamental que aporta a la construcción de su propio ser y de su contexto, no solo atendiendo a sus necesidades de forma independiente, sino que se apoya y empatiza con las diferencias de pensamiento y puntos de vista, sus capacidades, que hacen parte de su esencia y lo caracterizan, pero también con las de sus familiares, amigos, desconocidos, etc. Entendiendo así que es la unión de muchas capacidades la que permitirá la consecución de buenos objetivos y la proposición de buenas soluciones para problemas en todas las esferas de la sociedad actual, sobre todo del contexto nacional, dónde se requiere una sólida unión de voces y pensamientos para lograr un cambio político, cultural, económico y educativo.

“No hay que apagar la luz del otro

Para lograr que la nuestra brille.”

Gandhi

CAPITULO 1

Problematización:

Para la consolidación de este PCP, a lo largo del proceso formativo como licenciado en educación física, se aplicaron diferentes herramientas investigativas para la recolección de datos tales como: observaciones de campo, visitas a instituciones educativas, salidas pedagógicas fuera de la ciudad, entre otras. El análisis los datos recolectados en cada uno de los contextos de estas inmersiones pedagógicas evidenciaron problemáticas sociales que permean a los individuos y que en la propuesta de Martínez (2020) se clasificaron en la corrupción, delincuencia, drogadicción discriminación y violencia (p7).

Entre todas estas problemáticas, los patrones de aprendizaje de los escenarios educativos juegan un papel fundamental, ya que no solo deben servir para aprender operaciones matemáticas, reglas gramaticales del español o en el caso de la educación física, una serie de movimientos o las medidas de una cancha, como se pudo evidenciar en algunos escenarios observados, sino que también deben reconocerse como el espacio para construir los valores y la consciencia social de una persona.

Es en este punto aparece la competencia como herramienta usada en las clases de educación física, pero se le ve desprovista de un propósito pedagógico concreto que, si bien debe continuarse manejando, necesita una potenciación y trabajo profundo desde la parte axiológica, ética y moral del estudiante; con esta premisa emerge esta propuesta.

Jorge González, académico de la universidad de los Andes, en un artículo publicado por la revista virtual Señal Colombia en el año 2020 manifiesta que

“en el plano interno, a nivel de las relaciones entre colombianos y entre la sociedad civil y el estado, el concepto de Malicia Indígena, que opera como estereotipo nacional, se modifica por el de Vivacidad, como ideal de conducta en la sociedad capitalista actual, que impone altos grados de competencia”(p22).

Desde esta perspectiva, la competencia entre individuos no es del todo negativa, pues permite el encuentro de subjetividades entre seres humanos. Lo que está fuera de contexto, es que en la actualidad el ser humano, en primer lugar, opta por solucionar en solitario sus problemas pudiendo muchas veces tener el respaldo de alguien más o decide ignorar las problemáticas del otro. En ese panorama, prefiere dejar de lado el reconocimiento de las otras personas que tiene a su alrededor sin entender de plano las necesidades o las afectaciones emocionales que cada uno tiene.

Una de las cifras más relevantes frente al tema de la individualidad o la competencia en solitario se presenta en 2015 por el ministerio de salud colombiano (Minsalud) donde se expone que la sociedad colombiana cada día se convierte en algo más individualista:

“Estamos empezando a ser cada vez más individualistas y la construcción de capital social muestra bajos porcentajes porque se están perdiendo las acciones de carácter comunitario. Se evidencia una limitada participación en grupos, dado que el 53,7% no participa de 12 a 17 años; el 65,3% de 18 a 44 años; el 60,5% de 45 a 59 años; y 60% de 60 y más años” (Ruíz Gómez, p 22).

Sumado a lo anterior, la competición y el pasar por encima del otro o el famoso “primero yo, segundo yo y tercero yo “se ha puesto en la cúspide y está en un lugar superior en los pensamientos sociales actuales, Gonzales (2020) agrega también que

“la conducta social de los colombianos nos permite pensar -equivocadamente- que si el objetivo es la victoria -cualquiera que sea- sobre el otro, es válido e incluso hasta celebrar o hacer uso de dicha "malicia" o "vivacidad", hasta el punto de pasar por encima los límites entre lo que está bien y lo que está mal en esa conducta son casi invisibles” (p34).

Desde esta visión se puede establecer que las actitudes del colombiano como la “malicia o ser vivo” participan en la creación de un sujeto individualista, siendo esto pernicioso para el desarrollo de la alteridad que circunscribe dentro de si el reconocimiento del otro.

De este pensamiento social es que se considera la aplicación de alteridad como camino para buscar soluciones así existan diferencias de pensamiento, pues esta debe entenderse como una división entre un “yo” y un “otro”, es decir que el otro tiene representaciones, pensamientos, tradiciones y experiencias diferentes a las mías, es precisamente por eso que se persigue la idea de alternar la perspectiva propia, por la ajena para hacer emerger el entendimiento ligado al dialogo que permita dar auge a las relaciones sociales y la confrontación de subjetividades.

De igual manera, la educación física en contextos institucionalizados ha procurado velar por el trabajo de múltiples dimensiones del ser humano, claramente desde la influencia de la escuela alemana y la escuela sueca, los ejes militares e higiénicos que tuvieron

influencia en la educación física de los países latinoamericanos donde en muchas ocasiones la educación física terminó adoptando una postura de simplemente educar movimientos.

En Colombia no es hasta las décadas de los 40 que según Chinchilla (2002)

“junto con la aparición de los medios de comunicación de masas y la expansión del sistema educativo masivo, hacen imposible que la educación física retroceda a una forma tradicional. En segundo lugar, en el campo de la cultura, manifestado por el desarrollo de un sistema escolar masivo, la aparición del mercado cultural nacional, la creación de una práctica científica continua y la divulgación del conocimiento científico; y, en tercer lugar, en el terreno económico, con la evidente consolidación del capitalismo y la eliminación acelerada de las formas de producción precapitalista”. (p16).

De ahí que la educación física una vez empieza a vivir una modernización deja de enfocarse únicamente en lo antiguo, pues surgen nuevas tendencias, como, por ejemplo, la educación corporal que buscan la formación del ser holístico. Así mismo la formación universitaria para futuros docentes fue pensada de otra forma y ahora se enfoca en la lectura de contextos y realidades sociales, La inclusión de la educación física en la escuela es considerada como uno de los logros de la pedagogía activa por sus características prácticas que posibilitaron la apertura de nuevos espacios de actividad y lúdica para la formación del niño Chinchilla (2002) p.5.

En concordancia con lo mencionado, para entender el sentido de la alteridad, la educación física de hoy en día debería procurar estar en la formación integral del ser humano desde sus múltiples dimensiones; pues ser humano va más allá se la secuenciación de movimientos; es un ser que siente, que piensa, que se afecta con los cambios emocionales,

que se indispone con los mismos y que lleva dentro de si las características propias de su corporeidad.

Así mismo, no se puede dejar de lado un carácter importante dentro de la vida del ser humano: el sentido social, cuya importancia radica en el hecho de que casi todos los procesos de vida se hacen mediante la interacción con sus pares, su contexto y las personas que están dentro del mismo, pues desde que se nace se está en la constante interacción y socialización ya sea de ideas o sensaciones, entonces ¿cómo sería posible que el hombre viviera desligado del resto de seres humanos? O por lo menos sin tomar su perspectiva por un solo momento.

Así es como esta propuesta se basa en la búsqueda del sentido de la alteridad; reconocer al otro, esto muchas veces se deja de lado en la escuela y en efecto en las clases de educación física, parece el otro y lo ajeno fuera indiferente para nosotros, claramente el hecho de trabajar la alteridad no es buscar empatizar o agradecerles a todas las personas, sino más bien dar como la posibilidad que tiene el ser humano para interactuar y solucionar problemas en conjunto reconociendo el otro sabe algo y también posee características específicas. Por eso el desarrollo de esta propuesta estableció dinámicas de trabajo para los estudiantes que involucraran desde el juego problemas situaciones de la cotidianidad que relacionan el sentido de la competencia propia y colectiva, por ejemplo, hacer un recorrido con los ojos vendados podría permitir ponerse por unos minutos en la posición de una persona con discapacidad visual.

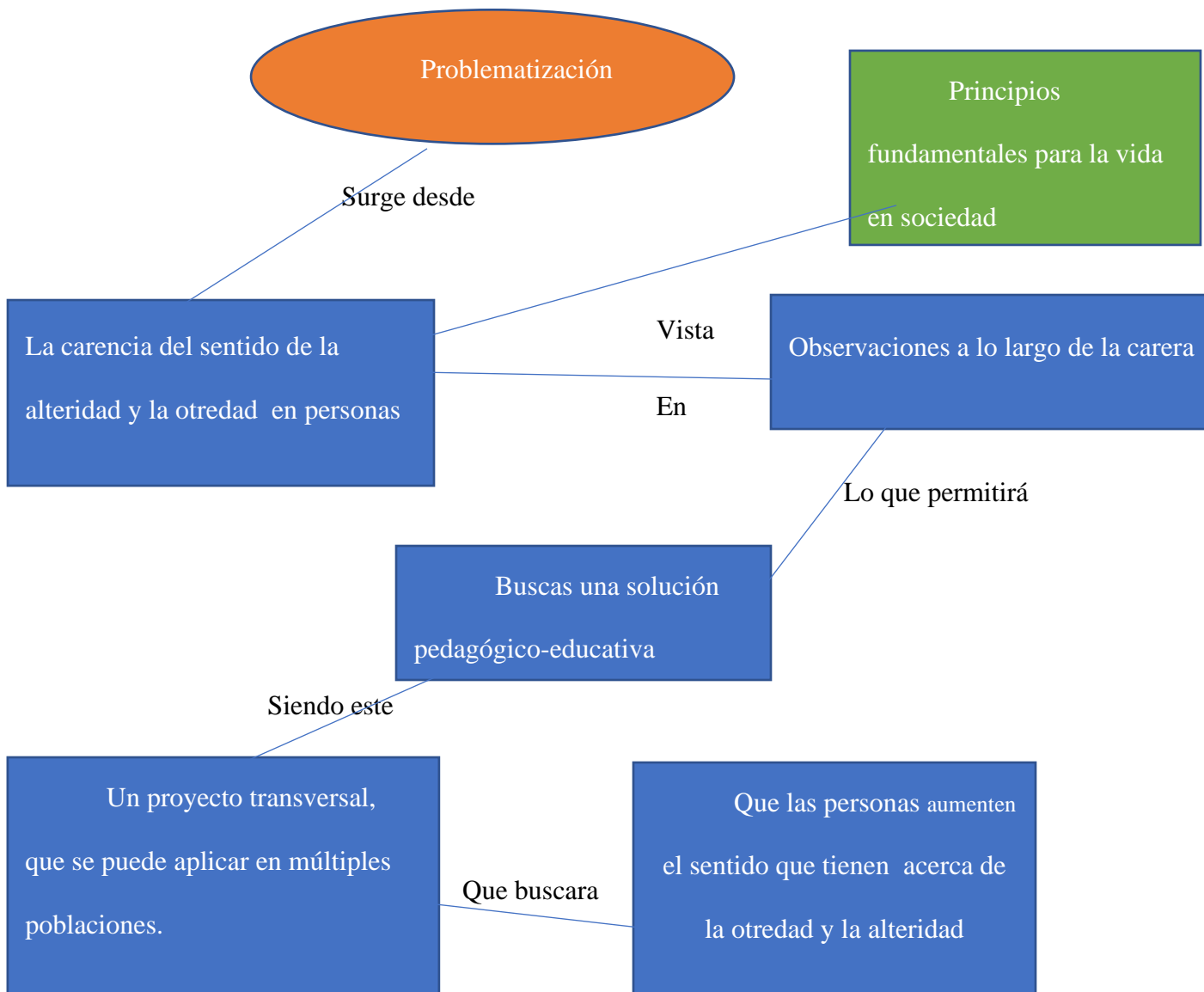
Este tipo de dinámicas dentro de esta PCP exploraron tanto las problemáticas sociales como el constante cambio de las vivencias que implican la necesidad de llegar con la idea de un pensamiento abierto y receptivo a cambios, pues la alteridad de cierto modo también debe ayudar a que una persona se adecue a un contexto y entienda las necesidades de este.

Aunque a veces parezca poco irrelevante en la sociedad, el trabajo colaborativo y en equipo, el reconocimiento y las capacidades del otro permite de múltiples formas la mejora de un ambiente social, pues la resolución de problemas es una gran optativa para generar satisfacción e inteligencia emocional, personal e intrapersonal y entablar nuevas relaciones.

No se puede dejar de lado que esta propuesta se elaboró en tiempos de una problemática transversal para todo el mundo (los tiempos de pandemia COVID-19) que de manera indirecta afectaron también a la labor de la alteridad, pues estando en el encierro es difícil que las personas interactúen de frente. generando interferencia y las perspectivas auténticas de cada persona. Además, el trabajo en equipo por temas de distanciamiento social y protocolo logró propiciar un aumento del distanciamiento de las personas no solo por motivos de seguridad sino por las barreras tecnológicas de algunos contextos.

Lo que si se garantiza aquí es que esta problemática es una oportunidad de permitirse repensar el que hacer docente para formular nuevas metodologías que se apropien al contexto donde se realiza la labor docente del área de educación física y para que los efectos de dicha propuesta no sean banales, se debe procurar generar esa comunicación efectiva entre maestro- estudiante-estudiantes considerando siempre la necesidad de entender al otro, sus perspectivas y las necesidades, siendo todo esto un componente significativo y potencialmente importante de este PCP y su realización.

El siguiente esquema esbozara la problemática de una manera más sucinta



PROPOSITO FORMATIVO

Potenciar el sentido de la Alteridad y la otredad utilizando como herramienta el juego.

ESTADO DEL ARTE

A continuación, se presenta el siguiente apartado que permite identificar y analizar distintos procesos investigativos y teóricos que preceden a este PCP y relacionan los ejes fundamentales de este proyecto. Se exponen las investigaciones realizadas con anterioridad que contienen dentro de su visión central la alteridad o aspectos significativos de la misma, todos explorados a través del arte, o el juego, la comunicación.

Cada uno de estos proyectos permitió generar un camino más coherente frente al enfoque de este PCP, y de los pasos por seguir para la consecución de sus objetivos. Así mismo el estado del arte reafirma las posibilidades del juego con relación a la otredad y la alteridad, pues genera la confianza de un referente previo de investigación que abordó el tema y ha mostrado resultados, específicamente en el campo de la educación.

El estudio y aplicación de la alteridad se ha trabajado, por ejemplo, en la investigación para optar al título de magister desde la facultad de educación de la Universidad Pedagógica Nacional, realizado en el 2017 realizado por la profesora Ana Carolina Torres, donde a través del arte se busca generar un sentido activo entre los estudiantes de lo que es la alteridad.

Para la realización de esta propuesta, su idea principal inscribe que “la alteridad, es el principio filosófico de alternar o cambiar la propia perspectiva para la del otro. Esto implica escuchar a nuestros semejantes, tener empatía, respetar sus puntos de vista, ser respetuosos ante la diversidad de pensamientos, lo que permite mantener una convivencia entre ciudadanos de distintas clases sociales, religiones, razas, entre otros” lo que es una perspectiva amplia para esta propuesta, pues se entiende y se educa desde las diferencias y para atender las mismas.

Este trabajo de investigación permite orientar más este trabajo en aras de mejorar y ampliar su panorama es decir que este trabajo se basa también en el concepto de “Alteridad ” que va muy de la mano con el de otredad, eso quiere decir que este trabajo también tendrá como contenido las orientaciones de la otredad, siendo esta el reconocimiento desde la propia individualidad, por ejemplo, la otredad reconoce que hay más religiones, pero la alteridad permite la comprensión de lo distinto entre cada una de ellas y sus posturas.

En el 2016 el actual licenciado en inglés y francés Giovanni Castro plantea el desarrollo de la alteridad desde la literatura. En este sentido, en la mencionada investigación la literatura se propone como una posibilidad para conmover por medio de la manifestación de lo que comparte la humanidad: los sentimientos, la conciencia y la razón. Ya que tiene como característica relevante el hecho de fundamentar una propuesta pedagógica de reconocimiento recíproco, determinada gracias a una serie de textos narrativos que permiten acceder a través de la imaginación a las cualidades de personajes literarios, con los que se comparten y con los que se difieren diversas características, roles e intereses, con el objetivo de establecer relaciones cualitativas para crear una narración ficticia en la que la alteridad sea el eje central. Según el autor del proyecto, lo que pretendía era trascender en una sociedad que se ha negado rotundamente a reconocer en sus dinámicas, sus calles, sus seres, la diversidad del otro, que habita y que es habitado, desde una formación literaria que debe ser latente en la educación de todos los niños.

Aunque esta propuesta no se enmarca en la educación física, también se orienta hacia la alteridad, que es un componente característico de este PCP, pues también entiende y se habla acerca del reconocimiento del otro y las diversidades.

En la conformación de este estado del arto también se encontró una investigación que reposa en la Universidad Distrital. El documento pertenece a la estudiante Erika Alejandra Morales quien parte de la facultad de ciencias de la educación. Está estructurado en siete capítulos que dan cuenta de la investigación desarrollada alrededor de la pregunta ¿cómo fortalecer el reconocimiento de la alteridad en los niños de grado segundo del Colegio Juan Lozano? Y se manifiesta la alteridad en el sentido de “La alteridad es la posibilidad para resignificar la experiencia sobre la forma de vivir con las demás personas, un hecho inherente al ser humano, debido a su naturaleza social; la alteridad nos dispone a querer conocer, a establecer diálogos entre las diferencias, aceptar lo desconocido, experimentar lo distante, y sobre todo reconocer al otro como factor fundamental en la construcción social del sujeto”. Esta interpretación de alteridad muestra un camino hacia la formulación de una práctica ligada a la experiencia, cuestión que tiene mucho énfasis en la licenciatura en educación física.

En esa misma línea, el repositorio de la Universidad Pedagógica se encuentra la propuesta “la alteridad: una construcción social desde la escuela” realizada para optar por el título de magister en educación por Carlos Fernando Sierra. En este trabajo la alteridad es considerada como “un proceso de comprensión que genera posturas en las personas puede servir de ambiente para entender cualquier fenómeno donde las disputas humanas sean las protagonistas, lugar que lleva implícitamente el desconocimiento del otro, de la relación con el otro igual, pero distinto”. Esta visión de la alteridad se orienta hacia la perspectiva del desconocimiento del otro y como estar en constante relación suscita estar en relación con el misterio.

También es necesario ver cómo hay proyectos que se han realizado desde el juego como herramienta. Para hablar de cómo está el juego en relación con el trabajo en equipo, que es un componente que emerge de a la alteridad, es pertinente abordar un proyecto de grado propuesto en el 2013 desarrollado por el licenciado Mauricio Sabogal de la universidad Pedagógica Nacional, específicamente en la facultad de educación física.

Este proyecto tiene gran cabida en término de una reflexión de las actitudes y maneras en que los jóvenes resolvían sus problemas y diferencias. Aunque si bien se perseguía objetivos de carácter axiológico desde el juego, específicamente se centraba en juegos autóctonos como medio para fomentar tres valores: el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo. Este proyecto tiene muchas condiciones similares con la propuesta presente, pues el juego es la excusa para posibilitar un aprendizaje significativo, gustos, motivaciones e intereses de los estudiantes.

Seguido al anterior proyecto, dentro de la búsqueda de aproximaciones a esta propuesta, el segundo trabajo es un proyecto curricular particular que comparte similitudes importantes con esta propuesta. En el año 2017, el licenciado Iván Arturo Peña formuló su proyecto pensando en que las personas juegan “con otros y no contra otros”, su propuesta se desarrolló en el departamento de Boyacá. y desde los juegos cooperativos se persigue la idea de fomentar el trabajo en equipo junto con competencias morales y físicas.

Acerca del juego, un trabajo generado desde la licenciatura en recreación y turismo por Juan Miguel Duarte Gonzales, desde la facultad de educación física y la licenciatura en recreación, propone en su tesis que “sin importar si es de la Licenciatura en Educación Física, Licenciatura en Deporte o Licenciatura en Recreación, estamos sujetos a un tema que nos relaciona y es precisamente el juego. Así pues, esta investigación se abordara desde los

diferentes conceptos de juego, tiempo libre, ludotecas, recreación, por tanto, lo que se pretende es aportar a partir de los resultados de la investigación, desde lo pedagógico, lo educativo, lo recreativo(...)", lo que permite entender el juego como el eje transversal en la vida del ser humano y el hecho de que el juego acompaña durante toda la vida a las personas, aunque estos cambien su forma al pasar de los años, el juego permite crear un ambiente de comunicación, entendimiento, relajación y de constitución de la persona, pues el juego en muchos de sus casos es un acto social.

Estas búsquedas anteriores conllevan a plantear que históricamente la alteridad se ha trabajado posiblemente persiguiendo la idea de que el ser humano lleva una vida social y nunca esta desligado de ella ni mucho menos del contexto donde se torne. De igual manera, el juego también se ha trabajado como un eje transversal en la vida diaria y ha estado presente en la construcción y conformación de la cultura, además ha sido establecido como medio potencial para trabajar diferentes capacidades y en este caso, dicho medio será el pábulo principal para el fortalecimiento del sentido del trabajo en equipo y los múltiples valores que se fortalecen en el marco de la alteridad y la otredad, aunque sea una propuesta que ya se ha trabajado muy seguido, lo que puede generar un gran variante son la clase de juego que se usen, es decir una propuesta que presente el juego como su herramienta podría realizarse desde los juegos autóctonos, predeportivos, mentales, etc.

Cagigal (1996: 29) define los juegos como "una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión". En efecto desde Juan Jiménez (2002), la herramienta principal de esta propuesta, que es el juego, también viene participando en la

generación de aprendizajes significativos que trascienden más allá de un momento común y se convierten en una experiencia. Por su parte, Carlos Jiménez (1953) propone que el ser humano no aprende a jugar, nace jugando, y es allí donde se puede decir que desde el ambiente intrauterino hasta la vejez se originan juegos ya sea consciente o inconscientemente, pues no se puede negar que a toda persona le gusta jugar donde el esparcimiento, la distracción el entretenimiento, el descanso, la risa, el placer y el goce permiten al individuo interactuar de una manera más armoniosa con su entorno y con los demás propiciando una construcción de nuevos conocimientos.

El trabajo en equipo ha estado presente en el hombre desde los primeros *homos Faber* donde ya la fabricación de estructuras y herramientas sugería una cooperación para la búsqueda de materiales.

Los antecedentes de la teoría del aprendizaje colaborativo se remontan a la misma historia del hombre, con la cooperación entre hombres primitivos clave para su evolución, a través del intercambio, la socialización de procesos y la obtención de resultados, así como la actividad grupal, la propia experiencia de trabajo, el desarrollo de sus manos y la aparición del lenguaje articulado, que lograron el desarrollo del cerebro, la creación de ideas y su aplicación práctica. (UNAM 2010-2011).

A partir del siglo XIX empezó a difundirse en Estados Unidos el aprendizaje cooperativo. En 1806, el pedagogo coronel Francis Parker abrió una escuela lancasteriana en Nueva York, en donde aplicó el aprendizaje cooperativo establecido ya como método. Por su parte, el filósofo norteamericano John Dewey elaboró un proyecto metodológico de instrucción, que promueve el uso de los grupos de aprendizaje colaborativo, y del que se deriva la comprensión del individuo como un órgano de la sociedad que necesita ser

preparado con la finalidad de aportar. El método de aprendizaje colaborativo es, por lógica, la continuidad de la concepción del aprendizaje activo que se arraigó en Estados Unidos en toda esta etapa, pero redimensionado a partir de los resultados de los experimentos clásicos de la psicología social acerca de las estructuras grupales competitivas, colaborativas y cooperativas (Andrade, 2010).

En la actualidad, la educación evoca la participación del trabajo en equipo como toque esencial del proceso enseñanza-aprendizaje pues es posible que un estudiante adquiera conocimiento y saberes más profundos de esta en condición de entender las ideas y posturas de otros.

En conclusión, el trabajo en equipo es la actividad que le permite al ser humano producir, crear y transformar el ámbito en el que se desarrolla, trascendiendo los límites de lo dado Martínez 2007 (p49). Al parecer parte del trabajo en equipo se ve agredido directamente por los intereses de cada ser humano asociados a una serie de cambios y eventualidades como la industrialización y la globalización. Pese a la diferencia de clases sociales y diferentes subjetividades, el trabajo en equipo ha tomado otros rumbos y es algo que deberá aprenderse y educarse desde la escuela, al menos una vez finalice el ciclo escolar, que esto se manifieste como un aprendizaje generado.

MARCO LEGAL

Este proyecto se concibe dentro de los parámetros legislativos nacionales que contienen una normatividad específica, la cual se presenta a continuación.

El primero se contempla en la ley general de educación, la cual persigue unos fines que se deben garantizar en el marco de la educación formal.

Ley General de Educación

ARTICULO 5. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

Documento número 15 de orientaciones pedagógicas para la Educación Física
Recreación y deporte

Se propone desde este “Desarrollar una pedagogía de la inclusión de todas las personas en prácticas de la Educación Física, Recreación y Deporte”. De tal forma que: Ninguna persona puede ser excluida ni marginada de la práctica de la Educación Física, Recreación y Deporte al invocar razones de discapacidad u otra condición, por cuanto esta disciplina involucra componentes fundantes de la naturaleza humana, de modo que el trabajo pedagógico dirigido a cada ser humano en particular, debe adaptarse a sus necesidades (ministerio de Educación Nacional, documento No. 15 2010)

Esta propuesta curricular gracias a que el juego, la educación y la educación física están al servicio del hombre, la sociedad y la cultura.

Artículo 6°. Es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas de carácter social, patrocinar,

Promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de recreación, para lo cual elaborarán programas de desarrollo y estímulo de esta actividad, de conformidad con el Plan Nacional de Recreación. La mayor responsabilidad en el campo de la recreación le corresponde al Estado y a las Cajas de Compensación Familiar.

Artículo 19. Las instituciones de educación superior, públicas y privadas, deberán contar con infraestructura deportiva y recreativa, propia o garantizada mediante convenios, adecuada a la población estudiantil que atienden, en un plazo no mayor de cinco (5) años, para lo cual podrán utilizar las líneas de crédito que establece el artículo 130 de la Ley 30 de 1992.

LEY 1346 DE 2009**(Julio 31)**

Por medio de la cual se aprueba la "Convención sobre los Derechos de las personas", adoptada por la Asamblea General de la Naciones Unidas el 13 de diciembre de 2006(...).

Artículo 3°. Principios. La presente ley se rige por los principios de dignidad humana, respeto, autonomía individual, independencia, igualdad, equidad, Justicia, inclusión, progresividad en la financiación, equiparación de oportunidades, protección, no discriminación, solidaridad, pluralismo, accesibilidad, diversidad, respeto, aceptación de las diferencias y participación de las personas con discapacidad, en concordancia con Ley 1346 de 2009.

CAPITULO 2**PERSPECTIVA EDUCATIVA**

La perspectiva educativa tiene como objetivo fundamentar y dar argumento sobre el proyecto educativo que evoca el PCP en este caso “**El juego como herramienta para potenciar el sentido de la alteridad y la otredad**”, el cual se manifiesta como una propuesta transdisciplinar con una constante integración entre los componentes sociales, culturales y del desarrollo humano que directamente orientan la práctica y guían, con el fin de encontrar y atender las necesidades que cada uno de los componentes requiera. Para efecto de ello, lo social, lo cultural y el desarrollo humano se sustentan desde una teoría y una serie de autores que conllevan a la reflexión acerca de los contextos, teorías y propuestas más allegadas a este momento y espacio.

Con relación a lo anterior, dicha perspectiva educativa procura de plano sustentar y fundamentar el sujeto que se busca formar a través de este PCP. De ahí entonces que sea prioridad dar una descripción de cómo se entiende la cultura, el juego y la sociedad, siendo estos dos pilares fundamentales en la educación y la vida del hombre.

Todo esto fue de vital importancia para la formulación y ejecución del PCP, puesto que no se puede dejar de lado el componente disciplinar y pedagógico que circunscriben la tendencia de la educación física que orienta esta propuesta, además del modelo pedagógico.

2.1 PERSPECTIVA HUMANISTICA

CULTURA

La cultura es el compilado de prácticas, creencias, costumbres y ritos que se han generado gracias al desarrollo cognitivo del ser humano y que rigen un grupo social, estas mismas se van reproduciendo a través de la historia porque son también enseñadas a las generaciones nuevas desde la educación y el propio contexto.

De acuerdo con Morín (1986) la cultura genera una visión del mundo, es decir, es productora de la realidad percibida y concebida, puesto que contiene un saber colectivo acumulado como “Memoria Social”. En efecto la formación de la cultura se debe a un proceso social y de intercambio con el otro, en medio de este proceso cultural es pertinente ver si la misma sociedad y cultura se encargan de crear sujetos individuales desde temprana edad.

Parafraseando a Marcuse en su ensayo *“El Malestar En La Cultura”*, publicado en 1930, la idea de la humanidad pura y la exigencia histórica de la satisfacción general del

individuo propone una sociedad que se consolidó como un inminente grupo de personas preocupadas por sí mismos y buscando generar soluciones en solitario. En efecto, algunas construcciones como las competencias establecen condiciones del ser humano, pero parece que el mismo solo se ha quedado con estas y se olvidó que en cooperación también se pueden obtener resultados:

“Si consideramos la naturaleza tal como la conocemos, según las leyes que en ella se encuentran, vemos que no hay nada superior a la humanidad en el hombre”, (9) en este concepto se resume todo aquello que está dirigido a la “noble educación del hombre para la razón y la libertad, para los sentidos e instintos más finos, para la salud más delicada y fuerte, para la realización y dominio de la tierra”. Marcuse citado por Villegas-Betancourth Universidad del Valle (2017 p10).

El autor, Zygmunt Bauman (2002), define la cultura como un conjunto de costumbres, ideas y tradiciones que caracterizan y moldean a una comunidad o pueblo, con el límite del tiempo o de aspectos geográficos. Claramente la cultura se transmite desde los padres de la familia y en esas enseñanzas se imprimen comportamientos que muchas veces son perniciosos para la vida adulta, por ejemplo, el individualismo, el egoísmo, la poca empatía entre otras.

SOCIEDAD

La sociedad se desarrolla desde grupos que manifiestan características que se potencian desde las prácticas. Según Emile Durkheim Reunión permanente de personas, pueblos o naciones que conviven y se relacionan bajo unas leyes comunes.

Este autor plantea un carácter importante y es el convivir con más personas, dentro del marco social se dan cosas importantes, tales como la perpetuación de la cultura, la educación y entre otras que son procesos sociales.

En esa misma, línea Jean Paul Sartre propone la sociedad como un conjunto heterogéneo de colectivos o grupos que se encuentran reunidos por un suelo o un continente. Esta palabra “heterogéneo” tiene gran importancia aquí, puesto que el ser humano es social por naturaleza e inscribe dentro de ella un significado de importante de lo distinto, de lo diferente, es decir que lo heterogéneo está formado por elementos de diferentes indoles y así es la sociedad, un grupo amplio de personas con múltiples pensamientos y necesidades diferentes, que a su vez permite que entre personas se defienda una forma genuina de ser y la manifestación de unos gustos particulares, lo que es beneficioso para este proyecto que desde la búsqueda del sentido de la alteridad que quiere hacer entender la necesidad de otras personas para potenciar el trabajo en equipo.

2.1 DESDE EL DESARROLLO HUMANO

Este apartado es de vital importancia ya que persigue la respuesta a la pregunta ¿qué características influyen en el ser humano para que sea lo que es? Desde la perspectiva de Amartya Sen Según, se tiene que entender “el desarrollo como un proceso de expansión de las libertades reales que disfrutan las personas,” (p32) En este sentido, Sen defiende que las libertades son tanto fines como medios esenciales para llegar a alcanzar el desarrollo humano. Por ello, en los análisis de pobreza que ha realizado se presentan tres conceptos que son importantes para él: la libertad, los valores y la cultura. Esta característica permite entender que los individuos persiguen su bienestar al alcanzar realizaciones valiosas

que estén al alcance, en efecto cuando se habla de libertad está ligada a una libertad reflexiva que indica que cada decisión que tome el ser humano traerá consecuencias y ventajas.

En ese mismo sentido parafraseando un poco a Martha Nussbaum, principalmente en su obra “Las mujeres y el desarrollo humano” (2002), se pone en crítica que dicho desarrollo no tiene en cuenta el género y que en casos, por ejemplo, como el de la India, las mujeres tendrán cierta desventaja frente a los hombres, lo que generara desigualdad. Claramente en esta propuesta el valor axiológico es importante y en efecto la igualdad para reconocer que el otro está en las mismas capacidades que yo.

Ideal de sujeto a formar.

Parte de los problemas de los seres humanos se instalan en un individualismo que pareciera crecer con el paso de los años, muchas veces esto evoca la perdida de elementos importantes para el hombre moderno, por ejemplo, la empatía, la tolerancia, el carisma hacia el otro.

A partir de todo esto, que no es más que una problemática identificada a lo largo de los semestres cursados de la carrera de educación física, surge la idea de formar un sujeto con la capacidad de buscar soluciones en simultaneo mientras a su vez reconoce la presencia física y emocional las personas que lo rodean. Trabajar esta problemática podría permitir también educar otras cosas como por ejemplo la tolerancia, la empatía y ciertos elementos que a veces se dejan de lado en el aula. De ahí que sea necesario analizar entonces las perspectivas teóricas con relación a la función de la alteridad, la otredad y el desarrollo humano como un conjunto.

Aportes teóricos de la alteridad y la otredad en función del desarrollo humano.

Todo lo anterior enlaza directamente el término “alteridad”, en el sentido en el que le permite al ser humano ubicarse en la ambivalencia de que hay un “yo” y un “otro” donde el otro contiene características completamente distintas y las personas deben procurar ponerse en la posición del otro, es decir, generando una especie de alternancia.

Desde la RAE la alteridad se postula como la “Condición de ser otro.” Posiblemente esa condición de ser otro consiste en “ponerse en los zapatos del otro” tomando por un momento la perspectiva ajena lo que representa un gran reto para el ser humano pues para ello se deben dejar de lado muchas relegaciones y parte de la subjetividad.

Por supuesto la alteridad trabajada también como un concepto filosófico. Desde Eduardo Sousa se entiende como “el principio filosófico de alternar o cambiar la propia perspectiva por la del otro, considerando y teniendo en cuenta el punto de vista, la concepción del mundo, los intereses, la ideología del otro, y no dando por supuesto que la «de uno» es la única posible” (2011, p. 27); esta cita invita a la reflexión de que las posturas propias no son las únicas, pero, por supuesto, cada punto de vista puede contener una idea que contribuya.

Desde la postura de Emmanuel Levinas que fundamenta su teoría en la trascendencia, esta no se puede estar desligada de la relación de los seres humanos con los hombres, si no que una verdadera trascendencia que emerge desde una relación intersubjetiva. Además, propone que

“El otro en tanto que otro, tal y como se expresó antes, se sitúa en una dimensión de altura y de abatimiento -glorioso abatimiento-; tiene la cara del

pobre, del extranjero, de la viuda y del huérfano y, a la vez, del señor llamado a investir y a justificar mi libertad" (Levinas, 1977, p. 262 citado por Souter, 2009).

Así mismo para lograr tener un acercamiento con las ideas del otro y tener un poco más de tacto, hay una forma y es en el lenguaje; una forma con la que el otro se manifiesta como único y diferente

"el lenguaje es una relación entre términos separados"; en segundo lugar, aunque la palabra del Otro aparezca frente a mí como tema, su presencia no se reabsorbe en su jerarquía de tema; en tercer lugar, al no poderse tematizar al Otro en su discurso, el Otro *"surge inevitablemente detrás de lo dicho"*; finalmente, palabra no significa necesariamente ruido: *"la palabra se pronuncia aun en el silencio"* (Levinas, cit, p. 208).

Lo hablado anteriormente frente a la idea de la alteridad conlleva al reto de educar para la diferencia y desde la diferencia, lo que revoluciona el acto educativo evocando exigencias en el entendimiento de las necesidades, identidades, subjetividades, corporeidades que hay la relación maestro estudiante y maestro estudiante- contexto, pues estas son reales. Somos el resultado del otro, de ese otro sujeto al que me enfrente, el que me posibilita, el que me define, el que me hace realmente humano (Levinas, El tiempo y el Otro, 2000).

El estudio "del otro" últimamente ha tenido mucho auge en los últimos años desde la perspectiva filosófica, en efecto esta es la tesis central de Levinas y por supuesto es una aportación muy original, parte de esta teoría se circunscribe en el que hacer el humanismo donde dice Levinas lo que presenta el otro se denomina *Rostro*.

Esta idea del rostro supone que desde convivir y compartir con el otro podría generarle al ser humano experiencias que en su momento permitirán construir y dar una interpretación del otro Levinas dice en *Ética e infinito* (2000): “Yo me pregunto si se puede hablar de una mirada dirigida hacia el rostro, pues la mirada es conocimiento, percepción. Yo pienso más bien que el acceso al rostro es, de entrada, ético” (71). La consideración de los rasgos concretos de una persona supone dirigirse a ella como a un objeto. Por esto, dice Levinas, “la mejor manera de encontrar a otro es no darse cuenta ni del color de sus ojos” (...). Para este autor el rostro se postula como una experiencia del Infinito, e incluso, la experiencia por excelencia. El rostro es una presencia viva, habla: se presenta al significar.

En síntesis, la obra de Levinas se basa en el reconocimiento del otro desde lo ético iniciando precisamente en lo que sería la lectura de su rostro, no de las características físicas de este, si no el intentar buscar que más hay allá de la primera impresión del rostro. Es decir que el intentar generar cercanía hacia el otro no es para conocerlo simplemente; ósea que no es esta una relación cognoscitiva, sino una relación de tipo meramente ético, en el sentido de que el Otro me afecta e importa en la vida del ser humano, de tal forma dicha ética conduce al ser humano a pensar en cuidar al otro, incluso antes de que yo lo elija.

La relación del yo con el “otro” tampoco es conceptualización es decir dar determinismos que se crean o imaginarios de la persona. Esto equivale a la reducción del Otro al Mismo en el pensamiento de Levinas. La relación no parte del sujeto hacia el Otro, decidida desde mi libertad, sino que siempre viene inicialmente hacia mí. Así, Levinas saca esta perspectiva del campo de la subjetividad, que arranca de un “yo

pienso”, para situarla en la comprensión y lo pasivo, estas últimas permiten que el ser humano no piense siempre en que “yo puedo” los demás también podrían de la misma., más bien se debería pensar que cada persona si puede, pero tiene un modo de hacerlo y un sentimiento al realizarlo, es decir que no se da lugar a la elección. En efecto la imposibilidad moral de exigir al Otro lo que me exijo a mi como si acaso todas las personas fueran iguales. Esta cita permite comprender que entre más relaciono con el otro también tengo un compromiso conmigo mismo de también ser mejor y de conocerme y quererme primero antes de intentar tener contacto con el otro, pues sería inverosímil exigir al otro lo que yo tampoco soy, además para el pleno contacto con el otro es intrínseco intentar eliminar las concepciones que yo me haya hecho antes de empezar a comunicarme con la persona pues esto podría generar limitaciones en el pensamiento que afectan a la plena.

Estos dos conceptos son base fundamental de esta propuesta, pues la alteridad entendida como un principio filosófico que busca cambiar la perspectiva propia para entender la del otro, mientras la otredad reconoce la presencia del otro en el medio, como alguien que ayuda a construir el diario vivir. la implicación que sugieren estos dos términos son la de mínimamente respetar un punto de vista ajeno atendiendo a que en todo lugar hay diversidad de estos.

La influencia de la alteridad basada en Levinas tienen un gran impacto en esta investigación, pues busca el pleno sentido del sujeto en su relación con el Otro, relación que no puede expresarse en términos de ser, sino de Bondad, Levinas citado por Torres (2017). Y es precisamente esta Bondad, distinta o ajena al ser y a su historia, la que da a la subjetividad su significación irreductible. La Bondad no se decide voluntariamente: se apodera del yo, lo

expone y conlleva a la priorización del bien, donde el otro tiene la misma importancia que yo mismo y se reconocen sus perspectivas basadas en las experiencias que a fin de cuentas permiten la construcción de la cultura y la sociedad. Yo estoy comprometido con el Bien antes de mi libertad: el Bien me ha elegido antes de que yo lo elija (cf. Levinas 2002 206).

Posiblemente en palabras más sucintas la cita anterior plantea que el hecho de la bondad vaya ligado a un compromiso de la persona misma y el con el medio que rodea a cada ser humano y los seres presentes ahí, en efecto se entiende que en todo lado hay normas y reglas que rigen los comportamientos, pues la bondad en cada persona según la interpretación del autor anterior conduce en la vida a que el bien sea el pilar fundamental para cada acción y todo lo que una persona haga se fundamente en realizar acciones benéficas tanto para sí mismo como para los demás, es decir que las realizaciones de la vida de cada persona deberían estar atadas al bien con el fin de generar un mejor mundo. Ojala un bien colectivo y todo esto tendría que darse de una forma voluntaria, por agrado y por gusto, aunque las personas no tienen control de la bondad y está más bien apropiada en cada sujeto según Levinas, trayendo de nuevo al autor cuando se habla de libertad posiblemente sean las acciones que realizo yo voluntariamente a sabiendas de que hay una consecuencia por cada una de ellas.

“El otro es la zona que no somos y jamás seremos”

Emmanuel Levinas, nació en 1905 en Kaunas Lituania, Fallece en 1995 en Francia y su obra se encuentra muy ligada a la reflexión del pensamiento ético después de la segunda guerra mundial, donde casi toda su familia fue acrobillada. Su obra va en contra de toda filosofía occidental y plantea la ética como primera filosofía lo que posiblemente fomenta la idea de humanismo. Sus primeros estudios muestran la influencia de la fenomenología de Husserl, cuya obra divulgó en Francia a través de sus escritos y ensayos con la

traducción de las Meditaciones cartesianas, en colaboración con G. Pfeiffer, en 1930. En La teoría de la intuición en la fenomenología de Husserl (1930), Emmanuel Levinas reconoce en la filosofía de Husserl, interpretada sobre todo a partir de la lectura de El ser y el tiempo de Heidegger (...). (La enciclopedia Bibliografía en línea).

El fundamento principal de este proyecto es la hospitalidad que brinda el desarrollo humano a estos conceptos, es decir que la alteridad y la otredad van en función a este. Pues si se habla de que el desarrollo humano es mucho más allá del aumento de las riquezas o posesiones. “Las personas son la verdadera riqueza de las naciones”. Por lo tanto, el desarrollo implica ampliar las oportunidades para que cada persona pueda vivir una vida que valore. El desarrollo es entonces mucho más que el crecimiento económico, que constituye sólo un medio —si bien muy importante— para que cada persona tenga más oportunidades” (ONU 2020).

Es de vital importancia buscar la forma de educar entendiendo las nociones y las perspectivas del otro, o sea que esto supone un gran reto a nivel académico, pues se sugiere buscar la forma de educar desde la diferencia y para las diferencias atendiendo a que estas fomentan el conocimiento si se habla de la diversidad y la diferencia como un pilar constructor y transformador, fomentando en esa misma línea el trabajo en equipo, la empatía, la comprensión y una gran parte de componentes axiológicos que buscan la formación de un mejor ser humano, que rompa el esquema de que el otro esta solamente para competir y ser rival, más bien que se entienda que en la medida en que alguien sepa algo y otro sepa algo en conjunto saben mucho.

Así mismo el estudio del otro permitirá ver el conocimiento de uno mismo pues no se puede generar cambios o sugerir elementos si uno mismo no ha empezado con el cambio, por supuesto que pensar la vida en esta forma no consiste en la idea de romper

las reglas o hacerlo todo a la manera deliberada, sino más bien insta en ver las cosas en comunidad siguiendo los parámetros que compone cada contexto. el otro es quien está afuera, es quien es diferente,

el otro es quien está afuera, es quien es diferente, es algo que yo no soy. Entonces a partir de esta idea, se puede pensar que el quehacer pedagógico y el acto educativo formativo, son el escenario necesario para potenciar y cimentar una construcción positiva frente a la alteridad y la diferencia.

Por su parte, entrelazando lo anterior desde la otredad se podría agregar que, en reconocer al otro como un individuo diferente, posiblemente dicho reconocimiento tenga mucho que ver con la formación de nuestra identidad, pues el otro tiene lo que yo no tengo o por lo menos ciertas características. Por supuesto la idea de la otredad se circunscribe en no tener que estimar, segregar o marginar sobre el otro, pues las mismas diferencias son las que generan la diversidad y la diferencia que aportan a la riqueza social.

Aunque el contexto que nos rodea, especialmente un país tan diverso como Colombia debido al mestizaje, la variedad de acentos regionales, tradiciones y gustos múltiples se proliferan las ideas de una visión más amplia y global de las cosas, pues necesario reconocer que, aunque sean diferentes en muchos aspectos, las personas están en nuestro mundo, en nuestro contexto y directamente afecta a la construcción de la sociedad, a la modificación de las prácticas culturales.

Aunque por mucho tiempo los medios de comunicación masiva y otros entes se esmeran en decir que todos los seres humanos somos iguales, podía ser cierto en la medida del marco de las leyes y los derechos generales gubernamentales, pero también se debe tener en cuenta la idea de que todas las personas aun así compartan el mismo núcleo familiar,

piensan viven diferente, por tal motivo la diversidad de perspectivas genera nuevas confrontaciones de ideas que posiblemente también tengan ligado algún conocimiento.

Para entender el sentido de la otredad, este trabajo partirá de las obras de Octavio Paz comprendiendo un poco la otredad desde la poesía, Dice Savater en su libro *Las ciudades y los escritores* “La poesía tiene el poder de convocar los sentimientos de cada uno, y definir asimismo las épocas que vivimos, cualquier época, en cualquier tiempo. Esa es la grandeza de la poesía” (...). Por supuesto si se habla de un autor de América latina tendría una influencia mucho mayor, pues habría algunas similitudes de contextos, tales como, desigualdades, individualismo, etc. Un poco desde este autor la otredad en sus obras se ven reflejadas especialmente en sus poemas. Por ejemplo, en su obra *La gran noche (1980)* un fragmento podría dar a entender mucho sobre la alteridad., “Sin entender comprendo: también soy escritura y en este mismo instante alguien me deletrea”. En una entrevista que le hizo Carlos Castillo Peraza, Paz decía que ese “alguien me deletrea” era la experiencia de la otredad, posiblemente por hablar del hecho de permitir que alguien perciba al otro como un ser con saberes y conocimientos que están “escritos “en la dimensión de la corporeidad.

Deja ir Quien crees que tienes que ser Y se quién eres

Brené Brow

¿QUÉ ES LO ETICO?

Desde la RAE la ética se manifiesta como “Conjunto de normas morales que rigen la conducta de la persona en cualquier ámbito de la vida. **Ética** profesional, cívica, deportiva etc.”. Aristóteles dio una primera visión de la ética como el compromiso efectivo del ser humano que debe abogar por llevarlo al perfeccionamiento personal. Es el compromiso que

se debería adquirir con uno mismo para ser siempre más persona, y enfoca la ética como una decisión interna que no es simple y representa una gran aceptación.

Dentro del marco general de este trabajo la ética tiene una gran importancia aquí pues tiene relación con el comportamiento del ser humano en su medio social de tal manera que para **Levinas**, la **ética** es relación humana, es relación cara a cara, con la alteridad, es decir, con el Otro; contra la relación basada en la ontología, cuya relación es tematización, pensamiento, inteligencia, aprehensión, conceptualización, reducción del Otro al Mismo, Esta cita nos da a entender lo ético como las normas que determinan un comportamiento a nivel personal y en relación con el buen vivir.

2.2 PERSPECTIVA PEDAGOGICA

EDUCACIÓN

En efecto de todo lo anterior también tiene como eje transversal la educación pues en ella se forjan las practicas, desde el punto de vista del señor Paulo Freire se habla de “la educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo” (p91). Así mismo la educación no se puede interpretar desligada de las problemáticas sociales y las realidades de este, no puede ser aislada o cerrar sus puertas a la realidad social, económica y política, a fin de cuentas, estas citas están llamada a recoger las expectativas, sentimientos, vivencias y problemas del pueblo.

“uno de los aspectos básicos en la mediación opresores oprimidos es la **prescripción**. Toda prescripción es la imposición de la opción de una conciencia a otra (...) por eso el pensamiento de los oprimidos es un pensamiento prescrito”. Si se habla que este proyecto busca solucionar una problemática que se basa en la sociedad la concepción de Freire permite

entender también que la educación se manifiesta como una práctica vital para liberar al pueblo y generar la transformación en la sociedad en vez de generar domesticación y opresión. Así mismo el Señor Freire arranca desde la importancia de conocer el punto de partida y las perspectivas que tienen las personas de la realidad en la que viven para de esa forma dar desde la educación generar una concienciación que significa un proceso de entre el dialogo con otros y por parte el docente también debería haber un aprendizaje desde la perspectiva educandos-educadores atendiendo que los estudiantes también aportan en la construcción del profesorado, todo esto se resume en la praxis que singularmente significa relación entre teoría y práctica llevado a la reflexión.

2.2.1 EL MODELO PEDAGOGICO

MODELO CONSTRUCTIVISTA-SOCIAL.

Este modelo plantea una interacción y un intercambio de conocimientos entre el docente y los alumnos, de tal forma que se pueda llegar a una síntesis productiva para ambos y, en consecuencia, un aprendizaje significativo.

La intención de ese proyecto esta permeada por una importante propuesta pedagógico-didáctica que circunscribe dentro de sí un modelo constructivista social, este modelo se adecua al PCP por su importancia de reconocer los conocimientos que trae ya el estudiante para realizar alguna tarea, es decir que la información ya existente más una nueva generaran nuevos conocimientos, nuevos saberes, ya que es el alumno el que se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje. Evidentemente el contexto juega un papel clave pues si se entiende que el ser humano es un ser social, será necesario el trabajo colaborativo y en efecto la vinculación con quienes se rodea el estudiante, en este modelo donde la relación maestro alumno es bidireccional y el docente cumple un papel, será necesario

plantear casos en un entorno real y significativo, por supuesto que el docente desde la postura de orientador irá promoviendo el pensamiento crítico y reflexivo, donde se resuelvan problemas auténticos de la vida o por lo menos situaciones que tengan algún valor para la vida del estudiante. Pues la educación debería perseguir el fin de ser “la educación para la vida (Vladimir Reyes, tesis doctoral) 2018.

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 1999). cada persona lo organiza y determina significados. Las construcciones previas inciden de manera significativa en los aprendizajes nuevos: Ausubel (Papalia, Wendkos y Duskin, 2007).

El constructivismo también se sustenta en los estudios realizados por Piaget y Vygotsky, desde el primero se propone que el conocimiento surge de la interacción entre sujeto y objeto donde la interacción entre los dos si es fructífera generara experiencias y por ende conocimientos, la teoría de Piaget contribuyó además a potenciar el desarrollo de métodos de enseñanza que estimularan el aprendizaje activo, al considerar que los conocimientos necesitan ser construidos activamente por el propio sujeto para poder realmente ser comprendidos. (Rodríguez, 1999)

Desde el segundo autor se considera un constructivismo social donde se sustenta que el aprendizaje es esencialmente activo así que una persona que aprende algo nuevo lo incorpora a sus experiencias y a sus propias estructuras mentales lo que daría como resultado

que el aprendizaje de cada persona se va modificando según sea el aumento o el paso de las experiencias, claramente experiencias obtenidas dentro del contexto social.

(Abbott,1999).

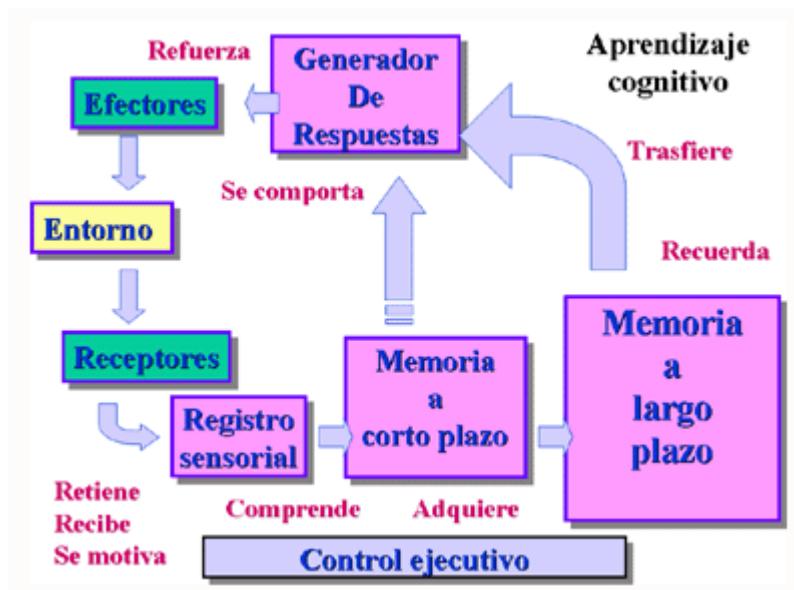
METODOLOGÍA

Este proyecto se basará en el aprendizaje significativo, El creador de la teoría del aprendizaje significativo es David Paul Ausubel. En efecto esta metodología también se circunscribe en el moderno constructivismo, la teoría en referencia responde a la concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual éste tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto.

En relación con ese autor para comprender un poco la teoría cognitiva del aprendizaje desde J Brunner dicha teoría cognitiva trata el problema de cómo logran las personas una comprensión de sí mismas y de sus medios y de cómo valiéndose de sus conocimientos, actúan en relación con su medio. Esta metodología concibe un pilar importante en el marco general de la otredad y la alteridad y es el hecho de relacionarse con los otros y con el medio y, como estos también influyen en el aprendizaje de cada persona.

Así mismo parafraseando a Brunner, esta teoría también supone que los procesos intelectuales están profundamente afectados por las metas individuales. Meta u objetivo es un concepto esencial para esta teoría del aprendizaje. Una exclusiva característica de los seres humanos es su capacidad para luchar por alcanzar sus intereses propios o metas, ya sea a largo o corto plazo. Es decir que se comportan deliberadamente para alcanzar metas de acuerdo con sus conocimientos disponibles; se comportan inteligentemente, en síntesis, el comportarse deliberadamente tiene mucho que ver con las subjetividades y el “yo” lo que va

a permitir dar a luz a la alternancia de las perspectivas y pensamientos que tengo yo acerca de las personas que están en el medio. Para complementar se hará uso del esquema, donde se permiten comprender varios elementos del aprendizaje desde lo cognitivo donde hay una relación entre el entorno, el cuerpo y las consecuencias a largo plazo que son base del aprendizaje significativo



Bruner, J. (1978): «*El proceso mental en el aprendizaje*».

A modo de complemento, Julián de Zubiria propone que el propósito del aprendizaje significativo de una u otra forma es transferir, en esa medida, es impactar mediante la exposición verbal, la estructura mental para que su mente desarrolle operaciones de inclusión, es decir, para que ponga a interactuar los conceptos secundarios y las proposiciones resultantes de relacionarlos con los conceptos y con las proposiciones que contiene su estructura cognoscitiva, a fin de jerarquizarlos según el grado de generalidad, esto tiene mucha relación con el constructivismo en la medida de enlazar conceptos con lo que ya se traen previamente adquiridos(p154).

Por su parte el papel del docente se manifiesta como un directivo y facilitador, es decir que servirá en función de instructor en una actividad o lo que se esté realizado. Y también aparece como planificador donde el maestro debe tener la capacidad de identificar y motivar el interés por el aprendizaje a partir de descubrir la diversidad de interés que presenta cada actor educativo (Olivera, 2011); asimismo, considerar aquellos hechos o acontecimientos que le sean afines a su contexto socio cultural y familiar, para que el currículo se constituya como una serie de acciones que permitan ir acrecentando el interés por aprender más y apropiarse de unas habilidades, un sistema de conocimientos y unos valores que les permitan vivir en comunidad (Rodríguez, 2011). Las citas anteriores conllevan a concluir que el docente debe pensar y que seleccionar uno o varios, instrumentos con los cuales va a enseñar, además de ello es un organizador previo, que constituyen su principal estrategia metodológica que persigue los fines determinados atendiendo a la realidad social en la que vive cada estudiante. En el libro mencionado se propone una analogía del docente en función “Por ejemplo, los cirujanos necesitan instrumentos para ejecutar su trabajo en el quirófano; los pintores, sus pinceles; los filósofos, las ideas; las amas de casa, sus electrodomésticos, y, en general, quien realiza una actividad, física o intelectual, sus instrumentos, en el caso de la educación física es importante que el docente tenga previamente pensados los elementos por ejemplo aros conos balones etc. y un plan b por si el espacio pre destinado no está disponible.

Así, según el aprendizaje significativo, el profesor necesita facilitar su labor con la ayuda de instrumentos de conocimiento: los conceptos y las proposiciones. Es intrínseco que estos estén más bien organizados y se tenga un dominio de ellos, para lo cual el maestro Ausubel propone, a manera de «anclaje intermediario», los organizadores previos,

constituidos por material de enseñanza más particular, relacionable con las ideas estructuradas, a veces demasiado generales, y más pertinente con los nuevos conceptos o proposiciones que constituyen la tarea de aprendizaje. (p157).

Esta didáctica permite dar desarrollo a esta investigación orientando hacia una educación física donde la importancia del pensamiento es importante y radica en que el objetivo no es memorizar los conceptos que surgen y que son enseñados por el profesor, aquí el aprendizaje se vería claro si dichos conceptos son incorporados, se genera una experiencia en su estructura, y quedan disponibles como nuevas ideas de anclaje, hasta conformar la red o cuerpo de conocimientos, los cuales también deben ser enriquecidos con investigaciones, y el aporte de las demás materias dentro y fuera del aula. Lo ideal en esto es que en el estudiante quede el aprendizaje significativo y deje huella para que lo aprendido en la práctica también se base en las futuras experiencias que tendrá, y así esos aprendizajes trasciendan y se queden para la vida, Por supuesto esta propuesta está pensada desde una problemática social la cual está presente fuera del aula educativa así que dejar aprendizajes a largo plazo permite también que se pongan en práctica una vez el estudiante deje atrás su etapa colegial.

2.2.2 ENFOQUE

En el marco general de este PCP se habla mucho y se enfatiza en una problemática a nivel social y es el trabajo en equipo y la falta de empatía que se tiene por el otro, esto va de la mano con la otredad y la alteridad que significan la capacidad de ponerse en los zapatos del otro y reconocer al otro físicamente. Es el juego uno de los pábulos principales para la elaboración de esta propuesta pues quien aprende jugando genera aprendizajes significativos

que orientan a relacionar los saberes que el estudiante tiene con información nueva para producir nuevo conocimiento.

En vista de todo esto, el enfoque que se ha decidido será el crítico puesto que combina la teoría y la práctica para evocar la praxis que está sustentada en la educación liberadora y el generar aprendizajes basados para mejorar la sociedad y la búsqueda de un mejor mundo. Tanto el proyecto como el enfoque buscan explotar el lado sensible del estudiante permitiéndole construir un mundo mejor con las personas que se encuentran en el contexto, atendiendo pues a que la educación es un hecho social y se genera una vez comenzamos a interactuar con las personas que nos rodean.

La praxis desde el punto de vista de Paulo Freire puede entenderse como “Reflexión y acción de los hombres sobre el mundo para transformarlo. Reflexión y acción como unidad indisoluble (...), como par constitutivo de la misma y por lo tanto imprescindible”. Es decir que el enfoque crítico, está dirigido a la construcción conjunta del conocimiento entre los participantes activos del mismo a través de la praxis, orientada hacia el proceso dialéctico(dialogante).

¿Y EN LA EVALUACIÓN?

Para De Zubiría (1994) “El evaluar es formular juicios de valor acerca de un fenómeno conocido”. Posiblemente teniendo en cuenta que cada persona debe respetarse por algún saber o cualidades en algo, una forma agradable de evaluar y que llevaría a generar un aprendizaje significativo sería por medio de un **festival** en el que se incluya una muestra de talentos individuales y luego de ello una serie de retos grupales donde se propongan actividades que evoquen el talento de cada uno de los estudiantes. Luis Bonet habla del festival como “El término ‘festival’ es un concepto polisémico utilizado de forma icónica por

un gran número de manifestaciones, artísticas y no artísticas, gracias a su asociación positiva con la idea de celebración colectiva de fisonomía festiva”.

Ligado a ello para este trabajo el festival consiste en dejar de lado un poco la competencia y entender que el otro también posee capacidades distintas a las mías, este mismo autor propone que. “Algunos de los nombres más usuales para acontecimientos escénicos, audiovisuales o musicales son, siguiendo una lógica temporal: semana, quincena, bienal, temporada o jornadas. Mientras que, con un nombre más conceptual, encontramos los términos muestra, ciclo, certamen, encuentro, feria o concurso. Detrás de dichas denominaciones encontramos una yuxtaposición de ideas, desde la efeméride que permite festejar y encontrarse hasta la idea de mercado donde intercambiar y conectar con otros, o la de competición donde mostrar lo mejor de un arte”. Esta cita nos permite entender que podría haber un evento donde nadie gane, sino que simplemente haya un recogimiento y conocimiento singular de algún componente característico en cada persona permitiendo así la mejora en la relación social y la creación de un escenario educativo innovador.

La idea de un festival se podría poner en práctica en esta propuesta desde el marco general de los talentos, donde cada persona muestre su mejor talento o lo que mejor sepa hacer y por supuesto que sea algo que domine, con el fin de llevar a la reflexión de que cada persona debería ser respetada por lo que sabe, pues todo mundo es superior al otro en algo. Así que este es un ejercicio bilateral pues permite reconocer diferencia de saberes, lo que es menester para el reconocimiento del otro y la alternancia de perspectivas siendo estas características significativas desde la alteridad y la otredad. También por ser un festival se podrían vincular algunos juegos autóctonos a modo de reconocer las cosas que el medio y la cultura nos ha dejado.

DIFERENCIAS ENTRE TRABAJO COLABORATIVO, EN EQUIPO Y EN GRUPO

Los antecedentes de la teoría del aprendizaje colaborativo se remontan a la misma historia del ser humano, con la cooperación entre hombres primitivos clave para su evolución, a través del intercambio, la socialización de procesos y la obtención de resultados, así como la actividad grupal, la propia experiencia de trabajo, el desarrollo de sus manos y la aparición del lenguaje articulado, que lograron el desarrollo del cerebro, la creación de ideas y su aplicación práctica. (UNAM 2010-2011).

A partir del siglo XIX empezó a difundirse en Estados Unidos el aprendizaje cooperativo. En 1806, el pedagogo coronel Francis Parker abrió una escuela lancasteriana en Nueva York, en donde aplicó el aprendizaje cooperativo establecido ya como método. Por su parte, el filósofo norteamericano John Dewey elaboró un proyecto metodológico de instrucción, que promueve el uso de los grupos de aprendizaje colaborativo, y del que se deriva la comprensión del individuo como un órgano de la sociedad que necesita ser preparado con la finalidad de aportar. El método de aprendizaje colaborativo es, por lógica, la continuidad de la concepción del aprendizaje activo que se arraigó en Estados Unidos en toda esta etapa, pero redimensionado a partir de los resultados de los experimentos clásicos de la psicología social acerca de las estructuras grupales competitivas, colaborativas y cooperativas (Andrade, 2010).

Por su parte en la actualidad la educación evoca la participación del trabajo en equipo como toque esencial del proceso enseñanza-aprendizaje pues es posible que un estudiante adquiera conocimiento y saberes más profundos en condición de entender las ideas y posturas de otros.

En conclusión, el trabajo en equipo es la actividad que le permite al ser humano producir, crear y transformar el ámbito en el que se desarrolla, trascendiendo los límites de lo dado Martínez 2007 (p49). Al parecer parte del trabajo en equipo se ve agredido directamente por los intereses de cada ser humano asociados a una serie de cambios y eventualidades como la industrialización y la globalización. Pese a la diferencia de clases sociales y diferentes subjetividades, el trabajo en equipo ha tomado otros rumbos y es algo que deberá aprenderse y educarse desde la escuela, al menos una vez finalice el ciclo escolar, que esto se manifieste como un aprendizaje generado

Es de vital importancia resaltar unas diferencias clave entre estos tres conceptos ya que los tres están impresos en esta propuesta y tendrán aparición a lo largo de la misma en el sentido de que no se puede trabajar uno solo sino más bien los 3 son un compilado de factores que comparten convergencias y divergencias, las cuales permiten construir la proyección hacia la alteridad y la otredad.

Una empresa mexicana llamada alianza digital cuyo propósito es unir empresas para realizar proyectos en conjunto, propone desde un artículo publicado en el 2017 una gran referencia desde el trabajo colaborativo y en equipo, esta se representa en el siguiente esquema

Normalmente las personas tienden a confundir trabajo en equipo y trabajo colaborativo. Las principales diferencias se pueden resumir a continuación:

CUADRO REPRESENTATIVO		
características	Trabajo en equipo	Trabajo colaborativo
Sujetos	Grupos organizados para la tarea	Personas que comparten conocimiento
Liderazgo	Definido	Informal
Responsabilidad	Compartida	Individual
Objetivo final	Optimizar un resultado	Producir conocimiento
Rol del encargado	Coordinador	No existe esa figura

“Podemos decir entonces que ninguno es mejor que el otro, simplemente se complementan y se adaptan a la realidad o necesidad de cada momento “Alianza (Digital 2017) agrega el artículo en su apartado final.

Como se evidencia estos dos trabajos tienen gran auge siempre y cuando se hable del trabajo relacionado con una comunidad o con personas son importantes ya que los dos manifiestan su aparición en la vida cotidiana de las personas, ya que en cualquier caso se busca la producción o mejora de un resultado o conocimiento, aunque en uno exista más marcada la forma de liderazgo o moderador también se formaliza una participación de todo el conjunto, sea de con responsabilidades individuales o grupales. Estos factores que se han venido hablando son imprescindibles para esta propuesta, pues ya se tiene por hecho que

cada persona puede aportar algo a lo que se está haciendo, caracterizando una parte clave de la otredad.

En relación con el apartado anterior cabe incluir el trabajo en grupo que cuenta con algunas características particulares entre el trabajo en equipo. Barreiro y Pilar 2020 en la psicología online fundamentan los componentes de un equipo y desde la psicología social también se incluye que “el ser humano es un ser social, necesita de sus congéneres para subsistir y desarrollarse. Pero, a la hora de convivir se forman agrupaciones de individuos y, para desarrollar actividades productivas, grupos organizados que pueden devenir en equipos.

No obstante, existen múltiples estudios y realidades que llevan a matizar afirmaciones tan rotundas como reales, si recurrimos a nuestra experiencia personal, como trataremos de poner de manifiesto, a continuación, en nuestra exposición, junto con los procesos dinámicos que experimentan, a lo largo de su evolución (...).”

En efecto (Roca, 1996; Poblete, 1998) citado por. Barreiro y Pilar 2020. Para que podamos hablar de un grupo en un entorno de relaciones sociales, se admite en la literatura en general, que se han de dar al menos **seis características**:

- Un grupo debe ser un conjunto de individuos.
- La principal característica de un grupo es que tiene un objetivo común.
- Existen unos procesos de formación y desarrollo del grupo.
- Un grupo tiene una estructura.
- Los integrantes de un grupo social dependen entre sí para la satisfacción de necesidades individuales (Thibaut y Kelley 1959).

- Un grupo funciona como un sistema abierto en interacción con el entorno (Dunphy, 1972; González et ., 1996).
- Todo ello en un contexto dinámico y cambiante en el tiempo, como cambiamos los individuos, por otra parte.

Por contra, cuando los grupos resultan insatisfactorios para los miembros que los componen, dejan de funcionar de manera óptima. Si se busca alcanzar cierto grado de eficacia y productividad en la consecución del objetivo común, al mismo tiempo se ha de incrementar su nivel de organización, complejidad y dinámica interna, llegando a desarrollarse **un equipo**.

Grupo de trabajo	Equipo de trabajo
· Liderazgo fuerte e individualizado.	· Liderazgo compartido.
· Responsabilidad individual	· Responsabilidad individual y colectiva.
· La formación de un grupo de trabajo ocurre a partir de su creación o instalación	· La formación de un equipo de trabajo es un proceso de desarrollo.

<p>· Enmarca su acción dentro del objetivo global de la organización.</p>	<p>· Dentro del marco del objetivo global de la organización, se autoasignan propósitos y metas específicas.</p>
<p>· Sus resultados son vistos como suma del esfuerzo individual.</p>	<p>· Sus resultados se toman y evalúan como producto de un esfuerzo conjunto de sus miembros.</p>
<p>· El trabajo colectivo se considera como algo inevitable o, incluso, un mal necesario.</p>	<p>· El trabajo colectivo se observa como una oportunidad y se disfruta.</p>
<p>· Los conflictos se resuelven por imposición o evasión.</p>	<p>· Los conflictos se resuelven por medio de confrontación productiva.</p>
<p>· Se encuentra centrado principalmente en la tarea.</p>	<p>· Se centra en la tarea y en el soporte socio - emocional de sus miembros.</p>
<p>· No reconoce diferencias de valores, juicios</p>	<p>· Se reconocen e incorporan las diferencias como una adquisición o capital del equipo.</p>

e incompetencias entre sus miembros.	
--------------------------------------	--

Nota: Faria de Mello FA. Desarrollo organizacional. Enfoque integral. México D.F: Grupo Noriega Editores, 1998.

Si se hiciera un paralelo entre estos dos cuadros se podría llegar a la conclusión de que el trabajo en equipo en grupo y colaborativo siempre este manifiesto en la vida del ser humano, pues cualquiera de sus modalidades un hecho social y ninguno es mejor que el otro simplemente se adecua al contexto donde sea necesario marcando jerarquías, tareas, responsabilidades individuales y colectivas, etc. Para esta propuesta y el aprendizaje significativo tendrá una gran importancia pues las relaciones sociales podrían permitir un intercambio de conocimientos y reconocer las virtudes del otro alteridad y otredad.

Por supuesto que lo enunciado en los párrafos anteriores evoca una perspectiva desde lo laboral y la organización empresarial y aunque sea válido, también se debe mostrar minuciosamente como el trabajo en equipo se manifiesta en la educación y este podría verse como una estrategia para la enseñanza ya que en el ámbito educativo los equipos de trabajo se organizan para generar el logro de una meta determinada” Zubisarreta (1986:17) afirma que “ El mejor trabajo es el que realiza en equipo, liberado cada uno de la angustia, del orgullo, de la soledad y sacando partido del trabajo de los demás”. En efecto García (1993) se ha referido al trabajo en equipo. En esa misma línea Según Ovejero (1999). El aprendizaje cooperativo se define como "una técnica educativa para mejorar el rendimiento y potenciar las capacidades tanto intelectuales como sociales de los estudiantes" (p.46) es decir que el trabajo en grupo y en equipo podría manifestar como una “estrategia de gestión en el aula

donde ninguna es más importante que la otra, sino más bien se usan según sea su necesidad en el contexto.

Cuando se habla de un uso según el contexto no se quiere decir que una sea mejor que la otra, el trabajo en equipo en grupo y colaborativo comparten muchas cosas en común, por ejemplo, en los tres hay una interacción intrínseca y necesario para la elaboración de algo, hay posibilidades de asignar tareas, etc. Así mismo su principal diferencia son los roles que cada persona tiene y el fin que se busca, por ejemplo, la responsabilidad en uno puede ser compartida en otro puede ser simplemente individual.

2.3 PERSPECTIVA DISCIPLINAR

2.3.1 LA TENDENCIA DE LA EDUCACION FISICA

Esta tendencia ha sido elegida para llevar a cabo el objetivo ya que permite entender las internas, siendo estas situaciones motrices que se basan en tres tipos de dominios: situaciones motrices con presencia de incertidumbre del entorno e interacción praxica con compañeros y el adversario segundo dominio que habla de la relación con adversarios y compañeros sin incertidumbre del entorno, y el tercero que propone interacción con compañeros sin adversarios con incertidumbre del entorno. La crisis según Parlebas se desarrolla en cuatro planos: las técnicas que día a día van en continuo crecimiento; el plano de la formación de futuros licenciados actualmente en dependencia de otras disciplinas; el plano de la investigación en donde sólo se trasladan conocimientos de otras disciplinas; y el plano de los campos de acción de la educación física. (La escuela, la reeducación, el deporte de competencia y el tiempo libre.

Parlebas disidente de la psicomotricidad, al no encontrar en esta tendencia la aplicación práctica de principios sociales de la cultura, comprende las necesidades sociales que juega el área en el aprendizaje del niño, presenta un trabajo epistemológico que establece con rigor científico, bases en torno a la educación física. Parte del análisis de lo que ha sido ésta y manifiesta que “no es ni será jamás una ciencia. La educación física es una práctica, una práctica pedagógica [...] en el transcurso del cual los profesores ejercen una influencia en los alumnos que les ha sido confiados. (Libardo Mosquera).

En esta tendencia se habla también de que los movimientos pueden ser observados en sus manifestaciones, pero más allá de eso se debe tener en cuenta el significado de la vivencia y la experiencia que genera, agregando que hay un estado emocional una percepción, proyección, deseo etc. Lo anterior se entiende como conducta motriz que no se separa de un contenido formativo de la acción, Es el hombre y sus relaciones con el medio, consigo mismo y los otros, lo que ha de estudiar y atender la educación física desde la teoría de la acción motriz propuesta por Parlebas.

Con todo lo anterior esta propuesta también presta facilidad para la planificación de las clases, pues permite escenarios donde el estudiante estará o no en interacción con su contexto y las personas de su entorno, permitiendo además trabajar con casi cualquier material y en cualquier espacio.

Por supuesto que el trabajo con una persona no se trata de un simple trabajo de masas, también esta esa parte holística que conforma la vida de cada persona, el cuerpo más allá de una estructura física conformada anatómicamente es la construcción social en el cual se inscriben las experiencias que permiten que el ser humano interprete el mundo y haga parte de él. Como dice Le Breton (Le Breton, 1995) “el conocimiento del cuerpo es, en

primer término, cultural. Las diversas representaciones sociales le otorgan al cuerpo una determinada posición dentro del simbolismo general de la sociedad construyendo una definición de persona. Una cultura es un conjunto de símbolos. El cuerpo es una construcción simbólica, no es una realidad en sí mismo, el cuerpo parece evidente, pero nada es más intangible. Los símbolos de la cultura en la que vivimos se encarnan en nuestros cuerpos”.

En relación con este autor el cuerpo visto desde la perspectiva de construcción Simbólica incluye entender también el cuerpo como ese instrumento mediado por el entorno que también siente y se define por sus emocionalidades. Así mismo cada persona posee su propia experiencia del mundo, y es desde su experiencia vital que da sentido a sus acciones y toma un determinado comportamiento. De tal forma se hace muy necesario valorar sus modos de percibir y comprender el mundo. Será sobre sus maneras de sentir y experimentar el mundo que el actor logrará elaborar una singularidad y algo que lo constituya en el marco de la identidad, construyendo su universo propio. Según Le Bretón.

Para relacionar lo anterior desde Piaget se desprende que “el trabajo en equipo” es una herramienta de la metodología activa, participativa. El método de trabajo en equipo viene siendo desarrollado desde 1900. Tiene en cuenta que el niño por sí tiende a la vida colectiva y al trabajo en común, Esto quiere decir que si el niño se socializa con los de su entorno estará siendo parte del proceso social activo, en síntesis, la educación busca formar al ser humano en un proceso social en constante comunicación con los pares, todo esto podría contribuir a la cooperación, siendo esta la base de una sociedad y una cultura. Así mismo Piaget valora el trabajo en equipo desde la perspectiva de una realidad común circunscribiendo el trabajo en equipo y el choque de subjetividades.

Esta propuesta, aunque busca educar desde la alteridad también hay otras cosas que se potencian a la par, por ejemplo, el reconocimiento del otro y la postura de cada persona.

2.3 EL JUEGO

Que se manifiesta como el medio para realizar la intervención acerca de la otredad y la alteridad. En efecto de ello según la RAE, se entiende como Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. En ese sentido el juego ha acompañado al hombre desde tiempos inmemorables, pues en él se encuentra la esencia del ser, el descubrir y el pensar en nuevas formas jugadas, este elemento tiene gran cavia en este proyecto, pues en él se acarrea la responsabilidad de ser el medio para alcanzar los objetivos.

Trayendo un poco más a contexto del siglo XXI Pugmire-Stoy (2001) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. Es así como el juego también se podría mirar desde un ángulo que apunte hacia una evolución, pues en primera medida debería emerger un dominio corporal y a medida del crecimiento, el juego toma campo en las relaciones sociales y el contexto que rodea a la persona, contiguo de ello al ser un juego el actor se preocupara por ver resultados, y este puede ser una gran excusa para generar aprendizajes significativos, dando pie además para la reflexión.

En ese sentido Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del

lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, todas estas facciones del juego permiten al estudiante expresar lo que en la vida real no le es posible, es decir genera el funcionamiento de la imaginación para dar a entender dicho mensaje. Estos autores también comentan que en el juego hay un clima de libertad y de ausencia de coacción que es indispensable en el transcurso de cualquier juego. Así mismo Pugmire-Stoy (2001) define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”.

En ese mismo sentido para Groos, “el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño y niña para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande”. Esta cita postula que el juego es una preparación para la vida adulta, Lo que permite con configurar nuevos aprendizajes y generar que los niños utilicen la imaginación y la creatividad.

Desde Juan Jiménez la herramienta principal de esta propuesta que es el juego también viene participando en una gran trayectoria a nivel de los siglos, pues a partir de este se podrían generar aprendizajes significativos que trascienden más allá de un momento común y se convierten en una experiencia, por su parte Según Carlos Jiménez propone que (1953) el ser humano no aprende a jugar, nace jugando, y es allí donde se puede decir que desde el ambiente intrauterino hasta la vejez se originan juegos ya sea consciente o inconscientemente, pues no se puede negar que a toda persona le gusta jugar donde el esparcimiento, la distracción el entretenimiento, el descanso, la risa, el placer y el goce

permiten al individuo interactuar de una manera más armoniosa con su entorno y con los demás propiciando una construcción de nuevos conocimientos.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Los autores anteriores concuerdan características y factores que ayuden a este proyecto curricular, por ejemplo en el juego incluye que dentro hay una serie de actividades que propone situaciones pues los estudiantes trataran de resolver problemas semejantes a la vida real, dicha representación de la vida real permitiría que el estudiante viva haciendo uso de su capacidad de trabajo en equipo y el juego, esto podría permitir un análisis profundo ya que el juego permite ver a las personas en su máxima expresión de ser y de creatividad.

Por su parte Jean Piaget (1956), propone que el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: - El juego es simple ejercicio (parecido al animal). - El juego simbólico (abstracto, ficticio) - El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). En este último se encuentran las reglas y un juego mas consciente que liga la experiencia a un aprendizaje.

Huizinga (1938.p46) en relación con el autor anterior en su obra el *Homo Ludens* indica el juego como “Una acción u ocupación libres, que se desarrolla dentro de unos límites, temporales y espaciales determinados” (...). Además de ello es importante resaltar que el juego es más viejo que la cultura Huizinga (1939) y está presente en la vida diaria del hombre y la sociedad, más encima se caracteriza por ser un desarrollador de la creatividad, de las capacidades corporales y mentales mientras circunscribe dentro de si la libertad, en el sentido de que permite al hombre escapar momentáneamente de la vida. Así pues, es menester resaltar que si hay juego, en efecto hay movimiento y este es un carácter idiosincrático de la educación física y por ende de esta propuesta.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo, aunque esta sea limitada el niño aprende cosas y entiende su entorno.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. Por supuesto que esta etapa desarrolla nociones importantes del contexto y las personas que lo rodean, dicho contexto permite ser el escenario en el que el niño base sus juegos, pues lo general busca generar semejanzas en sus modos de juego.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

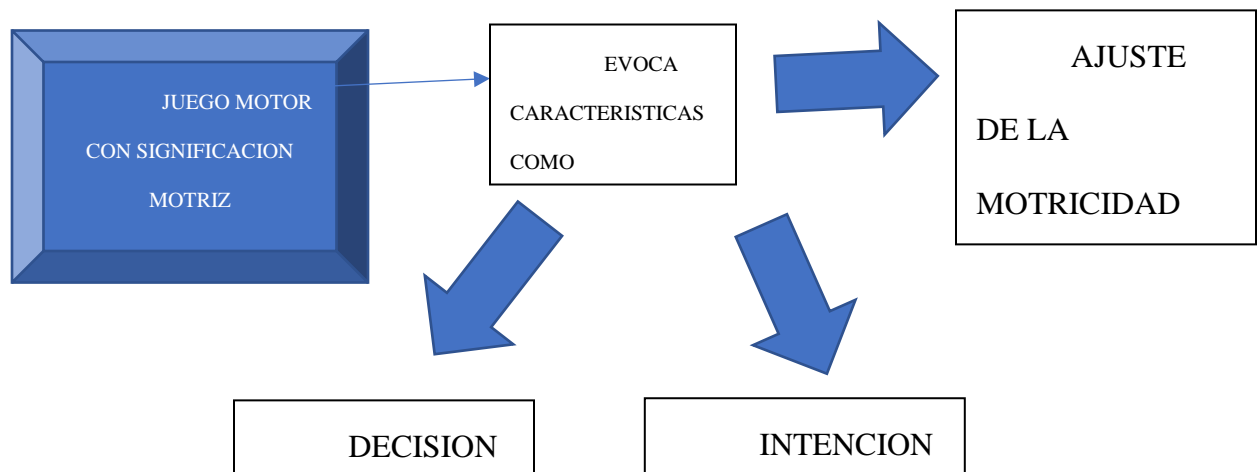
Para conocer más acerca del juego a nivel global, en el siglo XX desde la teoría de Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Es decir que el juego es una acción social, necesariamente deberá haber interacción con otro para adquirir roles o papeles.

DESDE LOS JUEGOS MOTRICES

En efecto cuando se habla de juego se debe aclarar lo importante que es definir el tipo, cada tipo de juego es más acorde a cierto contexto determinado, es decir que al hablar de juego se debe aclarar si es un juego autóctono, motriz, video juego, juego de mesa, juego mental, etc. Cada tipo de juego lleva unas connotaciones y unas características por excelencia, estas deben tenerse en cuenta a la hora de aplicar ciertos juegos especialmente si uno esta en el aula educativa, por ejemplo, promover lo video juegos en el espacio académico podría tener ciertos beneficios, pero lo pernicioso de ello es acomodar el espacio y el aula para ello ya que no todas las instituciones están adecuadas para eso.

Así mismo los juegos que el maestro proponga o elija deben coincidir con el propósito formativo, y la teoría que sustenta un proyecto, si se jugaran por ejemplo juegos mentales, se debería tener un soporte teórico que evidencie como estos afectan directamente al objetivo que se tiene planteado.

Dicho lo anterior para esta propuesta los juegos que se escogerán serán los (juegos motores). “El juego motor es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos,



culturales, deportivos). Estos dos conceptos nos permiten concretar que Juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor” Navarro (2002). A raíz de eso cuando se habla de una significación motriz, este autor circunscribe la intención y la decisión que tiene el estudiante una vez está inmerso en un juego y las reacciones que se debe tener con lo fluctuante del contexto.

¿Qué es el juego Motor? Es un tipo de juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz. El juego motor es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices

significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Estos dos conceptos nos permiten concretar que Juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor.

¿A qué hacen referencia las organizaciones Motrices? Significación Motriz: se habla del “Grado motriz suficiente de empleo de sistemas de movimiento que comporten paralelamente: intención, decisión, y ajuste de la motricidad a su contexto, sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros, y todo ello bajo la lógica de las situaciones”. La significación motriz se explica por el grado y calidad de motricidad que se reclama: lo cual implica un objetivo motor. Dicha motricidad tiene que ver con la tendencia utilizada en esta propuesta, desde la psicomotricidad hay un análisis preciso acerca de cómo las presiones del medio y las emociones afectan directamente el movimiento.

Organización Motriz: Según el autor, tiene que ver con regular las propias acciones, respecto al medio o a los otros y su ordenación continua frente a los problemas derivados del desarrollo del mismo juego, que es producto de la lógica de sus situaciones.

Esos dos conceptos tienen relación también desde la psicomotricidad donde se tienen la cuenta el estado de ánimo del sujeto y la afectación que esto lleva para la ejecución del movimiento.

En pretexto de ello este autor formula la hipótesis de que en ciertos campos hay una configuración y una variación del juego de esta manera la practica educativa y la educación física han venido configuración y generando formas que conlleven a cumplir los objetivos concretos en una práctica o un aprendizaje que se busque.

La orientación de los juegos motores según Navarro (2002) estima cinco momentos cuya comprensión permite ajustar el juego según la necesidad, esto atendiendo a que el juego como un medio

- El carácter educación: son los más allegados a esta propuesta ya que son los que se emplean en la escuela para favorecer el desarrollo, sirviendo como medio para la enseñanza y el aprendizaje, atienden a una planeación un modelo y una didáctica determinada ya que esta bajo la influencia docente.

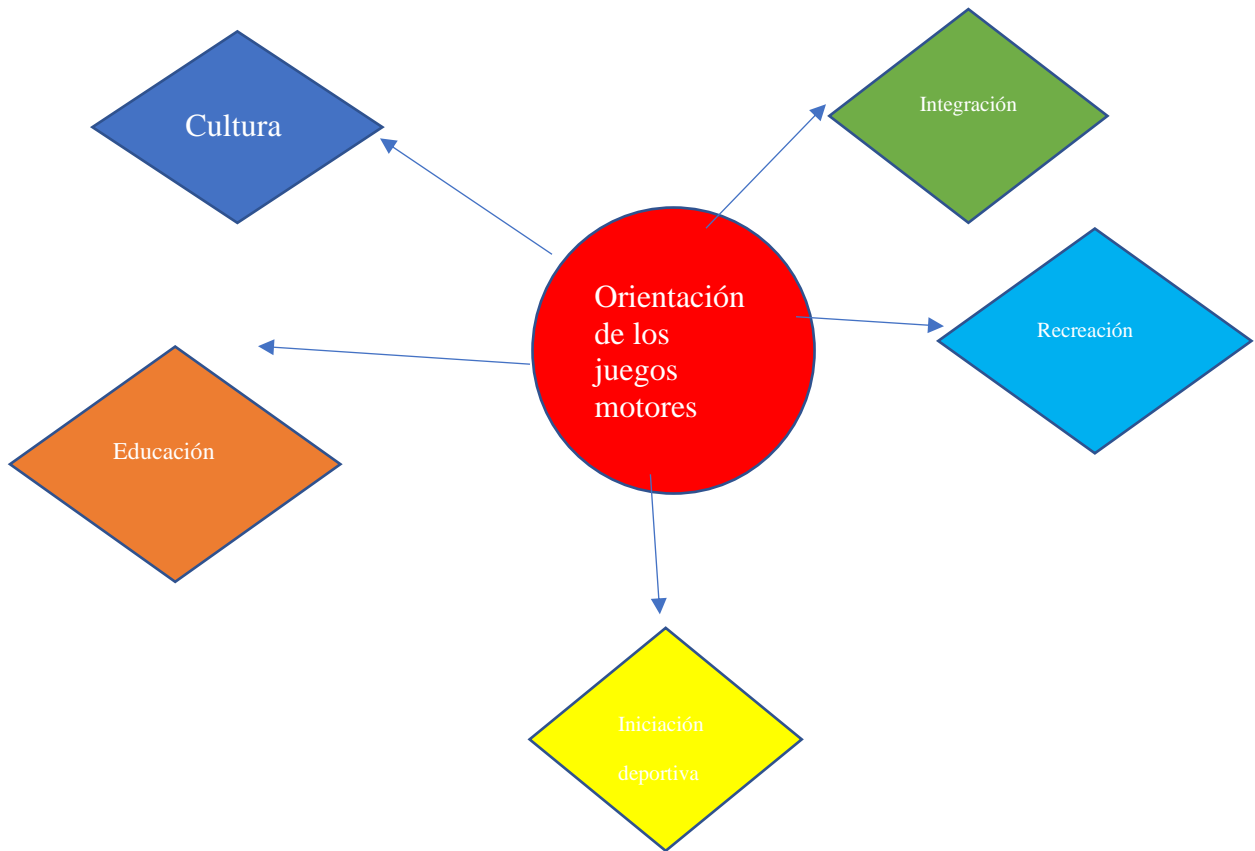
-El carácter recreación: estos juegos se presentan como un momento de óseo donde hay placer y descanso, generalmente las reglas pueden ser múltiples debido a su inesperada aparición.

- El carácter enculturación: Aquí se pueden enmarcar los juegos autóctonos, pero también son los que le dan sentido a la cultura y reproducen ciertas costumbres de esta,

- El carácter de iniciación deportiva: Estos son juegos motores característicos de una determinada disciplina deportiva, influyen porque estos contienen habilidades motrices ya muy estructuradas o también pueden aparecer como una buena forma de romper el hielo o tener primeros contactos con las personas del medio.

-El carácter integrador: (Navarro 2002) porque el juego propone una situación “simulada” donde hay aumento de las relaciones y su calidad de ellas con el medio y las personas de este.

A de lo anterior la siguiente figura enmarca lo comentado:



A raíz de lo anterior posiblemente en el aula se evidencien todos y en la práctica hay posibilidades de combinar varios de los hablados, pues todos tienen condiciones que contribuyen a un proceso de formación, jugando se aprende así no exista una planeación previa por parte del maestro, la diferencia radica es que un juego propuesto por el docente lleva la intención formativa de algo en específico y el juego se evidencia como el medio por el cual se trata de llegar allá

Los mencionados anteriormente todos cumplen características esenciales y se debe tener en cuenta en cual se aterriza a la práctica pues unos son simplemente espontáneos como el recreativo, otros son más allegados a la reflexión como en el del campo educativo, lo transversal de los anteriores es que son motores porque invitan a las personas al continuo

movimiento corporal, es decir donde puede haber cambios inesperados y se deba tomar una decisión o cambiar de estrategia prontamente.

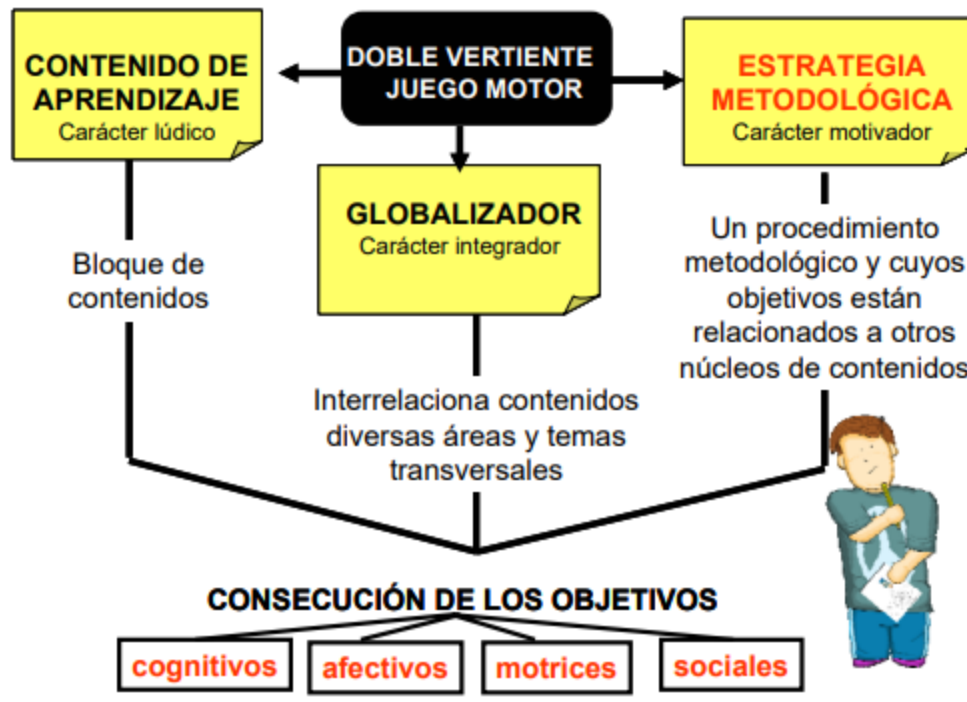
En síntesis, los anteriores párrafos proyectan como a nivel mundial hay sugerencias del juego y elementos claros de cómo este está presente y se usa incluso para trabajos de carácter investigativo, pues los cuerpos son los protagonistas del proceso narrativo y al mismo tiempo producen actos de lenguaje Planella (2013) en síntesis, si hay lenguaje hay una identidad y una cultura la cual permea las practicas sociales y en efecto el juego.

“Para ejercer una influencia benéfica entre los niños, es indispensable participar de sus alegrías”

Don Bosco

Como conclusión se puede afirmar que el juego motor presenta una doble vertiente Navarro (2002) “principalmente en la etapa educativa el juego también se manifiesta como un contenido de aprendizaje para alcanzar logros con su carácter lúdico donde se busca especialmente el gozo (...), ya que el uso del juego permite relación con aspectos afectivos y sociales motrices. En efecto el juego aparece como procedimiento metodológico cuyos objetivos tienen relación con otros núcleos de contenidos (figura 3) esquematiza la idea.

Figura 3



Universidad de Murcia, los juegos y su aplicación práctica, Francisco Ruiz navarro (2009).

Vicente Navarro adelantado es doctor en educación física, con una tesis acerca del juego motor en la infancia, también es licenciado en educación física de la universidad por el INEF de Madrid España y profesor titular de la misma a la actualidad ha publicado varios artículos en revistas nacionales e internacionales. Ex directos de la escuela canaria del deporte, director del secretariado de deportes de la universidad de la laguna, uno de sus libros es muy consistente en la explicación del juego motor y la influencia que ha llevado a cabo en la escuela (El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores,2002).

CAPITULO 3

IMPLEMENTACIÓN

La implementación vista desde el punto de vista pedagógico es de vital importancia, pues evoca la toma de decisiones y junto con ello se prevé el futuro actuar generando la anticipación ante distintas situaciones que se manifiestan, por ejemplo, es importante recordar que este PCP será puesto en marcha dentro del marco de una pandemia mundial. Dicha pandemia a la fecha ha generado un modelo de alternancia en los colegios distritales generando que las clases sean pensadas siguiendo los protocolos de Bioseguridad recomendados.

OBJETIVOS

General. Generar propuestas metodológicas basadas en el juego que se enfoquen en el fortalecimiento del sentido de la otredad y la alteridad

Específicos.

Buscar y definir que es alteridad y otredad y sus características

Lograr el reconocimiento de las facultades y talentos sí mismo

Entender y generar el reconocimiento del otro junto con sus capacidades

Proyectar el trabajo en equipo como un eje transversal en la vida del ser humano

CONTENIDOS

Estos contenidos se basan en los principios orientadores desde el enfoque pedagógico que orienta este proyecto, cabe resaltar que el enfoque pedagógico se asocia con una realidad social y contextual que permite tomar decisiones y orientar la consolidación del proyecto educativo.

Es de vital importancia resaltar que este proyecto se constituye desde un enfoque crítico que permite la realización y la reflexión generando la praxis educativa.

Construcción de los conceptos de otredad y alteridad

La elaboración de los conceptos de otredad y alteridad se enmarcan y van ligados de la mano con el modelo pedagógico de ese proyecto, en efecto el constructivismo invita al docente a tener en cuenta los conceptos que el estudiante tiene consigo o ha entendido a lo largo de su vida. Gracias a lo anterior se tiene en cuenta al estudiante para generar un aprendizaje significativo, particularmente en la elaboración de conceptos se persigue un interés no por el significado textual del concepto si no el trasfondo de este, si interpretación personal, pues en síntesis esos serán los aprendizajes con lo que se queda el estudiante.

Identidad social e individual (Lo intrínseco de la otredad y la alteridad)

Este contenido es de vital importancia ya que da a conocer aspectos de uno, las preferencias o grupos al que las personas pertenecen permite entender una realidad social, Concretamente, “la parte del autoconcepto del individuo que deriva del conocimiento de su pertenencia a un grupo social (o grupos sociales) junto con el significado emocional y valorativo asociados a dicha pertenencia” (Tajfel, 1981, p. 255).La cita anterior permite

entender que el ser humano construye su identidad a medida que se relaciona con otros, así mismo Citando a Morales (2007), la identidad social es el resultado de procesos cognitivos, donde emerge la estabilidad emocional además de adentrar en aspectos psicosociales de naturaleza individual, grupal y colectiva.

Trabajo en equipo, en grupo y colaborativo

Este contenido se relaciona altamente con el componente disciplinar, específicamente en la tendencia de la educación, física Según Lagardera y la Vega (2004), la acción motriz se manifiesta en las actividades físicas con una diferente lógica interna según la práctica que se esté realizando y sus variables, dichas lógicas internas van acompañadas de situaciones tales como la interacción con un adversario, incertidumbres de terreno reglas y elementos constitutivos que permiten o evocan un actuar en el ser humano y un dialogo ya sea consigo mismo o con las personas con quien esté en contexto lo que permitirá un entender de si mismo o en efecto un reconocimiento del otro en la medida de que habrá un dialogo según sea el dominio que determine el juego

Influencia en los valores. (Lo transversal del proyecto).

Aunque los contenidos aparezcan como tema principal en algunas de las sesiones, no quiere decir que se dejen de lado los demás, pues en el momento de trabajar en equipo indiscutiblemente hay valores y compromisos éticos en juego, así mismo con el pasar de las sesiones lo ideal es irle dando forma al concepto de otredad y alteridad, además que se interiorice con practica y juegos lo que serviría para que el aprendizaje sea significativo.

En esa medida si se habla de desarrollo humano, las personas han entablado sociedad gracias a la convivencia y a la bondad de hacer primar los deseos colectivos Cortina,

(1997), dice que “los valores son cualidades reales de las personas, las acciones, los sistemas y las cosas y aunque nos podemos distinguir unos de otros gracias a ellos, es verdad que a lo largo de la historia les daremos un cuerpo con distintos contenidos y aplicaciones” dichos valores son un componente indispensable fundamental en la vida de cada persona y es una tarea del núcleo familiar y de la escuela potenciar los mismos.

Estrategia Metodológica. (ver página de la 39 a la 43)

El constructivismo moderno propone la importancia de la presencia de otros para que el ejercicio educativo sea de plano un ejercicio social, esto es de vital importancia puesto que invita al estudiante a la comunicación constante con su medio contextual y las personas presentes en el. ¿con que fin?, La idea de una metodología de este calibre circunscribe la búsqueda de un espacio en el que los problemas se basen en futuras situaciones de la vida real pensando en el futuro del estudiante que siempre lleve lo aprendido cuando deba enfrentar diversas situaciones de la vida.

Evaluación (ver páginas 43 y 44)

La evaluación debería aparecer como un proceso permanente permeado por la influencia del docente, proceso que determina hasta qué punto se han conseguido los objetivos educativos” (Tyler, 1950: 69). En relación con esta cita es intrínseco saber que la evaluación en ocasiones cae en prejuicios y frustraciones cuando no se obtienen los resultados esperados, pero esto debería usarse como una posibilidad para reflexionar acerca del que hacer docente. En efecto la evaluación también recae en una ambigüedad entre lo cuantitativo y lo cualitativo, mientras que el primero responde a medidas de cantidad la otra responde a la calidad y cualidad de las cosas evidenciadas, este PCP concibe el enfoque

cualitativo, pues buscar promover cambios en la forma de pensar de los estudiantes más allá de un número.

En este proceso la evaluación se promoverá en forma de festival, pero más que un arte para este PCP son representaciones personales partiendo del hecho que todo mundo sabe hacer algo y debería ser respetado por tal motivo. Contiguo a ello ¿Por qué de festival? En un festival no hay ganador definido, sino más bien un conjunto de demostraciones donde cada persona aprende algo y todos obtienen un espacio agradable dejando de lado el numero como motivación principal para la realización de las actividades, también al finalizar las sesiones se entregará una encuesta con una serie de preguntas que buscar encontrar el sentido humano en los estudiantes, sentido humano por supuesto ligado a la otredad y la alteridad.

Una vez finalizado todo el proceso también se buscará hablar de la reflexión con los estudiantes, pues es menester escuchar que opinan ellos de lo que se ha visto, ¿qué mejorar? ¿que resaltar? pues en el ejercicio docente también es importante escuchar las sugerencias y comentarios de los estudiantes pues son ellos quienes siempre están viéndonos de otro ángulo y con otros ojos.

DIVISION DE LAS SESIONES SEGÚN LOS CONTENIDOS

SESION #	TEMA A TRATAR	OBJETIVO	ACTIVIDADES
1	Construcción de los conceptos de otredad y alteridad	Buscar y encontrar una forma de comprensión de los términos otredad y alteridad y como se aplican en nuestra vida.	Diagnóstico, presentación y reconocimiento de la población
2	Identidad social e individual	Primar por el reconocimiento de los otros físicamente y social	Respeto por el otro y la diferencia que nos caracteriza como personas
3	Trabajo en equipo, en grupo y colaborativo	Proponer a través del juego unión reconocimiento y fortaleza personal	Jugar con juegos elaborados de integración donde se manifiesten estrategias grupales y demás.
4	Trabajo en equipo, en grupo y colaborativo	Tolerancia al otro en situaciones complejas bajo presión	Juegos individuales o en grupos de menor tamaño
5	Trabajo en equipo, en grupo y colaborativo	Aterrizar los vistos en alguna situación que se asemeje a la vida real, por ejemplo, trabajar bajo presión, con gente que no es del agrado de cada uno etc.	Juego simulando situación de la vida real
6	Trabajo en equipo, en grupo y colaborativo	Buscar el sentido de “alternar” (alteridad) la perspectiva y ponerse en los zapatos del otro, por ejemplo, jugado a ser invidentes por diez minutos	Juegos con dificultades generales

7	Trabajo en equipo, en grupo y colaborativo	Conocer la influencia beneficiosa de ayudar al otro y estar al servicio de los demás como un acto de humanidad.	Juegos colaborativos
8	Trabajo en equipo, en grupo y colaborativo	Entender el sentido de las responsabilidades que acarrea el ser humano cuando trabaja con otros.	Juegos cooperativos
9	Influencia en los valores.	Compresión del sentido de la ética y cómo influye en nuestra vida.	Juego con variaciones múltiples en las reglas
10	<p>Construcción de los conceptos de otredad y alteridad</p> <p>Identidad social e individual</p> <p>Trabajo en equipo, en grupo y colaborativo</p> <p>Influencia en los valores.</p>	Reconocer las facultades de las personas y comprender que todos los seres humanos saben algo y por ende pueden aportar algo en cierta medida, y en efecto cada uno de nosotros debería ser respetado y tenido en cuenta por algo que sepa hacer. Sin dejar que lado la importancia de aprender cosas nuevas.	Festival final de muestra de talentos donde cada uno mostrara algo en lo que sea bueno y explicara algo de ello independientemente si tiene que ver con la disciplina o no



Nombre: _____ **Fecha:** _____
Edad: _____ **Curso:** _____

Desde la otredad y la alteridad

Responda las siguientes preguntas marcando una X según corresponda en la tabla de la derecha de la hoja, al respaldo de la hoja podrá responder las preguntas que sugieran un argumento.

- 1) ¿Aprendió algo acerca del termino de otredad y sus características?
- 2) ¿Cree usted que influye en su vida entender las situaciones de otra de otra persona?
- 3) ¿Para usted se cumplió el objetivo principal del proyecto?
- 4) ¿Aprendió algo sobre las concepciones entre el trabajo en grupo y el trabajo en equipo?
- 5) ¿Cree que las sesiones generaron un cambio positivo en usted?
(si lo desea puede agregar un argumento adicional al respaldo).
- 6) ¿Tiene importancia reconocer las virtudes del otro o reconocer en que es bueno el otro?
(si lo desea puede agregar un argumento adicional al respaldo).
- 7) ¿Pondría en práctica los aprendizajes y reflexiones obtenidos en las sesiones de clase?
- 8) Escriba una sincera reflexión donde comente si lo visto tendría algún impacto en su vida presente y futura.

Pregunta#	SI	NO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

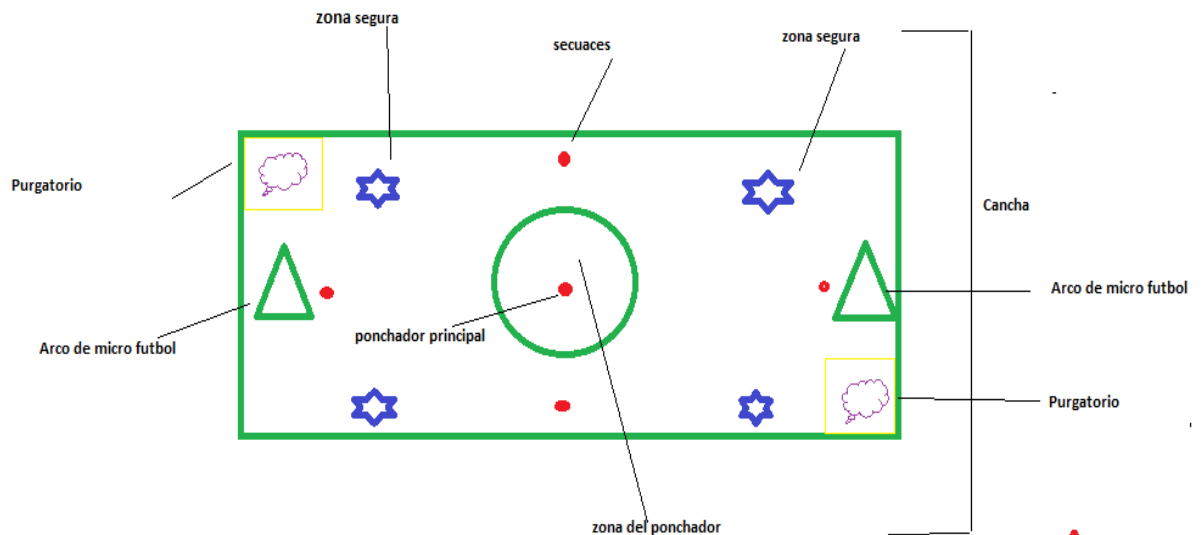
MODELO #2

Este modelo de evaluación invita a la reflexión inmediata de los estudiantes, pues se da un momento de gozo como lo es el juego, si este proyecto tiene sus bases asentadas en el juego efectivamente es con este mismo medio que se podría generar parte de la actividad evaluativa.

Para este juego se necesitan 4 pliegos de papel periódico o papel craf, marcadores, una pelota de caucho. La dinámica del juego consiste en elegir un ponchador quien estará en un cuadro previamente demarcado aproximadamente de unos 2 metros x 2 ese será el espacio en el que se pueda mover, el ponchador podrá elegir 4 secuaces que se respaldaran entre si a través de pases para poder ponchar al resto del equipo, mientras tanto el resto del equipo deberá tratar de recorrer 4 bases que representa la zona segura y siempre y cuando tengan contacto con cualquier parte del cuerpo en dicha zona estarán a salvo de el ponchador y los secuaces, la persona que durante el trayecto sea ponchada pasara al purgatorio la cual es una zona donde deberán reflejar sus pensamientos y sentimientos, el purgatorio es un

espacio con papeles craf pegados en la pared y marcadores donde pondrá escribir comentar y reflexionar acerca de la clase y al final del enunciado dejar su nombre o su firma, cada vez que un integrante pase por el purgatorio y deje su reflexión, una vez dejen la reflexión volverán al equipo de los secuaces para buscar finiquitar el juego, al finalizar los ponchadores que no han dejado reflexión podrán pasar al purgatorio a reflexionar.

El siguiente esquema ilustra la ubicación de cada uno de los integrantes y los puntos mencionados.



EJECUCION PILOTO

Este proyecto se desarrolla en el colegio el Porvenir sede B ubicado en la localidad #7 de Bogotá, más exactamente en el barrio Bosa Santafé, ubicado al suroccidente de la ciudad (Calle 58 sur# 104 A – 50 Bosa Santafé.) con el grado 704 de la jornada tarde que cuenta (7) niños y (12) niñas.

En efecto la sede B NIT 830052690-6 al igual que la sede A son instituciones distritales. la sede B por supuesto se encuentra siendo participe de los procesos de formación tales como la media fortalecida, mejoras estructurales el servicio social en grado noveno y otras manifestaciones culturales como por ejemplo el día de la raza, día del idioma etc. Es una institución con 1.100 estudiantes aproximadamente en la cual se busca la rigurosidad académica y la formación de talentos.

“Dialogo de saberes para el desarrollo de talentos con proyección de comunidad” Este es el PEI de la institución el cual se remonta en tres líneas fundamentales: desde lo epistemológico: se propone que el conocimiento es la base de todo cambio y transformación, es decir que las cosas para que sean y existan tienen de plano una lógica y un sentido el cual debe entenderse y proyectarse.

Desde lo filosófico: se propone que las ideas pueden generar cambios en el estudiante que permiten cambiar el entorno.

Lo pedagógico: busca potenciar en el estudiante todas las capacidades y destrezas para que sean tendencia y competencia en el mundo fuera del colegio (muy ligado a este proyecto).

y lo antropológico: circunscribe la historia del ser humano la cual se reafirma según las necesidades del entorno que permea al estudiante.

Por su parte este sector presenta un gran índice de comercio, pues cuenta con rutas alternas de transporte público y pirata seguido de un serial de negocios de toda índole que contribuyen a la economía local y social. La localidad al igual que muchas en la capital presenta una problemática con problemas de pandillas seguido de una serie de casos de

inseguridad debido a las infraestructuras del barrio, pues las calles son estrechas y se convierten en un espacio fácil para la delincuencia, a modo de progresión el sector también ha tenido transformaciones comerciales como la mejoría de las calles hasta la limpieza de un caño que hay cerca del sector.

El programa que se va a desarrollar en la institución va ligado al PEI en el sentido del dialogo y la búsqueda de talentos, se buscara implementar mínimo 10 sesiones de clase en la franja horaria de 1:45 a 3 de la tarde en el espacio de educación física.

Tema	
<u>Objetivo de aprendizaje:</u> Reconocer y comprender los significados de otredad como concepto y sus dimensiones	
<u>Orientaciones generales:</u> Esta sesión servirá como guía para entender las configuraciones dentro del plantel educativo en el marco general de una pandemia, en efecto también promover el aprendizaje de nuevos conceptos que serán enlazados	
Contenido conceptual: significado de otredad y alteridad	
Actitudinal: disposición participativa frente a la clase	
Procedimental: buscar soluciones en equipo	
INICIO	
Reunidos en un círculo a través de una bola de lana vamos a presentarnos con el nombre, la edad y un talento que tengamos, para generar acondicionamiento morfofuncional	5 m
ACTIVIDADES CENTRALES	
1. En equipos de 4 personas armando una hilera se van a ubicar cada uno en cada esquina del cuadrado demarcado, en el centro haba un balón o una pelota, cada persona estará enumerada y a la indicación del número debe será salir de la forma más rápida posible a tocar el balón el equipo que gane se hará acreedor de una ficha bibliográfica que contiene un mensaje que servirá para construir el concepto de otredad y alteridad. Muy posiblemente cada equipo quedara con una carta de tal forma que tendrán que llegar a un acuerdo o negociar entre capitanes de grupo para	0 m

definir quién se queda con la ficha. Hay dos posibilidades mutuo acuerdo o jugando triqui con aros y conos	
2. No aplica debido a la restricción de tiempo	m
ACTIVIDADES FINALES	
3. Si algún equipo queda con todas las fichas este deberá socializar el mensaje que contengan, como hay una gran dificultad para que esto sea así, cada equipo deberá elegir un representante y entre estos deben negociar para obtener las fichas y lograr armar el mensaje.	5
CIERRE	
Reflexión del concepto de otredad y alteridad	0 m
RECURSOS	
Fichas bibliograficas, bola de lana , aros 9, cono 1	

Objetivo de aprendizaje: El estudiante descubrirá que las diferencias nos caracterizan como personas y ayudan a la construcción de la identidad

Orientaciones generales: Luego de la primera sesión se han descubierto posibles estudiantes que poseen un liderazgo e influencia en el grupo, es intrínsecamente necesario generar un proceso dialogante para tratar de opacar un poco posibles rivalidades y se logre ver al otro como ser con múltiples capacidades cuyo valor es alto en la formulación de una estrategia (otredad). Debido a eso el primer grupo será armado por el docente luego de lo visto en la primera clase, posiblemente el grupo de brujos sean personas que no suelen compartir mucho o presentan antagonismos leves.

INICIO

Saludo, comentarios acerca del otro y como trabajar con el otro también ayuda al cumplimiento de un objetivo, movilidad articular y trote suave para el calentamiento.

0
m

ACTIVIDADES CENTRALES

1. Para esta actividad se armara un solo grupos los “brujos ” cuyo equipo estará formado por 4 personas, el mismo docente elegirá quienes son estos 4 en el espacio que sea demarcado fuera de la cancha(por el borde) se ubicaran los 4 brujos cuya función será ponchar al resto del equipo que viajara por 4 estaciones ubicadas cada una en una esquina y representadas por un aro, la zona segura será pisar dentro del aro, los 4 brujos deberán comunicarse, buscar trabajar en conjunto para hacerse los pases y obtener la pelota para ponchar, NOTA : los brujos no podrán correr con la pelota en las manos, se pondrán poner en movimiento una vez

0
m

estén sin la pelota, en caso de que la pelota caiga en la zona de juego podrán entrar a recogerla y solamente volver afuera a ejecutar el tiro o el pase según corresponda. A medida de sean ponchados los compañeros, estos se irán uniendo al grupo de los brujos hasta que no quede ninguno. Una vez queden solo dos compañeros el espacio se expandirá por toda la cancha de tal forma que todos los brujos deberán generar dialogo y comunicación para ponchar a los dos que faltan siempre siguiendo las reglas.	
<ul style="list-style-type: none"> . 2. No se aplica segundo juego por la coyuntura del tiempo . 	m
ACTIVIDADES FINALES	
3. Vuelta a la calma y estiramiento articular	0
CIERRE	
Reflexión final donde se hablará de la importancia de contar con el otro para alcanzar un objetivo y la muestra de que el trabajo colectivo entre varias personas permite idear estrategias independientemente de las diferencias que existan.	0
Luego de ello proceder al lavado de manos para dirigirse al salón	m
RECURSOS	
4 aros, una pelota de caucho de tamaño promedio, la mejor disposicion	

Tema	
Objetivo de aprendizaje: Reconocer el trabajo en equipo, especialmente la persona con quien no suelo compartir.	
<p><u>Orientaciones generales:</u> En el marco general del propósito formativo en la búsqueda de seres que busquen soluciones en conjunto mientras participan del proceso dialogante con las personas del medio, se optan por juegos cooperativos de integración, cuya veracidad radica en que los estudiantes comparten diferentes situaciones y optan por armar estrategias y buscar soluciones, desde el calentamiento con los pañuelos, hay un equipo pero cada uno es responsable, en el juego de los costales hay un equipo cada uno debería entenderse de una forma benéfica con su pareja, en el juego de los lazos también hay un equipo y debería existir una especie de plan y estrategia.</p>	
INICIO	
<p>Para el calentamiento en todo el espacio jugaremos captura la bandera con adicionales, habrá dos equipos cuya función será recolectar los pañuelos del equipo contrario los pañuelos serán las banderas, pero la variación se centra en que quien agarra los pañuelos deberá adherirlos a su cintura para que el juego continúe, al cabo de un cierto tiempo se detendrá el juego y ganará la persona que más pañuelos del color contrario tenga.</p>	5 m
ACTIVIDADES CENTRALES	
<p>1. Una vez finalizado el calentamiento se procederá a realizar unas parejas cuya función será sostener un costal, cada uno de un extremo de este. La cancha estará dividida con un lazo largo en dos y demarcada con conos, la idea es lanzar al aire una bomba llena de agua que funcionara como balón, la idea de esta es no dejar</p>	0 m

caer el balón una vez se lanza al otro lado, cuando el balón caiga al piso se hará responsable a la pareja más cercana de la caída y deberá rápidamente aliarse con otra, es decir que ya habrá 4 personas por un costal, de esa forma se irá reduciendo el número de costales	
<p>.</p> <p>2. Con los lazos que eran la antigua red deberán cambiar de pareja y ahora amarrarse de la pantorrilla o de la cintura y se jugara un partido de futbol a un gol de oro, es decir el equipo que meta el gol ganara.</p> <p>.</p>	0 m
ACTIVIDADES FINALES	
3. No se implementa debido al tiempo	5
CIERRE	
Reflexión mientras vamos estirando y retomando la calma.	0 m
RECURSOS	
Costales, pañuelos, bombas con agua, un lazo unido para generar una especie de Red	

Tema

Objetivo de aprendizaje: Generar efectivamente procesos de relación con la otra persona para entender que siempre está presente y existe.

Orientaciones generales: Esta clase se acerca a las sesiones finales de tal manera que ya se ha venido dando un proceso elaborado dentro de los grupos, lo cual ayuda a entablar perspectivas y conocimientos, a través del juego se han adoptado y encontrado características de la otredad y la alteridad, tales como el reconocimiento del otro, el trabajo en equipo, la diferencia entre trabajo individual y grupal, entre otros.

INICIO

0
m

ACTIVIDADES CENTRALES

1. Se realizarán 6 estaciones con diferentes retos donde cada una, deberá ser superada con todo el grupo al tiempo, es decir que donde falte un miembro de todo el curso el reto no se cumplirá, la primera estación tiene 3 aros todos una vez visiten la primera estación deberán tomarse de las manos y deberán pasar los tres aros de un extremo del círculo al otro sin soltarse de las manos sin que el aro toque el piso por un determinado tiempo, el primer aro no tendrá ningún límite de tiempo, el segundo aro tendrá un tiempo de 1 minuto

0
m

para estar al otro extremo y el tercero deberán hacer llegar cantando una canción que decidan como grupo.

2. La segunda estación consiste en transportar a todo el equipo. En una colchoneta rígida podrá ir máximo un estudiante subido encima de la colchoneta y máximo 4 transportando los compañeros. El camino esta demarcado con un lazo que genera unas curvas las cuales no podrán tocar ni mucho menos pisar por fuera de ellas ya que el hacerlo representa caer en el abismo y deberán arrancar desde cero, Así mismo habrá unos círculos dibujados que no podrán pisar ya que representa una trampa de oso. Una vez queden los 4 estudiantes que estaban encargados del transporte deberán definir entre ellos 4 como pasar al otro lado a sabiendas de que al menos uno de ellos deberá viajar en la colchoneta y uno debe esperar al otro lado mientras viaja, al cabo quedaran 3 pero como solo caben dos por el camino deberán decidir cuál de los viajara, de los dos viajantes uno no podrá tocar el suelo por ningún motivo(deberán pensar una forma) la última persona que se quede continuara sin el equipo y tendrá una tarea especial(misterio para el) y con ello descubriremos que tiene un gran liderazgo por el grupo.

El resto del grupo pasara a la siguiente estación, la cual es transportar 3 elementos, máximo dos a la vez con el que rescataran a su compañero que quedo ausente en la sesión anterior, sentados uno detrás del otro formando una hilera deberán extender las piernas y una vez en ello deberán agarrarse de los tobillos del compañero y ver la forma de transportar un cono, un balón y un aro sin soltarse de los tobillos del compañero, sin ponerse de pie sin que la hilera se disperse o se desuna, en caso de que pase alguna de esas cosas deberán volver a comenzar desde la línea de salida. Una vez lo logren pasarán a la 4ta estación que invita de nuevo a la reunión del compañero que se ausento con el resto del grupo y para poder continuar deberán mostrar la bandera (que es la tarea sorpresa del que se quedó, ir a buscar una bandera fuera de la cancha). Dicha bandera debe estar extendida en la parte superior

derecha el cono, en la superior izquierda el aro y abajo el balón, una vez obtenido podrán pasar a la estación numero 5	
<p>.</p> <p>3. La estación 5 invita a la recta final del desafío e invita a una actividad que hemos practicado desde niños, Saltar lazo puede parecer sencillo e incluso variar los modos (ochos, caballitos, en un pie). Así mismo teniendo una cuerda sostenida de dos extremos el grupo intentara dar por lo menos 5 saltos CONTINUOS sin que se enreden en la cuerda, sin caerse o sin generar interferencias, una vez superados los 5 saltos se anexara otra cuerda y deben pasar haciendo 3 saltos por cuerda, respetando las reglas anteriores.</p> <p>4. Para finalizar deberán entregar la bandera en un punto determinado y buscar 5 tapas que están dispersas por toda la cancha, al encontrarlas todas deberán estar reunidos con la bandera y las tapas para pasar a la reflexión final</p> <p>.</p>	0 m
ACTIVIDADES FINALES	
3. No se aplica debido a la falta de tiempo	
CIERRE	
<p>Se entrará a la reflexión donde se preguntará</p> <p>Recordar de los conceptos de otredad y alteridad</p> <p>¿qué aspectos en relación con otredad y alteridad notó?</p> <p>¿qué relación hay entre un grupo y un equipo?</p>	0 m

RECURSOS

2 lazos largos

3 colchonetas rigidas

1 balon

1 aro

2 conos

1 tiza

1 bandera que puede ser representaa con la verdadra bandera de colombia u otra de cualquier indole.

Tapitas de cualquier bebida (5).

Tema

Objetivo de aprendizaje: Evidencias los talentos en el festival de talentos (semana de la expresividad ofrecida por el colegio el porvenir sede B).

Orientaciones generales: El proceso ha venido tomando forma y desde la primera clase se habían venido comentado los talentos y fortalezas de cada estudiante cuya unión con las demás permitirá soluciones y nuevos saberes.

INICIO

Alistamiento del curso para presentaciones, último ensayo

15 m

ACTIVIDADES CENTRALES

1. Por acuerdo general el curso opto por la presentación de una coreografía en la semana de la expresividad del colegio el porvenir, ese es el talento que todos han afirmado tener y quienes no lo tienen tan desarrollado han aceptado el reto de pulirse y aprender algo nuevo para sus vidas. La primera actividad consistirá en revisar y ensayar los últimos minutos antes de la presentación.

20 m

<ul style="list-style-type: none"> • <p>2. Observar las presentaciones y diferentes muestras que se realicen en la tarde de la expresividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	indefinido
ACTIVIDADES FINALES	
<p>3.</p> <p>No aplica</p>	<p>0</p> <p>m</p>
CIERRE	
<p>Una vez finalizamos la presentación del baile es importante generar una reflexión muy profunda, pegados en la parte exterior de la cancha habrá carteles pegados los cuales los estudiantes deben visitar y generar una reflexión escrita atendiendo a las siguientes preguntas orientadoras.</p> <p>¿Qué aprendió para su vida en las sesiones de clase del cuarto periodo?</p> <p>¿influencio en su vida lo visto en clase?</p> <p>Cualquier cosa que deseen agregar de manera voluntaria y apuntando a la crítica constructiva.</p> <p>No deben responder las preguntas como tal, pero si deben tenerlas en cuenta.</p>	indefinido

RECURSOS	
Cartulina por cuartos, marcadores, esferos cinta.	

ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

Esta propuesta se realizó después de algunas reflexiones de observaciones anteriores y tiene una pertinencia si se analiza desde la sociedad actual, es decir que en la vida cotidiana las personas han dejado de lado muchas veces el reconocimiento de las fortalezas propias y las que los otros poseen, pensar la educación física en pro de mejorar esta clase de características en las personas demanda de inmediato un diseño cuya fundamentación proyecte un impacto social, un aprendizaje que perdure en el tiempo y por supuesto el gran reto de hacerlo desde la educación física. En efecto el desarrollo de esta propuesta ha sido fructífero para la población. Ni hablar del papel del maestro en estos contextos, todos expuestos a grandes retos apuestan por mejorar cada día e influir para bien en la vida de los estudiantes y la comunidad, el retorno progresivo de una pandemia no ha sido sencillo, pues ha generado que los grupos tengan grietas y divisiones entre los que asumieron la presencialidad y los que no, grupos reducidos, carga académica reducida también y a la luz de ello la gran presión de que hay un gran desfaldo académico que presentan los estudiantes.

Todo lo anterior invita de inmediato a reflexionar cada día el acto educativo, implementar nuevas estrategias metodológicas, es intrínseco para el proceso y es ahí donde usando el juego se aprende mientras se vivencia.

Los estudiantes han manifestado por medio pancartas y reflexiones que los conceptos de otredad y la alteridad empieza a tomar forma en la comprensión y a raíz de eso surgen diferentes enlaces de situaciones de la vida con el significado propio que cada uno configuro en el proceso, aunque estos conceptos tengan un fundamento teórico avanzado se ha tratado de sintetizar con definiciones que aparecen en los juegos y recordándolos en las reflexiones, estos conceptos combinados con el juego permiten comprender el mundo de manera más amplia, pues hay que diferenciarlos, interpretarlos y codificarlos, entender que el otro existe físicamente y está en el contexto que rodea a los seres humano permite a su paso reflexionar que todos cuentan con una perspectiva diferente (alteridad), tratar de entender las perspectivas requiere un grado más avanzado de comprensión, si se hablara de empatía se habla de entender la situación donde esta cada persona, y por lo general las situaciones son pasajeras, la alteridad al hablar de perspectivas relaciona y hace alusión hacia la perspectivas algo que va atado con la forma de pensar lo que invita a una reflexión profunda, a la luz de ello en el proceso pareciera como si la clase de educación física hubiese vuelto a recuperar gran parte de lo que es, disfrute aprendizaje basado en la búsqueda de soluciones, formaciones interpersonales y personales y un espacio para pasar de manera agradable.

Así mismo a nivel personal se han adquirido muchas cosas después de estas experiencias, a fin de cuentas, el estar en el aula permite entender las caras difíciles y agradables del oficio del docente, se ve que es una labor llena de retos, pero con una gran recompensa cuando se evidencian aprendizajes, cuando aparece aprecio por parte de los

estudiantes y cuando adulan las clases orientadas. A través de eso la experiencia de estar en el papel de un maestro da para saber que los colegios distritales merecen lo mejor y el máximo esfuerzo de quienes se forman para ser profesionales, pues para los estudiantes de colegios distritales las oportunidades a veces son acortadas por diferentes factores y pareciera como si la escuela fuera el último refugio. Los estudiantes muchas veces demuestran actitudes que cualquiera de nosotros tuvo en su vida de adolescente y ello da cuenta que ha habido un proceso de cambios a lo largo de los años, de seguro los recuerdos que quedan después de este ejercicio permitirán la construcción y la reforma de muchas ideas y pensamientos que existían sobre el colegio y con eso por supuesto que se incorporan las dificultades del contexto y las ventajas de este.

Esto comprueba que la educación física permite que el ser humano tenga contacto con el mundo desde varias ramas, el juego, el dialogo, las estrategias, etc., gracias a la influencia de la corporeidad de los seres humanos existen los tejidos sociales que oficialmente se realizan en la interacción con otro, por fortuna la educación física tiene múltiples medios, el juego, la danza, entre otros que funcionarían siempre y cuando se tenga proyectado un objetivo en pro de mejorar.

Lo importante es reconocer que la labor docente hace contacto con vidas, dichas vidas poseen talentos capacidades fortalezas, debilidad y una serie de características que hacen que el factor humano se vuelva vital e indispensable en la labor. Al tener contacto con personas también se debe tener la capacidad de mediar con ellas de saber llegar a ellas ya que muchas veces hay conflictos internos, en la vida diaria los estudiantes también suelen aparecer con afectaciones emocionales negativas que son perniciosas para sí mismo y el entorno en el que se encuentran. En efecto de ello lo anterior hace parte también de la labor docente los

problemas que agobian al estudiante, las debilidades a veces las dificultades sociales entre otros., no es que esto quiera mostrarse como una debilidad del oficio docente, al contrario, tener en cuenta esos factores invitan a reflexionar de que la labor de un maestro va más allá de estar de pie junto a un tablero y una cantidad de pupitres, esta es la labor donde se hace contacto humano y se cambian las vidas.

Qué bonito sería intentar desde el papel docente dejar esa huella, pero una huella bonita agradable que permita ser un ejemplo y un buen recuerdo, tal vez esa es la razón de ser de un profesor y pábulo principal que acarrea la gran responsabilidad de ese seudónimo “PROFE” aunque suene común detrás de eso existen horas de esfuerzo, horas de planeación, preocupación por los estudiantes en la ausencia continua o en los descensos de notas académicos. Anexo a ello también es menester del profesor apasionado optar por cultivarse, siempre estar en constante aprendizaje y ser mejor persona para su entorno y sus alumnos que a fin de cuentas tomaran guía desde la ejemplificación.

“Si se es maestro esta será la única profesión que siempre nos permitirá ser jóvenes gracias al contacto continuo con las nuevas generaciones”.

RESULTADOS

En el marco general de la aplicación de este proyecto se encontraron múltiples cosas beneficiosas, por ejemplo la gran experiencia que genera implementar una práctica sostenida y pensada desde un proyecto, en efecto esto evoca el poner a prueba los saberes y en efecto tomar una decisión del rumbo que se desea tomar una vez sea profesional, por supuesto la educación física cuenta con múltiples salidas laborales, desde el ser docente hasta ser instructor de pilates, este tipo de experiencias permiten reconocer hacia donde se proyecta la visión profesional y de tras fondo que busquen las futuras prácticas laborales, es decir lo impreso en esta clase de proyectos es lo que movería al futuro licenciado como profesional.

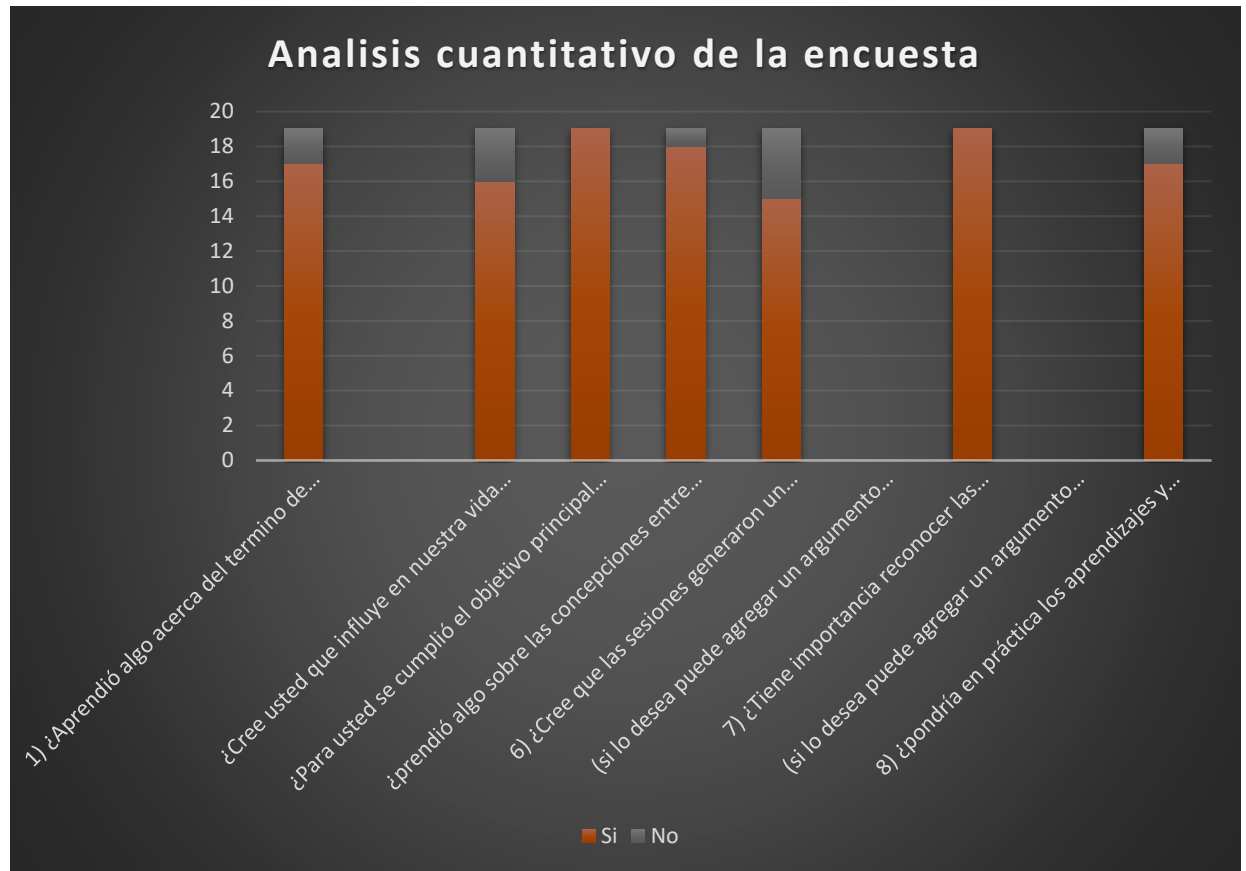
Este proyecto al tener un enfoque mixto cuenta con resultados estadísticos cuya interpretación se mostrará a través de tablas, los resultados surgen a través de una encuesta aplicada, cual busca encontrar aspectos tales como: ¿qué influencia han tenido en la vida la sesión practicas entre otros.

La encuesta cuenta con 8 preguntas de las cuales 7 son cerradas son opción de argumento: esto fue lo que se arrojó

Grado 704

Total, estudiantes que respondieron la encuesta: 19

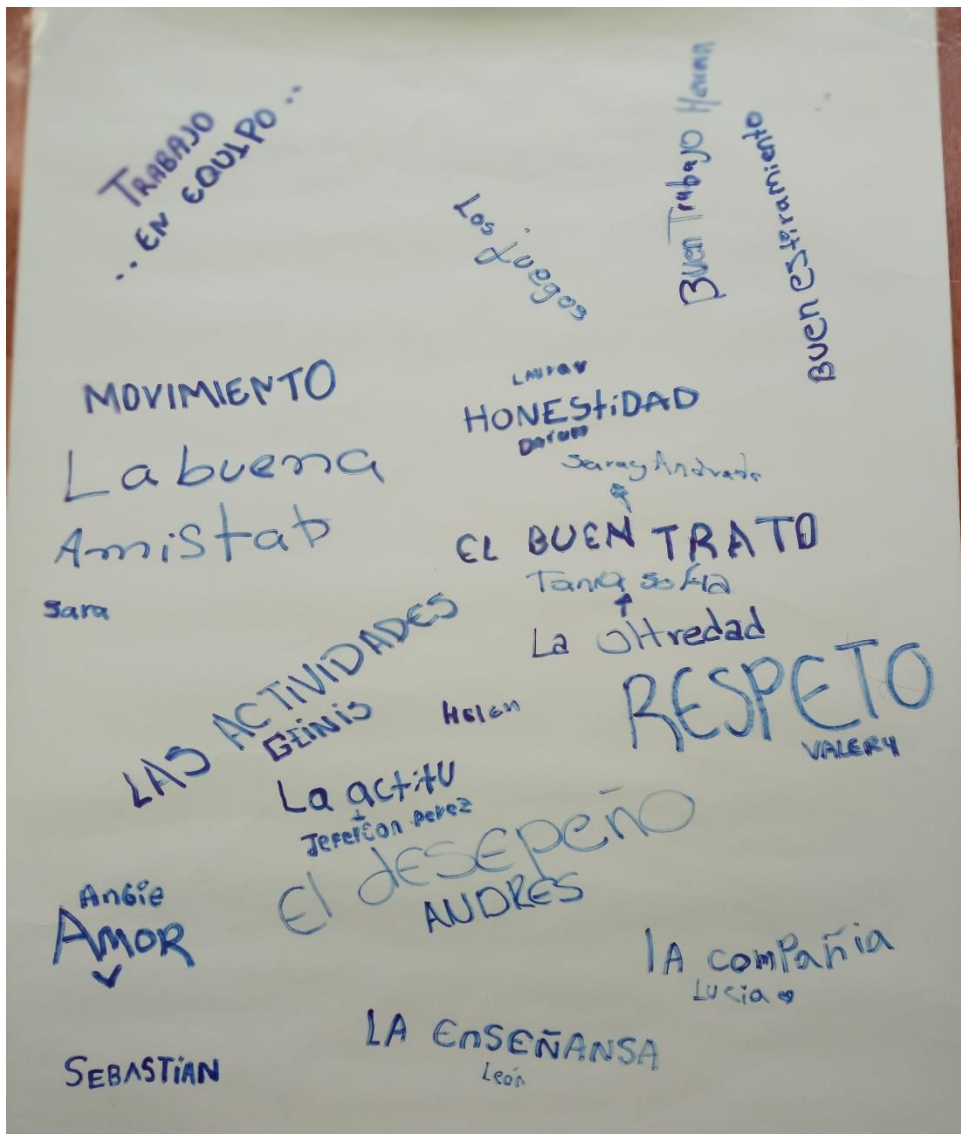
Total, de estudiantes en el curso:19



Esta grafica nos permite que la mayoría de las respuestas son positivas, lo que complementa la hipótesis de que se potencio el sentido de la otredad y la alteridad en la vida

El nivel de la reflexión también es muy importante, pues en esta se encuentran profundos pensamientos e interpretaciones después de cada proceso o experiencia, los estudiantes manifiestan así mismo haber entendido la clase de educación física desde otra perspectiva, más allá de lo físico, una educación física cuya fundamentación atiende a la integralidad donde no se busca un estudiante potencialmente fuerte físicamente sino también un ser humano que reconozca sus pares, sus contextos y sus fortalezas.

En efecto de lo también este proyecto ha demostrado que vale la pena apostar por las formas jugadas, ya que aprender jugando genera un momento de emoción, distracción lo que permite que el aprendizaje tome más significado en los estudiantes, jugar es un buen pretexto para enseñar ya que este medio permite aterrizar situaciones de la vida cotidiana al aula.



REFERENCIAS

Constructivismo". Autor: María Estela Raffino. De: Argentina. Para: *Concepto.de*.
Disponibile en: <https://concepto.de/constructivismo/>. Consultado: 24 de abril de 2021.

Universidad Michoacana de San Nicolas El concepto de desarrollo de Sen y su
relación con la educación (2006) recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/510/51001702.pdf>

Universidad de la Laguna Desarrollo humano y los enfoques de Martha Nussbaum
(2015), recuperado de:
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/3275/DESARROLLO+HUMANO+Y+ENFOQUE+DE+LAS+CAPACIDADES+EN+MARTHA+NUSSBAUM.EL+FACTOR+GENERO.pdf;jsessionid=FA8F151F62E919992209D651BEAA8B8E?sequence=1>

Craig y Miltterer (2010) Teorías del desarrollo humano, Recuperado de:
<http://biblioteca.esucomex.cl/RCA/Teor%C3%ADas%20del%20desarrollo%20humano.pdf>

Jiménez. C. (1953). El juego. Nuevas miradas desde la neuro pedagogía. Bogotá:

Magisterio Recuperado de: <https://www.biblioteca.org.ar/libros/6164.htm>

[https://divergentedigital.wordpress.com/2015/04/26/comprension-de-la-cultura-desde-la-perspectiva-de-edgar-morin/comment-page-](https://divergentedigital.wordpress.com/2015/04/26/comprension-de-la-cultura-desde-la-perspectiva-de-edgar-morin/comment-page-1/#:~:text=De%20acuerdo%20a%20Mor%3%ADn%20(1986,acumulado%20como%20E2%80%9CMemoria%20Social%20E2%80%9D.&text=cit.)%3A%20%20E2%80%9CTodo%20lo%20cual,y%20sociedad.%E2%80%9D%20(p)

[1/#:~:text=De%20acuerdo%20a%20Mor%3%ADn%20\(1986,acumulado%20como%20E2%80%9CMemoria%20Social%20E2%80%9D.&text=cit.\)%3A%20%20E2%80%9CTodo%20lo%20cual,y%20sociedad.%E2%80%9D%20\(p](https://divergentedigital.wordpress.com/2015/04/26/comprension-de-la-cultura-desde-la-perspectiva-de-edgar-morin/comment-page-1/#:~:text=De%20acuerdo%20a%20Mor%3%ADn%20(1986,acumulado%20como%20E2%80%9CMemoria%20Social%20E2%80%9D.&text=cit.)%3A%20%20E2%80%9CTodo%20lo%20cual,y%20sociedad.%E2%80%9D%20(p)

Martínez (2007), Del homo Faber al animal laborans. Scielo recuperado de:
<http://www.scielo.org.mx/pdf/enclav/v1n1/v1n1a3.pdf>

Gonzales (2013), El trabajo en equipo desde la perspectiva de Piaget, educar para la alegría: Para educar. Word, recuperado de: <https://paraeducar.wordpress.com/2010/08/13/el-trabajo-en-equipo-desde-la-perspectiva-de-jean-piaget/>

Galindo Gonzales (2012). Universidad de Guadalajara. Red universitaria de Jalisco, Recuperado de:
[http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/325/290#:~:text=Para a%20Vigotsky%2C%20el%20aprendizaje%20colaborativo,la%20que%20destacan%20los%20beneficios](http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/325/290#:~:text=Para%20Vigotsky%2C%20el%20aprendizaje%20colaborativo,la%20que%20destacan%20los%20beneficios)

Sabogal, (2013), Juegos tradicionales para fomentar el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo en población vulnerable, Universidad Pedagógica Nacional, Repositorio UPN, recuperado de:

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2879/TE-16649.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Peña,(2017),Diseño de una propuesta curricular para fortalecer el trabajo en equipo en torno a los juegos cooperativos, Universidad Pedagógica Nacional, Repositorio UPN, Recuperado de:

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2959/TE-20795.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Federación de enseñanza de Andalucía (Marzo del 2010), ¿Qué es el juego?, Temas para la educación, Revista digital para profesionales de la enseñanza, recuperado de:

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Melissa Echeverry (agosto del 2017), a la hora de trabajar en equipo los estudiantes reprobaban, revista La república, Recuperado

de: <https://www.larepublica.co/globoeconomia/los-estudiantes-colombianos-reprobaban-a-la-hora-de-trabajar-en-equipo-2572436>

David Sarmiento (2020), “la malicia es un estereotipo colombiano”, Señal Colombia revista, recuperado de: <https://www.senalcolombia.tv/cine/pelicula-embajador-india-malicia#:~:text=%22Ser%20vivo%22%2C%20o%20utilizar,beneficios%20econ%C3%B3micos%20o%20de%20comodidades.>

Paz (2007) “La otra voz” revista de filosofía Open Insight, recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4216/421640696003.pdf>

Colegio el porvenir, institución educativa,(2000) Proyección del PEI, acuerdo institucional, recuperado de: https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/9277/Anexos/A_PEI/1_PEI_PORVENIR%20IED_2007.pdf.