



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

LA RECREACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA
APLICACIÓN DE COMPETENCIAS CIUDADANAS MEDIADA POR EL COACHING
EDUCATIVO

JHONNATHAN SANTIAGO BAYONA NAVARRETE

WENDY MILENA LOAIZA SECHAGUA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD EDUCACIÓN FÍSICA

LICENCIATURA EN RECREACIÓN

MAYO 2022

BOGOTÁ D.C



1. INTRODUCCIÓN	3
2. RESUMEN	6
3. PALABRAS CLAVES	6
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
5. OBJETIVO	8
5.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
6. JUSTIFICACIÓN	9
7.1 DESARROLLO DE HABILIDADES	12
7.2 COACHING Y EDUCACIÓN	14
7.3 APLICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS:	16
7.4 COACHING Y EDUCACIÓN	17
8. MARCO DE REFERENCIA	17
8.1 MARCO TEÓRICO: ¿QUÉ ES EL COACHING EDUCATIVO?	17
8.2 MARCO LEGAL	19
8.3 MARCO HISTÓRICO	20
9. METODOLOGÍA	21
9.1 Fases:	22
9.1.1 Diagnóstico:	22
9.1.2 Sesión personalizada (ejecución del proyecto)	22
9.1.3 Resultados	22
9.2 Instrumentos	23
10. RESULTADOS	23
10.1. Diagnóstico:	23
10.2 Sesión personalizada (ejecución del proyecto)	24
10.3 Recopilación de Resultados y evidencias	26
11. CONCLUSIONES	26
12. ANEXOS	28
13. BIBLIOGRAFÍA	28



1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de nuestra experiencia laboral y universitaria, hemos notado las posibilidades del coaching en situaciones en las que se requiere reforzar temas específicos como el clima laboral, la comunicación asertiva, la convivencia, entre otras. Para el desarrollo de este trabajo, el tema central serán las competencias ciudadanas, ya que estas juegan un papel importante en la sociedad y son básicas para ser partícipe de la misma siendo estas las competencias comunicativas, emocionales, cognitivas e integradoras. De manera general, se presenta desconocimiento de lo que son y la aplicación de estas entre estudiantes y en ocasiones con profesores. Inicialmente, el proyecto estaba dirigido al colegio I.E.D. El paraíso Manuela Beltrán, en el cual tuvimos la oportunidad de realizar la practica en recreación y en conjunto con el área de educación especial, desarrollamos actividades para darle manejo a algunas de las competencias ciudadanas que allí presentaban falencias, trabajamos con grado 601 remitiéndonos al año 2019-2, ahora bien, tras la pandemia derivada por el COVID-19, las dinámicas de estudio cambiaron ya que en la modalidad virtual no se percibe de la misma forma la aplicación de las competencias ciudadanas, aparte que algunos aspectos administrativos propios de la IED cambiaron las condiciones para la realización del proyecto en tal institución.

Para retomar el proyecto en este año, y con una reanudación de las actividades presenciales, se tuvo la oportunidad de contar con el colegio I.E.D República Dominicana sede A jornada tarde, con los grados 6to, en donde se realizó un diagnóstico para identificar de cada curso cual es la competencia ciudadana con mayor dificultad, entre las que destacaron la comunicación asertiva, el trabajo en equipo, la motivación y la empatía. Utilizando las herramientas del coaching



educativo como lo son el dialogo entre pares y el enfoque de preguntas para indagar en un tema específico se obtuvieron resultados para el trabajo a desarrollar con cada uno de los cursos.

Para entender el coaching debemos verlo como proceso formativo e investigador, siendo eficaz, por cuanto contribuye a elevar la conciencia del profesor o guía, frente a distintas dimensiones, entre ellas las emocionales y motivacionales, convirtiéndose en condicionantes ante las formas de actuación en los contextos educativos. En este sentido, uno de los procesos de formación viene siendo el diálogo, convirtiéndose como precursor de los cambios en la conciencia, por ende, se busca relacionarlos en casos donde los estudiantes pierden el interés en el aula de clase, causando de esta forma falencias en las relaciones sociales tanto con profesores como con los mismos compañeros.

Culminando nuestro proceso de formación académica, como licenciados en recreación y turismo, hemos enfocado nuestra experiencia al fortalecimiento de nuevas estrategias aplicadas al aula escolar y lugares de esparcimiento dentro de la institución educativa, con el objetivo de desarrollar las competencias ciudadanas de los alumnos. Implementando prácticas recreativas, en las cuales está inmerso el juego como factor de aprendizaje del ser humano, en donde se fomenta la motivación y participación de cada individuo, potenciando así el nivel colectivo de los participantes.

Una estrategia alterna a las tradicionales es el *coaching educativo*, entendiendo que las herramientas tradicionales aplicadas a los colegios distritales están centradas en el criterio de los docentes donde se aplican llamados de atención, citación de padres y el manejo con el proceso a seguir, de esta forma esta estrategia entra a mediar en estos espacios., así Whitmore (2011) experto coach comenta:



“El coaching es una de las habilidades más recomendables para el crecimiento personal. Es una manera distinta de ver a las personas, mucho más optimista de lo que estamos acostumbrados y que da lugar a una manera distinta de relacionarse. Requiere que suspendamos las creencias restrictivas sobre las personas, empezando por nosotros mismos, que abandonemos las viejas costumbres y que nos liberemos de las maneras de pensar inútiles” (pág. 31)

Esto ocurre porque el coaching, se basa en la observación y subjetividad de la acción humana en pro del desarrollo personal, planteando como objetivo mejorar una situación, desarrollando este proceso de una forma cualitativa, puesto que se enfoca en la construcción personal y social.

La institución educativa con ayuda de orientación y de la educación especial, se pueden fortalecer y complementar diferentes estrategias que ayuden con la mitigación de las problemáticas que afectan a los estudiantes, todo esto con el apoyo de los estudiantes de la licenciatura en recreación quienes realizan su práctica pedagógica en esta entidad educativa. Los cuales, apoyándose del juego, proporcionarán el aprendizaje en espacios, cuyos ambientes sean más a menos para los estudiantes.

En este contexto, se ha considerado la necesidad de un complemento en los programas educativos, convirtiendo la educación en una “guía” que va a realizar en los alumnos procesos recreativos mediados por el Coaching Educativo, con el objetivo de impulsar el aprendizaje autónomo, en el que el coach-docente, asesora y acompaña al coachee-alumno en la creación de nuevos hábitos, lo cual contribuye en descubrir y desarrollar sus habilidades, para así mismo potenciar sus competencias ciudadanas.



2. RESUMEN

Este proyecto fue diseñado para promover escenarios de convivencia y desarrollo personal mediante la aplicación de una estrategia recreativa mediada en el coaching educativo y enfocada en las competencias ciudadanas, es así que los estudiantes del grado sexto del colegio I.E.D Republica Dominicana Sede A, de la jornada tarde, fueron participes en las sesiones diseñadas para aplicar las competencias ciudadanas, como, por ejemplo: el liderazgo, trabajo en equipo, escucha activa, comunicación asertiva, con el fin de generar una nueva estrategia con la recreación y mediada por el coaching educativo.

Lo que se pretende y se busca de cualquier persona que esté ejerciendo su labor como licenciado en recreación es que posea una serie de cualidades o habilidades genéricas que le permitan desarrollar su profesión con solvencia, entre ellas destacar el saber escuchar, conocer procesos de aprendizaje, ser más humano a la hora de hacer su trabajo. Este proyecto fue diseñado para aplicar algunas competencias ciudadanas para enfocarlas al ambiente escolar y generar interés por el estudio, además de dar solución a los problemas en torno a la mala comunicación y falta de relaciones sociales más asertivas, siendo una herramienta para fortalecer el sistema educativo.

3. PALABRAS CLAVES

1. Coaching
2. Autonomía
3. Competencias ciudadanas
4. Habilidades
5. Educación



4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para el periodo académico 2018-2, tuvimos la oportunidad de desarrollar nuestra práctica pedagógica en recreación con la institución IED el paraíso Manuela Beltrán sede A, en donde tuvimos los primeros acercamientos con el grado 6to jornada tarde, allí con un diagnóstico inicial dado por los encargados de la educación especial en el colegio, nos indicaban que algunos estudiantes y cursos tenían dificultades para el relacionamiento entre ellos mismos, haciendo más complicado el rendimiento académico de los estudiantes. Para dar respuesta desde nuestra formación a estas situaciones, comenzamos a desarrollar estrategias basadas en una modalidad de trabajo que ya habíamos tenido la oportunidad de explorar, que es el *Coaching educativo*, con las que encontramos posibilidades que permitían mejorar las capacidades individuales potenciando así, el trabajo colectivo de cada uno de los cursos.

Los resultados obtenidos en esa etapa inicial nos fueron satisfactorios, por lo cual nos pareció adecuado seguir trabajando de esta forma y mantener la población de grados sexto, ya que este grado marca una transición por ser el primer año de bachillerato, y tal vez el último de infancia. Por otro lado, revisando y descartando posibilidades de potenciar lo que nos dejó la implementación de esta modalidad de trabajo, y articularlo con el horizonte formativo de la Licenciatura en Recreación, se llegó a la conclusión de que una forma de lograrlo es la *recreación aplicada al desarrollo de las competencias ciudadanas*, tan necesarias para entrar a la adolescencia y juventud y que, aplicadas a los casos vistos, podían dar buenos resultados. Pero había otro problema. ¿qué herramienta se complementa con la recreación? Es allí donde nuestra experiencia laboral juega un papel importante en la implementación del coaching educativo,



debido a que este tipo de sesiones se basaban en el juego, no como simplemente una actividad lúdica, sino buscando dejar un aprendizaje en cada sesión...

Tiempo después nos llega algo como la pandemia de COVID-19, la cual dificulta la continuidad del proceso desarrollado en el IED el paraíso Manuela Beltrán, debido a la no presencialidad de las actividades académicas, se hace cada vez más lejana la posibilidad de culminar el proceso y obtener resultados frente al trabajo realizado con los estudiantes. Es allí, donde decidimos buscar alternativas para iniciar de nuevo el proceso del trabajo de grado en otra institución educativa.

En ese sentido, para el periodo 2022-1, la IED República Dominicana sede A, de la localidad 11 de Suba, con su PEI "Proyecto para la formación integral de jóvenes comprometidos responsablemente con su entorno local y su comunidad nacional" nos acoge para la realización de nuestro proyecto con el grado sexto y sus 4 cursos, la cual presenta de igual forma dificultad en algunas de las competencias ciudadanas, como lo son Liderazgo, Comunicación Asertiva, Trabajo en equipo y Empatía en sus estudiantes.

En ese sentido, planteamos la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo desarrollar una estrategia de aprendizaje de competencias ciudadanas desde la recreación aplicando el coaching educativo?

5. OBJETIVO

Este proyecto tiene como objetivo general:

Promover escenarios de convivencia y desarrollo personal mediante la aplicación de una estrategia recreativa enfocada en el coaching educativo y las competencias ciudadanas.



5.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Determinar estrategias recreativas que permitan la aplicación de competencias ciudadanas de tipo emocionales e integradoras en los estudiantes.
2. Fomentar el juego como elemento aplicado en los estudiantes en espacios de convivencia enfocándolo a la integración y el libre desarrollo de la personalidad.

6. JUSTIFICACIÓN

El fin de este proyecto es establecer una herramienta pedagógica desde la recreación, para abordar diferentes problemáticas que se pueden encontrar en el ámbito académico de la institución, en el cual, desde la labor del licenciado en recreación le permita el fortalecimiento de las capacidades individuales del estudiante, potenciando así las habilidades grupales que se puedan tener. Es por esto, que desde la recreación se aplicaran las competencias ciudadanas bien sean emocionales, cognitivas, comunicativas e integradoras mediadas por el coaching educativo, las cuales le permitirán al estudiante aprender a aprender y a desarrollar la autonomía en los procesos que se vea involucrado en el ámbito escolar aplicando lo experimentado en el diagnóstico.

Nos proponemos a encontrar la relación entre recreación y el coaching educativo para ejecutarlo como una herramienta pedagógica recreativa, considerando que el coaching plantea objetivos para el cumplimiento de metas en donde por medio del diálogo y la reflexión se logran dichos objetivos. Como estudiantes de licenciatura en recreación encontramos que el juego permite que el desarrollo de los objetivos sea más ameno y agradable para la persona. Además, que se da en un espacio relacionado con el juego y el cuerpo (Cancha de fútbol, patio de recreo) y como práctica libre, ahora uniendo ambos conceptos identificamos que el coaching educativo tiene



como objetivo desarrollar habilidades y potenciar las competencias individuales de los estudiantes.

Esta es una propuesta que se ha ido dando desde las universidades donde se desarrollan programas de educación a primera infancia, educación especial, pedagogías que van dirigidas a la educación de niños y jóvenes, sin embargo son limitados los escenarios que se prestan para practicar estas nuevas metodologías, puesto que se percibe desconocimiento del tema con respecto al coaching educativo, ya que en esta corriente suelen estar presentes conferencistas o motivadores vistos de una manera comercial, lo cual hace de este campo limitado, sin embargo desde la Lic. en recreación hemos identificado que los lineamientos del coaching aportan al aprendizaje y fortalece las dinámicas utilizadas en nuestro campo, de esta forma hemos evidenciado que puede iniciarse como un apoyo a programas de orientación o en instituciones en donde haya una educadora(or) especial, desde el área de ética y valores, son escenarios para iniciar, sin embargo se puede dar en la academia como programas de apoyo para docentes que desean cambiar su método de enseñanza y motivación. Siendo de esta forma una alternativa con limitaciones grandes pero que dada en los escenarios que más lo necesitan se pueden empezar a dar.

7. ANTECEDENTES

A lo largo del análisis documental acerca del coaching educativo y las aportaciones entorno a la recreación, permitió identificar que el coaching está ubicado en el concepto mercantil y empresarial ya que es aplicado en el entorno del trabajo como estrategia para la mejora de competencias y objetivos. De acuerdo con Zegarra Huamán et al., (2016) en su *pensamiento de Educación y futuro*, podemos reducir el coaching a ciertas características esenciales:



- Es muy preciso ya que se plantean los objetivos en una sola meta.
- Consiste en dialogar y reflexionar sobre la situación actual y cómo alcanzar la mejora deseada.
- Es muy flexible y personalizado puesto que para un grupo de personas con el mismo objetivo no van a funcionar las mismas medidas de intervención.
- Todos los individuos (coach y coachee) intervienen con la intención de ser eficientes en los objetivos para poder avanzar hacia la meta
- Las acciones llevadas a cabo durante el camino de los objetivos deben ser evaluadas.

Ahora bien, enfocando el coaching a lo educativo se lograron clasificar los 4 ejes centrales enfocados en la relación del coaching educativo y la recreación, estos son los siguientes:

1. Desarrollo de habilidades, en el cual, el coaching educativo es una herramienta que permite potenciar las competencias individuales de los educandos, mejorando sus aprendizajes, mediante la resolución de dificultades entre pares, generando una motivación en el educando desde la actitud para afrontar cada uno de los retos que se establecen.
2. Coaching en el contexto educativo. Uno de los cambios más importantes que puede aportar esta disciplina en el aula es que esta metodología no consiste en enseñar de forma directiva, impartiendo el conocimiento desde el docente al estudiante, sino que permite crear las condiciones propias para aprender a aprender, debido a que el conocimiento también lo maneja el coachee (Estudiante), que, junto con el coach (guía y/o docente), van



- aprendiendo de manera recíproca permitiendo así un crecimiento exponencial, en habilidades individuales y colectivas.
3. Aplicación de competencias ciudadanas, destacando las competencias comunicativas, emocionales e integradores, La mejor manera de promover las acciones que queremos desarrollar es vivirlas cotidianamente en la escuela; a su vez, un modo efectivo de promover valores es aplicarlos allí mismo. La construcción de ambientes que nos permiten vivir lo que queremos desarrollar se logra a través de transformaciones en la cultura de la institución educativa.
 4. Coaching y recreación, ha crecido en gran medida en las tres últimas décadas. Éste nace como proceso de mejora del desempeño individual y pronto se extrapoló al ámbito empresarial y deportivo a través de Gallwey (1972) con su teoría de “El juego interior”. Con esto podemos afirmar, que el término coaching se ha incorporado en todos los ámbitos personal, laboral, social, psicológico y educativo (Lentisco & & Martínez, 2017). El cual se basa en un común denominador, y es que el coaching se caracteriza por ser un proceso de dialogo, entre el coach y el coachee, en donde es mediado por los diferentes ejercicios que desarrolla el individuo desde sus emociones y experiencias, y junto con los diferentes objetivos planteados, se logran obtener las metas.

7.1 DESARROLLO DE HABILIDADES

Cuando se habla de habilidades y competencias del ser humano, se menciona el coaching educativo como una estrategia pedagógica. El análisis se realiza tomando como referencia los siguientes documentos; **Arzate (2013)**, *O Coaching educativo: una propuesta metodológica para innovar en el aula*; **Sánchez-Teruel (2013)**. *El coaching pedagógico dentro del sistema educativo: innovando procesos*; **Correa (2008)**. *El coaching como estrategia para la formación*



de competencias profesionales; León-Cataluña et al (2012). Coaching educativo en las etapas de infantil, primaria y secundaria. Teniendo en común el desarrollo de competencias y habilidades, tanto por parte de los estudiantes (Coachee), como de docentes (Coach), y sin recurrir a dirigir y ordenar, es un proceso que se va dando a medida que todos aprenden a aprender.

Se busca relacionar el coaching educativo como metodología para el desarrollo de habilidades bien sea en estudiantes o docentes. De esta forma, en la técnica del coaching subyace una metodología de reflexión-acción-reflexión promoviendo la adquisición de aprendizajes guiados por el “aprender haciendo” que facilitan la adquisición de competencias emocionales, sociales y académicas que mejoran la autoimagen y autoestima del estudiantado (Lorca, 2012). Cuyo objetivo está en que el proceso sea recíproco entre todos los agentes que intervienen.

Por lo que se puede sugerir que el coaching educativo es una herramienta que permite potenciar las competencias individuales de los educandos, incrementando su aprendizaje y el cual, les posibilita la resolución de dificultades y conflictos entre pares, produciendo un cambio de motivación y actitudes positivas (Arzate, 2013). Tal como expone Gorrochotegui-Martell (2011), la implantación del coaching ayuda al alumnado a desarrollar competencias cruciales como:

- Aprender a aprender.
- Profundizar en el autoconocimiento, como aprendices a lo largo de toda su vida.
- Articular mejor sus necesidades.
- Mayor grado de autoconfianza, mayor voluntad, capacidad de aprender y cambiar.
- Aumentar su nivel de comprensión y lograr un repertorio más amplio de estrategias de enseñanza y aprendizaje.



- Fomentar la confianza en su propia habilidad de enseñar, de tal forma que empiecen a marcar una auténtica diferencia.
- Desarrollar importantes destrezas para toda la vida que pueden aplicarse tanto en contextos profesionales como en otros ámbitos (domésticos, personales y sociales).

7.2 COACHING Y EDUCACIÓN

Se iniciará hablando acerca de la palabra coaching, la cual hace referencia al enfoque de la escuela europea a la liberación del potencial de una persona para incrementar al máximo su desempeño y posibilidades de éxito, a través de la incitación de su capacidad de aprender a aprender (Whitmore, 2011), por otro lado encontramos la definición de Bou, J.F (2007) en su libro coaching educativo, el cual indica que el coaching es un proceso “sistemático de aprendizaje, focalizado en la situación presente y orientado al cambio, en el que se facilitan unos recursos y unas herramientas de trabajo específicas, que permiten la mejora del desempeño en aquellas áreas que las personas demandan” (pág. 11).

Entendiendo estas definiciones, poder decir entonces que el coaching es un proceso de aprendizaje que pretende generar la liberación del potencial de la persona, el cual, ayuda a mejorar el desempeño en las áreas que está ejerciendo. Lo que forja en los individuos una capacidad de aprender a aprender.

Es por eso que este término de coaching no va ligado a la pedagogía tradicional, y por ende es bastante cuestionado, debido a que permite que el estudiante logre comprender de manera distinta y autónoma cada uno de los conceptos que se van generando en el currículo académico, por otro lado, ayuda a potenciar cada una de las capacidades que se tiene como individuo, e impulsar las



grupales. Lo que genera esta metodología, es poder comprender que, de acuerdo a la capacidad individual, se incrementa el valor colectivo, pues se genera una diversidad de aprendizajes.

Siguiendo a Carballo & Solórzano (2018), encontramos lo siguiente:

Dentro de las múltiples referencias históricas que existen sobre el origen del coaching, tal y como se ha comentado anteriormente, también podemos encontrar una en el ámbito educativo. Fue en la Universidad de Oxford en el Siglo XIX cuando este vocablo cobró una nueva interpretación pasando a designarse en el argot de los estudiantes, a la persona que les ayudaba a identificar sus puntos débiles para superar los exámenes. En cualquier caso, y sea el ámbito que sea, estamos hablando de aquellas personas que acompañan a otras para alcanzar sus metas, potenciando sus habilidades y dando recursos para superar sus limitaciones.

En el contexto del coaching educativo uno de los cambios más importantes que puede aportar esta disciplina en el aula es que esta metodología no consiste en enseñar de forma directiva, sino que permite crear las condiciones propias para aprender y crecer, es decir, el coaching educativo no es directivo (Carballo & Solórzano, 2018, págs. 285-318).

Ahora bien, pensemos en el coaching desde la mercantilización del mismo término, para lo cual existen insumos, que son los estudiantes, y administradores de esos insumos que son los profesores. Así las cosas, la formación educativa es un procedimiento que debe funcionar con todas las características de cualquier proceso productivo, como quien dice, se debe buscar la eficiencia, la eficacia, la productividad (rendimientos), la calidad y excelencia del producto final.



7.3 APLICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS:

“La formación en competencias ciudadanas implica humildad para escuchar al otro y partir del estudiante para construir conjuntamente dinámicas que aporten a la transformación de la sociedad” (Cepeda, 2004, pág. 161). Implica también, según se ha dicho, formar con el ejemplo propio y esto aplica a todo el equipo docente y demás miembros de la comunidad, como pueden serlo los docentes de educación física, las directivas, los padres de familia y el personal administrativo, y no solamente a quienes tienen a su cargo las cátedras de Ética y de Sociales, aunque estos espacios sean muy valiosos.

Partiendo de esta interpretación, es imprescindible relacionar las competencias ciudadanas con el desarrollo social y emocional de los estudiantes en el ámbito educativo, siendo directamente aplicado con sus demás compañeros y los docentes con los que tienen sus clases, además de los familiares quienes son parte fundamental para que el desarrollo de estas competencias sea aplicado fuera del espacio educativo.

Supone apoyar el desarrollo de las competencias y los conocimientos que necesitan niños, niñas y jóvenes del país para ejercer su derecho a actuar como agentes activos y de manera constructiva en la sociedad: para participar activa y responsablemente en las decisiones colectivas de manera democrática, para resolver los conflictos en forma pacífica y para respetar la diversidad humana, entre otros importantes, como proteger el medio ambiente. En otras palabras, formar de manera reflexiva y deliberada para proteger y promover los Derechos Humanos y hacer realidad la sociedad que soñamos, conscientes del reto enorme que esto implica (Cepeda, 2004).



7.4 COACHING Y EDUCACIÓN

Éste nace como proceso de mejora del desempeño individual y pronto se extrapoló al ámbito empresarial y deportivo a través de Gallwey (1972) con su teoría de “El juego interior”. Podemos afirmar, como el término coaching se ha incorporado en todos los ámbitos (personal, laboral, social, psicológico y educativo). Sin embargo, existe un denominador común, y es que el coaching se caracteriza por ser un proceso dialógico donde se asume la relación entre coach (experto) y cliente (coachee)

Ahora bien, es cierto que para aplicar el coaching es necesario incluir en los procesos la recreación, como medio para cumplir objetos, teniendo en cuenta las dimensiones propias de la recreación como lo son el juego, el tiempo libre, prácticas libres, lúdica, para el desarrollo de actividades complementarias a la conversación que se da en torno a las problemáticas a trabajar y lograr así la obtención de los resultados esperados.

Darles a los estudiantes autonomía en sus procesos de enseñanza y aprendizaje no es nuevo en el país, esto se viene promocionando desde la educación secundaria direccionada al proceso de la educación superior, así lo demuestra un estudio realizado en Colombia, el cual identifica el modelo constructivista pedagógico como el predominante en las escuelas colombianas.

8. MARCO DE REFERENCIA

8.1 MARCO TEÓRICO: ¿QUÉ ES EL COACHING EDUCATIVO?

Partiendo la siguiente definición dada por Juan Fernando Bou (2007), en su libro *Coaching Educativo*, resolveremos varias de las preguntas anteriormente mencionadas. “El coaching educativo quiere aportar su pequeño grano de arena para una mejor sociedad a través de la



calidad del sistema educativo, incidiendo en todos sus niveles, universitario y no universitario y sobre todo sus actores (Profesores, alumnos, centros de enseñanza, padres, directivos, entidades públicas y privadas”

De esta manera se podría definir como una disciplina que aboga por una nueva metodología de enseñanza que conlleva una forma diferente de entender el concepto de aprendizaje, nace con la intención de conquistar espacios de aprendizaje fundados en los procesos de <Aprender a aprender> que contienen la toma consideración de cada persona desde un punto de vista holístico. Nos interesan conceptos del ser humano tales como talento, cualidades, habilidades, actitudes, competencias y analizar cómo estos procesos influyen en las relaciones académicas, personales y profesionales que se dan dentro del ámbito educativo.

El coaching se basa a partir de tres fuentes que son las que nutren esta herramienta metodológica:

- o Psicología: La psicología humanista es la rama de la psicología que probablemente más influencia ha tenido y sigue teniendo en el mundo del coaching y en particular del educativo. Surge a mediados del siglo XX como reacción al conductismo y al psicoanálisis y considera que el ser humano puede elegir libremente su destino y es responsable de las decisiones que va tomando, algunos de los autores que se destacan son Abraham Maslow y Carl Rogers.

Según Ravier (2015), la psicología humanista y el coaching tienen en común que el ser humano es y se desarrolla en función de las interrelaciones psicosociales que establece.

- o Filosofía: el coaching está basado en la herencia de las teorías de Sócrates y en la aplicación de sus postulados mayéuticos, plasmados en los diálogos de Platón. Hace



referencia a la capacidad o potencial que tienen las personas de buscar y poder descubrir las respuestas por sí mismos, el arte de la dialéctica se basa en la conversación como método para adquirir el conocimiento.

- o **Lingüística:** Uno de los postulados básicos del coaching es el reconocimiento del carácter activo y generativo del lenguaje. A diferencia de lo que suponía la interpretación del lenguaje que prevaleció hasta mitad del siglo XX, que entendía que el lenguaje era pasivo y descriptivo.

8.2 MARCO LEGAL

Las normas que apoyan esta metodología son además por el cual se toma como apoyo a la profesionalización de los docentes (GOV.CO, 2022):

1. Decreto 709 de 1996: Por el cual se establece el reglamento general para el desarrollo de programas de formación de educadores y se crean condiciones para su mejoramiento profesional.
2. Ley 0115 de febrero 8 de 1994: Por la cual se expide la ley general de educación.
3. Ley 0715 de diciembre 21 de 2001: Por la cual se dictan normas orgánicas en materia de recursos y competencias de conformidad con los artículos 151, 288, 356 y 357 (Acto Legislativo 01 de 2001) de la Constitución Política y se dictan otras disposiciones para organizar la prestación de servicios de educación y salud, entre otros.
4. Decreto 1278 de junio 19 de 2002: Por el cual se expide el Estatuto de Profesionalización Docente.



5. Decreto 3782 de 2007: Por el cual se reglamenta la evaluación anual de desempeño laboral de los servidores públicos docentes y directivos docentes que se rigen por el Decreto Ley 1278 de 2002
6. Decreto 2715 de 2009: Por el cual se reglamenta la evaluación de competencias de los docentes y directivos docentes regidos por el Decreto Ley 1278 de 2002 y se dictan otras disposiciones.
7. Ley 115 de 1994- Ley General de Educación. Ordena la organización del Sistema Educativo General Colombiano. Esto es, establece normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Respecto a la Educación Superior, señala que ésta es regulada por ley especial, excepto lo dispuesto en la presente Ley. "Excepto en lo dispuesto en la Ley 115 de 1994, sobre Educación Tecnológica que había sido omitida en la Ley 30 de 1992. Ver Artículo 213 de la Ley 115.

8.3 MARCO HISTÓRICO

En los colegios en especial los distritales de la ciudad de Bogotá se evidencia grandes problemáticas en relación a riñas y peleas que se generan entre diferentes cursos e incluso entre diferentes colegios, a continuación, se mencionará algunas noticias alrededor de esta problemática:

1. Las Constantes denuncias tras riñas que se presentan en la localidad entre estudiantes a la salida de clases, aparentemente por rivalidad entre colegios.



2. “El concejal Venus Albeiro Silva denunció peleas constantes a las afueras de un colegio distrital en la localidad de Bosa. El cabildante alertó que la “dramática situación” se registra día a día en los alrededores de la institución Fernando Mazuera” (Espectador, Denuncian peleas constantes a las afueras de colegio en Bogotá, 2014)
3. no hubo clases en los colegios públicos Carlos Albán y Fernando Mazuera, en Bosa. El Escuadrón Móvil Antidisturbios fue enviado nuevamente a hacer presencia alrededor de los planteles porque aún había muchachos rondando frente al colegio Carlos Albán, luego de la batalla campal que se vivió en la tarde del lunes entre estudiantes de ambas instituciones educativas (Espectador, 2014).
4. “Diego entró al Liceo La Sabana en 2017 para cursar el grado 9.º. Su madre, Mónica Dugarte, dice que se adapta muy fácil a su entorno, que le gusta ser líder, detallista con las niñas y que nunca ha sido violento. Por eso lamenta que el evento más desafortunado lo haya vivido el 31 de octubre pasado cuando cuatro estudiantes lo agredieron dentro de las instalaciones del colegio, luego de un cruce de miradas” (Tiempo, 2020).

9. METODOLOGÍA

El presente proyecto de investigación se desarrollará con los estudiantes de los grados sexto de la I.E.D República Dominicana Sede A, Jornada Tarde ubicado en la localidad 11 de suba, UPZ 71 Tibabuyes - Núcleo 2. Dicha institución cuenta con alrededor de 3300 estudiantes de los cuales en la jornada tarde hay 1580, desde los grados de transición a undécimo, acercándonos al grado sexto, el cual tiene 4 cursos y estudiantes entre las edades de 10 a 16 años.

Este proyecto se enfocará de forma cualitativa destacando en los participantes y nosotros como licenciados potenciar nuestras habilidades y enfocarnos a fortalecer las competencias ciudadanas



anteriormente mencionadas, nos enfocamos en la metodología IAP (Investigación, Acción.

Participación) de la cual el coaching educativo tiene enfoques puesto que se busca intervenir en cada sesión desde la participación de todas las personas incluyendo a quienes dirigen la actividad, de paso se va generando información para nuestro proyecto.

9.1 Fases:

Este proyecto tiene como etapas: el diagnóstico, las sesiones personalizadas y el análisis de resultados.

9.1.1 Diagnostico:

Para esta etapa requerimos presentar a la institución un borrador de diagnóstico que permita tener un conocimiento previo de la población con la que se va a trabajar, con preguntas orientadoras dirigidas a los estudiantes el cual será revisado por el área de orientación y modificado según las necesidades.

9.1.2 Sesión personalizada (ejecución del proyecto)

En esta fase, de acuerdo con los resultados arrojados del diagnóstico y con las modificaciones realizadas por la institución, plantearemos de 2 a 3 sesiones para cada curso tomando las recomendaciones y los resultados arrojados del diagnóstico, tendremos como eje las plantillas de sesiones preparadas para cada curso, esto podrá ser revisado en el anexo 2.

9.1.3 Resultados

En la última etapa de esta metodología nos dispondremos a analizar las sesiones realizadas para dejar por escrito la intervención con los estudiantes para el colegio y para el proyecto, usando como instrumento las evidencias tomadas al desarrollo de las sesiones.



9.2 Instrumentos

Los instrumentos por utilizar en el este proyecto son de forma cualitativa, siendo los siguientes:

1. Diagnóstico
2. Plantilla de diseño de las sesiones
3. Banco de actividades
4. Cuestionario

10.RESULTADOS

La estrategia que se uso fue con base a la construcción reciproca dentro de la comunicación autónoma con los estudiantes, teniendo en cuenta que el aprendizaje es una capacidad inherente de los seres humanos, y con esto buscar reducir los factores de interferencia que no posibilitan el rendimiento académico, por último, hacer crecer el potencial de los mismos, enfocada en tres pilares fundamentales.

- I. La conciencia sin prejuicios de los que está pasando
- II. Claridad en las metas propuestas por cada persona
- III. La auto confianza inspiradora, basada en el disfrute de hacer las cosas

Obteniendo como resultado de cada fase anteriormente mencionada sucedió lo siguiente:

10.1. Diagnostico:

En este colegio el acompañamiento que realizamos inició con el diagnóstico realizado el viernes 8 de abril del 2022 a partir de la 1:30 pm ocupando de la 2 a la 5 hora de clase con intervenciones de 20 a 30 min con cada grupo, teniendo participación de cursos con cantidades entre 34 a 38 estudiantes, donde en el espacio de clases generamos una conversación con el fin de que los



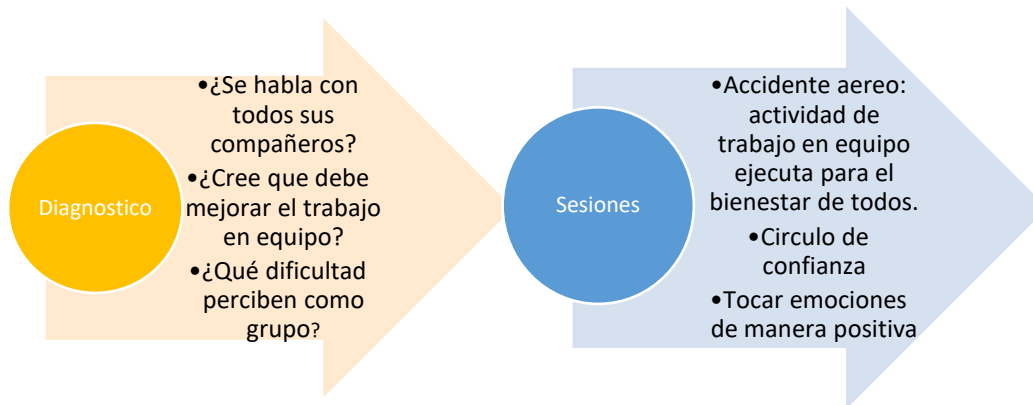
estudiantes nos identificaran como los guías que ejecutarían las sesiones en las cuales participaron dichos estudiantes, a partir de allí y con preguntas como: ¿Creen que pueden trabajar en equipo?, ¿Tienen Buena Comunicación?

¿Se hablan con todos los compañeros del curso? ¿Han discutido con algún profesor? ¿Qué dificultad perciben como grupo? A lo cual tuvimos respuestas como: “no tenemos buena comunicación”, “nos consideran los vagos”, “no trabajamos en equipo” el resultado de esto indico que cada curso requiere el fortalecimiento de una competencia ciudadana diferente.

en donde el eje central de la práctica fue el acompañamiento al proceso extracurricular de los estudiantes y sus relaciones con los agentes educativos de la institución, siendo estos el rector, coordinador, docentes y padres de familia, puesto que se presentaban falencias en las relaciones comunicativas entre estudiantes. Durante este proceso se evidencio que las falencias presentadas dieron a las divisiones internas del curso, lo que afectaba académica y disciplinalmente al mismo. la orientadora Martha Galvis pasa la revisión para que estén acordes a lo proyectado para los estudiantes.

10.2 Sesión personalizada (ejecución del proyecto)

Seguido del diagnóstico, procedimos a planear cada sesión a realizar con los cursos sextos, las cuales se hicieron personalizadas, según lo interpretado de cada diagnóstico y seleccionando así las actividades más convenientes obtenidas del banco de actividades visualizados en el siguiente gráfico:



Una vez realizada la plantilla para cada curso Anexo 2, una vez aprobado se realizó 1 de las 4 sesiones planteadas al inicio de la ejecución del proyecto, esto ocurrió por las dinámicas en cambios de horarios y jornadas pedagógicas que tuvo la institución, dicha sesión se realizó el martes 03 de mayo del 2022 a lo largo de la jornada estudiantil, iniciando desde la segunda hora a la 5 hora de clase tomando tiempos de 45 a 50 min con cada curso desde el momento del saludo hasta finalizar la actividad también con un promedio de 34 a 38 participantes por curso desarrollada en las aulas de clase.

En esta sesión los estudiantes tuvieron la oportunidad de contar y exponer algunos de sus disgustos donde desde el inicio al llegar al salón se les indicaba ser felices y disfrutar de la experiencia que les podría brindar el espacio destinado para la sesión, aun sin ellos saber con qué fin se realizaron las actividades, los estudiantes lo recibieron de forma agradable, puesto que no habían recibido estímulos emocionales con preguntas tan simples como ¿Cómo te sientes hoy? ¿Te dijeron lo mucho que vales? ¿Has escuchado a tus compañeros hoy? De esta forma logramos captar la atención en varios estudiantes de los cursos sextos. Al momento de realizar la actividad



principal se enfocó mucho en el respeto por sí mismo entendiéndolo desde el sentir y hacer; y respetar a los demás compañeros y la actividad.

Estos espacios permitieron tener confianza con los estudiantes contándoles anécdotas para enfocarlos en su plan de vida, en sus relaciones sociales, en el actuar en el colegio y lo feliz que se puede ser desde el aula de clase, se tocaron sentimientos los cuales dentro de la confianza del mismo grupo permitieron ver que no todos sentimos igual, que quizá la persona que se muestra ruda, es sensible a preguntas conmovedoras, que cada persona sea niño o adulto es un mundo diferente y que interpretar quien es cada uno, va ligado al saber conocerlo y entender que la suposición no es la última verdad.

10.3 Recopilación de Resultados y evidencias

En esta fase se recopiló las evidencias audiovisuales y escritos propinados por los estudiantes de forma voluntaria, cuidando así los derechos de autor permaneciendo en anonimato, igualmente generando una relatoría formal para el colegio visualizado en el anexo 3, dejando un precedente del proyecto y la trazabilidad desde que se llegó al colegio.

11. CONCLUSIONES

Finalmente, con este proyecto desde el inicio se buscó generar una nueva estrategia que se pudiese aplicar a los colegios, no solo con la población elegida por nosotros sino vista como una herramienta facilitadora por los licenciados en recreación, es así que por medio de las sesiones realizadas con los estudiantes del colegio participante, pudimos obtener resultados reflejados en los estudiantes desde las habilidades y los aprendizajes que se les generaron a cada uno, de los cuales destacaron la importancia de la comunicación y darse el espacio/tiempo de conocer a los demás reconociéndolos como pares.



Siendo así un campo por explorar por los licenciados en recreación, puesto que con este proyecto se logró identificar una potencial herramienta con el coaching para intervenir en espacio donde la confianza es fundamental, de esta forma creamos espacios que nos permiten como licenciados seguir construyendo aprendizajes y generando confianza entre estudiante maestro, entendimos que el juego, la lúdica son esenciales cuando de competencias ciudadanas se quiere aplicar, ya que la recreación utilizando el cuerpo y el tiempo para dichas actividades permite un mayor disfrute para lograr lo propuesto por el coaching, y es aprender desde lo más personal, incluso interviniendo emocionalmente, generando una relación estrecha con los estudiantes y entre ellos mismos.

Como licenciados en recreación, nos aportó a nuestra formación para la intervención de estudiantes, buscando así ver la educación y el aprendizaje como un campo que puede realizarse con nuevas formas y metodologías, buscando el bien común y el aprendizaje de cada estudiante incluyéndolos para así abarcar un mayor espacio. Queremos que para los futuros licenciados en recreación encuentren en este campo nuevas herramientas y porque no, una nueva posibilidad de aportar a los estudiantes y al aula de clase sin intervenir otras áreas de educación.

Para concluir nos quedamos con la confirmación de que el coaching educativo brinda una nueva oportunidad para los licenciados en recreación, que en un futuro se estén pensando hacia nuevas prácticas y aplicaciones de la recreación, confirmando una vez más que el coaching educativo debe ser dirigido por licenciados en recreación, al tener un alto componente de recreación, juego y lúdica dentro de su desarrollo en los espacios escolares.

12. ANEXOS

1. Banco de actividades
2. Plantilla de sesiones
3. Relatoría dirigida a la institución educativa
4. Material escrito y visual
5. Presentación Diagnóstico

13. BIBLIOGRAFÍA

- Arzate, O. (2013). Coaching educativo: una propuesta metodológica para innovar en el aula. *Ra Ximhai*, 9 (4), 177 – 185.
- Bou J.F. (2007). Coaching para docentes: el desarrollo de habilidades en el aula. *Alicante: Club Universitario*, 11.
- Carballo, M. M., & Solórzano, E. G. (2018). *La aplicación del coaching en los procesos de aprendizaje. In Contextos universitarios transformadores: retos e ideas innovadoras. II Jornadas de Innovación Docente*. Obtenido de https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/20743/CUT_2018_20.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Cepeda, M. (2004). *ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS CIUDADANAS*. Obtenido de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf4.pdf
- Correa, L. J. (2008). El coaching como estrategia para la formación de competencias profesionales. . *Revista Escuela de Administración de negocios*, (63), 127-144.
- Espectador, E. (2014). *Batalla campal frente a colegio de Bosa*. Obtenido de <https://www.elespectador.com/bogota/batalla-campal-frente-a-colegio-de-bosa-article-480200/>
- Espectador, E. (2014). *Denuncian peleas constantes a las afueras de colegio en Bogotá*. Obtenido de <https://www.elespectador.com/bogota/denuncian-peleas-constantes-a-las-afueras-de-colegio-en-bogota-article-513580/>



- Gallwey, T. (1972). *El juego interior que convierte a los deportistas en potenciales estrategas en el ámbito laboral*. Obtenido de <https://gestion.pe/blog/el-deporte-de-hacer-negocios/2016/02/el-juego-interior-que-convierte-a-los-deportistas-en-potenciales-estrategas-en-el-ambito-laboral.html/>
- Gorrochotegui-Martell, A. (2011). Un modelo de “coaching” en directivos escolares. *Educación y Educadores*, 14(2).
- GOV.CO, D. O. (2022). *Decreto 709 de 1996*. Obtenido de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=1344>
- Lentisco, C. S., & Martínez, O. L. (2017). Educación, psicología y coaching: un entramado positivo. *Educatio Siglo XXI*, 35(1 Mar-Jun), 145-164.
- León-Cataluña et al., c. c.-M.-C.-M. (2012). Coaching educativo en las etapas de infantil, primaria y secundaria.
- Lorca, E. (2012). *El poder transformador del coaching en la educación*. Obtenido de https://documentop.com/el-poder-transformador-del-coaching-en-la-murcia-diversidad_5a0a706a1723dde76e955fd6.html
- Núñez, M. A. (2004). *Estrategias recreativas como herramienta didáctica para la enseñanza de las ciencias sociales en la clase de educación física*. Obtenido de Universidad de los Andes: http://bdigital.ula.ve/storage/pdftesis/pregrado/tde_archivos/2/TDE-2006-06-22T11:36:08Z-90/Publico/migue%20lnu_ez.pdf
- Ravier, L. (2015). *Entrevista a Leonardo Ravier*. Obtenido de <https://www.internationalcoachingsociety.com/entrevista-a-leonardo-ravier/>
- Rosa G, R. G. (2015). *El Coaching como Herramienta de Trabajo de la Competencia Emocional en la Formación de Estudiantes de Educación Social y Trabajo Social de la Universidad Ramón Llull, España*. Obtenido de Scielo: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0718-50062015000500009&lng=es&nrm=iso
- Sabogal, L. X. (2018). El coaching, una estrategia pedagógica para impactar la práctica en el aula. *Revista Hojas y Hablas*, (16), 45-58. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6749410>
- Sánchez-Teruel, D. (2013). El coaching pedagógico dentro del sistema educativo: innovando procesos. *Revista Intercontinental de psicología y educación*, 15(2), 171-191.
- Tiempo, E. (2020). *Mi hijo no es el mismo desde que sus compañeros lo golpearon*. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/bogota/madre-habla-sobre-consecuencias-de-matoneo-escolar-en-su-hijo-186734>



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

Whitmore, J. (2011). Coaching: El método para mejorar el rendimiento de las personas. *Editorial Paidós*, 31.

Zegarra Huamán, R. J. (2016). El coaching: una forma para fortalecer el profesionalismo del docente en el aula. *Páginas de educación*, 9(2), 156-183.

BANCO DE ACTIVIDADES

ENFOQUE	ACTIVIDAD	DESCRIPCION
Liderazgo	Contar a ciegas	<p>Se trata de una dinámica de liderazgo que puede realizarse sin invertir mucho tiempo ni grandes recursos y que fomenta el trabajo en equipo. consiste en distribuir a un número de personas en una sala, vendarles los ojos, y hacer que cuenten de forma ordenada por equipos sin que se repita ningún número. Comenzará el coach, y cada vez que uno se equivoque habrá que volver a empezar. En esta dinámica se observa que, a medida que avanza el ejercicio, el grupo se acaba organizando de tal forma que son capaces de contar sin necesidad de ver quién es el siguiente ni dónde está ubicado.</p>
Liderazgo	Energía positiva y negativa	<p>Para fomentar el trabajo en equipo puede utilizarse esta dinámica de liderazgo en la que un mismo equipo de trabajo tiene que dividirse en dos grupos: uno escribirá en un papel aspectos negativos que detecta en su entorno, y el otro los aspectos positivos. Finalmente, ambos grupos expondrán sus motivos de los aspectos mencionados, y el coach invitará a reflexionar y hablar de cómo pueden influir las energías positivas y negativas en el trabajo en equipo.</p>
Liderazgo	Accidente Aereo	<p>Inicialmente cada estudiante seleccionará una profesión que le gustaría ejercer de adulto, luego contada la situación del accidente aéreo deberán asegurar el bien común para que todos logren sobrevivir y que todos aporten, podrán buscar elementos alrededor para asegurar su bienestar.</p>
Liderazgo	Campo de minas	<p>A los participantes se les pide que cieguen a un miembro del equipo y luego creen un "campo minado" de obstáculos para negociar alrededor o sobre. Usando solo técnicas de comunicación específicas, por ejemplo, solo pudiendo usar las palabras izquierda, derecha, adelante y atrás, los demás participantes deben guiar a la persona con los ojos vendados a través del "campo minado". Esta actividad puede hacerse en un entorno exterior elaborado o simplificarse en un espacio de oficina normal; Es ideal para mejorar las habilidades de comunicación y generar confianza.</p>

Comunicación Asertiva	Cuatro a la vez	En una sala de personas sentadas, sólo cuatro pueden estar de pie a la vez. Los cuatro sólo pueden permanecer de pie durante 10 segundos antes de sentarse y ser reemplazados inmediatamente por otra persona. Sin embargo, el truco es que no es permitido hablar durante el juego. Toda la comunicación sobre quién se pondrá de pie o quién se sentará debe ser no verbal. El objetivo es mantener el juego el mayor tiempo posible. Cuatro a la vez es ideal para enseñar comunicación no verbal y trabajo en equipo.
Comunicación Asertiva	Pedazos de cartas	equipo recibirá un sobre de cartas o tarjetas cortadas y mezcladas. Luego los equipos tienen un tiempo determinado para negociar e intercambiar con el fin de completar sus cartas.
Comunicación Asertiva	Personajes	Esta actividad tendrá como eje principal, descubrir el propio personaje que se tiene en la espalda generando conversaciones con los demás participantes, esto solo haciéndose dando características e indicaciones básicas o pistas sin decirle cual es el personaje, para dicha actividad se contará con 40 min, y finalizado los estudiantes presentaran su personaje
Comunicación Asertiva	Bloques de construcción	comienza por tener un equipo de 4 y 2 conjuntos idénticos de bloques de construcción. Uno hace de director, otro de constructor, otro de corredor y otro de observador. El director y el constructor están en extremos de la sala y se dan la espalda uno al otro. El director ya tiene su estructura construida y debe darle instrucciones al corredor que le llevará los bloques al constructor. El constructor debe usar las instrucciones para crear una estructura idéntica a la del director.
Trabajo en equipo	Cómic loco	Todos los jugadores deben dividirse equitativamente en grupos, y cada grupo debe crear su propia tira cómica. Cada persona es responsable de un cuadro de la tira, por lo que la longitud del cómic se basa en cuántas personas hay en cada grupo (por ejemplo, tres personas hacen un cómic de tres cuadros). Cada equipo tiene un tiempo determinado para discutir de qué se tratará el cómic, qué dibujará cada persona, etc.

Trabajo en equipo	Concentración	Los participantes deben formar dos líneas iguales una frente a la otra; un equipo se gira, dando al segundo grupo unos minutos para cambiar varias cosas en sí mismos (desde intercambiar prendas de vestir con otras personas hasta alterar el cabello), pero debe ser algo que el otro grupo pueda ver fácilmente. La primera línea debe identificar todos los cambios que el otro grupo ha realizado. Esta actividad estimula la retención de memoria y es ideal para la vinculación de equipos.
Trabajo en equipo	La torre más alta	Para esta actividad, necesitas una variedad de elementos con los que poder construir (palillos de dientes, periódicos, pasta sin cocer, bloques de madera...). Se trata de una actividad sencilla para resolver problemas creativos y mejorar las habilidades de colaboración.
Trabajo en equipo	Circulo de sillas	los estudiantes deberán sentarse en las sillas haciendo un círculo, al transcurrir el tiempo, se comenzarán a sentar en el compañero, ubicando la cabeza en las piernas del compañero del lado, cada vez se irán sacando más sillas, hasta quedar todo el circulo solo con estudiantes, ellos deberán concentrarse para lograr el objetivo no de caerse ni hacer caer el grupo.
Escucha activa	El nudo humano	Este enigma depende en gran medida de lo bien que trabajen juntos. Los participantes deben pararse en un círculo, hombro con hombro. Luego, colocar su mano derecha en la mano de alguien que está de pie frente al círculo. Después, colocar su mano izquierda en la mano de otra persona (que no esté de pie directamente a su lado). Así, los participantes deben intentar desenredarse sin romper la cadena, si se rompen deben comenzar de nuevo. Esta es una gran actividad de resolución de problemas y comunicación.
Escucha activa	Telefono Roto	Consiste en hacer una fila con los participantes, donde la cabeza de la fila recibira un mensaje y debera transmitirlo a los demas diciendolo una vez y al oido, al finalizar la fila se debera decir el mensaje e identificar si llego acorde al indicado.

Escucha activa	Recuperalo	Un miembro de un equipo de dos personas tiene los ojos vendados. El miembro con los ojos vendados debe recuperar elementos específicos del centro del círculo basándose en las instrucciones dadas por su pareja. El juego se complica a medida que otro equipo de dos personas se une a la contienda. Eventualmente, el juego se vuelve imposible debido al número de equipos añadidos al juego
Escucha activa	Malentendido	Este juego implica a dos personas que deben sentarse espalda con espalda. La primera persona tiene un objeto y debe describirlo (sin decir explícitamente qué objeto es) a la persona B. La persona B debe entonces dibujarlo basándose en las descripciones de la persona A.

PLANTILLA TECNICA DE LAS SESIONES

I.GENERALIDADES:

COMPETENCIA PARA TRABAJAR: Escucha Activa

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Generar en los estudiantes el hábito de la concentración en el mensaje que el otro individuo intenta comunicar.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 36 pax

CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN: estudiantes del curso 601 J.T entre los 12 y 15 años

II. COMPONENTE EDUCATIVO

NOMBRE DE LA TEMÁTICA: Respuesta Si y No

PROPÓSITO: Ayudar a los estudiantes a buscar las habilidades frente a la manera en que reciben un mensaje que se les está comunicando

OBJETIVOS INSTRUCCIONALES:

1. Generar conversaciones poderosas
2. Prestar atención a la conversación
3. Promover la interacción de los estudiantes
4. Tener contacto visual al momento de generar las conversaciones

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TEMÁTICA:

- a. Escucha
- b. Conversación
- c. Interacción
- d. Contacto visual

III. MATERIALES

NOMBRE: Billetes didácticos

CANTIDAD: 360

DESCRIPCIÓN: billetes didácticos de denominación peso colombiano

IV. ESTRUCTURA

DESCRIPCIÓN: la actividad consiste en que los estudiantes obtengan los billetes de los demás compañeros, mediante la conversación. Cada vez que un estudiante diga si o no, deberá entregar un billete al compañero, la actividad tendrá una duración de 30 minutos y al finalizar los estudiantes verán quien tiene más billetes.

ACUERDOS:

- 1.Cada estudiante tendrá 10 billetes didácticos

2.Cada estudiante deberá generar conversaciones con los otros estudiantes para así ganar más billetes

3.Cada vez que un estudiante dentro de la conversación diga si o no, deberá entregar un billete al otro compañero.

4.La actividad tendrá una duración de 30 minutos

5.Contar al final quien obtuvo más billetes, sin haber ganador

V. OBSERVACIONES:

¿Como les pareció la actividad?

¿Por qué creen que no tienen billetes?

¿Cuál fue la estrategia para obtener todos esos billetes?

¿Creen que la sesión podría cambiar algo?

¿Qué le cambiarían a la sesión?

¿Qué les aportó este espacio?

PLANTILLA TECNICA DE LAS SESIONES

I.GENERALIDADES:

COMPETENCIA PARA TRABAJAR: Trabajo en equipo

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Fomentar en los estudiantes sentido de lealtad, seguridad y autoestima que satisfaga las necesidades individuales de los integrantes para potenciar el nivel del equipo.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 36 pax

CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN: estudiantes del curso 602 J.T entre los 12 y 15 años

II. COMPONENTE EDUCATIVO

NOMBRE DE LA TEMÁTICA: Circulo de sillas

PROPÓSITO: potenciar el nivel del equipo, mediante las habilidades de cada uno de los integrantes para así, conseguir la meta trazada.

OBJETIVOS INSTRUCCIONALES:

1. Compartir nuevas ideas que ayuden a conseguir el objetivo
2. Dar soluciones frente a los inconvenientes presentados
3. Empatía con los integrantes del equipo

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TEMÁTICA:

- a. Ideas
- b. Solución
- c. Empatía

III. MATERIALES

NOMBRE: sillas

CANTIDAD: 36

DESCRIPCIÓN: 1 silla por estudiante en óptimas condiciones.

IV. ESTRUCTURA

DESCRIPCIÓN: los estudiantes deberán sentarse en las sillas haciendo un círculo, al transcurrir el tiempo, se comenzarán a sentar en el compañero, ubicando la cabeza en las piernas del compañero del lado, cada vez se irán sacando más sillas, hasta quedar todo el circulo solo con estudiantes, ellos deberán concentrarse para lograr el objetivo no de caerse ni hacer caer el grupo.

ACUERDOS:

1. Cada estudiante deberá estar ubicado en una silla
2. El respeto será prioridad en la actividad

3. Solamente se ubicará la cabeza en las piernas del compañero
4. La actividad tendrá una duración de 45 minutos
5. Todos darán lo mejor de cada uno para el objetivo de la actividad.

V. OBSERVACIONES:

¿Como les pareció la actividad?

¿Por qué creen que se cayeron?

¿Cuál fue la estrategia para obtener el objetivo?

¿Creen que la sesión podría cambiar algo?

¿Qué le cambiarían a la sesión?

¿Qué les aportó este espacio?

PLANTILLA TECNICA DE LAS SESIONES

I.GENERALIDADES:

COMPETENCIA PARA TRABAJAR: Comunicación Asertiva

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Conversaciones formales

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 38 pax

CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN: estudiantes del curso 603 J.T entre los 12 y 15 años

II. COMPONENTE EDUCATIVO

NOMBRE DE LA TEMÁTICA: Personajes

PROPÓSITO: Establecer conversaciones con el fin de adivinar el personaje propio

OBJETIVOS INSTRUCCIONALES:

1. Conversar
2. Dar pistas
3. Palabras claves

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TEMÁTICA:

1. Conversación
2. Escucha
3. Interacción

III. MATERIALES

NOMBRE Tarjetas de personajes y cinta

CANTIDAD: 38

DESCRIPCIÓN: impresiones de personajes famosos, para ser pegados en la espalda de cada estudiante

IV. ESTRUCTURA

DESCRIPCIÓN: Esta actividad tendrá como eje principal, descubrir el propio personaje que se tiene en la espalda generando conversaciones con los demás participantes, esto solo haciéndose dando características e indicaciones básicas o pistas sin decirle cual es el personaje, para dicha actividad se contará con 40 min, y finalizado los estudiantes presentaran su personaje

ACUERDOS:

1. No se podrá decir que personaje es
2. Dar características esenciales del personaje
3. Entablar al menos 3 conversaciones para descubrir la actividad

V. OBSERVACIONES:

¿Como les pareció la actividad?

¿Por qué es importante comunicarse bien?

¿Cuál fue la estrategia para obtener el objetivo?

¿Creen que la sesión podría cambiar algo?

¿Qué le cambiarían a la sesión?

¿Qué les aportó este espacio?

PLANTILLA TECNICA DE LAS SESIONES

I.GENERALIDADES:

COMPETENCIA PARA TRABAJAR: Liderazgo

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Comprender la conexión que tienen algunos frente a sus compañeros

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 38 pax

CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN: estudiantes del curso 604 J.T entre los 12 y 15 años

II. COMPONENTE EDUCATIVO

NOMBRE DE LA TEMÁTICA: Accidente Aéreo

PROPÓSITO: Identificar cual es el bien común del grupo, buscando destacar aquellas voces de estudiantes que toman el liderazgo en algunas situaciones

OBJETIVOS INSTRUCCIONALES:

4. Confianza
5. Escucha y comunicación
6. Priorizar
7. Bien común

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TEMÁTICA:

4. Conversación
5. Orden
6. Interacción

III. MATERIALES

NOMBRE: profesiones, hoja cinta y esfero

CANTIDAD: 38

DESCRIPCIÓN: cada estudiante tendrá una profesión de la cual quisiera ejercer, se identificarán con esa profesión como un carné

IV. ESTRUCTURA

DESCRIPCIÓN: Inicialmente cada estudiante seleccionará una profesión que le gustaría ejercer de adulto, luego contada la situación del accidente aéreo deberán asegurar el bien común para que todos logren sobrevivir y que todos aporten, podrán buscar elementos alrededor para asegurar su bienestar.

ACUERDOS:

1. Cada estudiante tendrá una profesión
2. Pueden ser grupos de profesiones

3. Mantener la calma y ser pacientes
4. La actividad tendrá una duración de 40 minutos

V. OBSERVACIONES:

- ¿Como les pareció la actividad?
- ¿Creen pertinente que haya quien lidere?
- ¿Por qué todos pueden ser esenciales?
- ¿Creen que la sesión podría cambiar algo?
- ¿Qué le cambiarían a la sesión?
- ¿Qué les aportó este espacio?



**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA.
LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO.
PROYECTO DE GRADO: LA RECREACIÓN COMO
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA APLICACIÓN DE
COMPETENCIAS CIUDADANAS MEDIADA POR EL
COACHING EDUCATIVO**

**JHONNATHAN S. BAYONA N.
WENDY M. LOAIZA SECHAGUA**

RELATORIA: 1° SESIÓN

Iniciamos este informe con el fin de relatar lo sucedido y aplicado en la 1 sesión de coaching educativo para los estudiantes de sexto (601 a 604) donde tuvo lugar en el colegio I.E.D Republica Dominicana, sede A jornada tarde, contando con alrededor de 34 a 38 estudiantes por curso, inicialmente se presento el acercamiento al colegio con el área de orientación del colegio a cargo de la Psicóloga Marta Galvis, a cargo de bachillerato, quien inicialmente recibió la propuesta la cual inicialmente iba destinada para un solo curso, al tener el objetivo del proyecto se propuso no realizarlo solo en un curso sino en los 4 cursos de sexto, esto para tener una equidad al momento de intervenir con los estudiantes.

Se realiza el diagnostico primero entregado a la orientadora Martha con el fin de informar el objetivo del proyecto y los proyectado a desarrollar en dicho diagnóstico, para ser aplicado el día 8 de abril del 2022, a lo largo de la jornada; es así que se propuso un documento donde se planteo generar una conversación entre los estudiantes de la licenciatura en recreación y los estudiantes, teniendo el espacio sin docente, puesto que se menciona lo limitante que llega a ser la presencia de docentes del colegio, en el diagnostico realizamos preguntar orientadoras como:

1. ¿Creen que como grupo de comunican de forma adecuada?
2. ¿Han trabajo en equipo en pro del bienestar común?
3. ¿En qué deben mejorar?
4. ¿Se hablan entre todos?
5. ¿Creen qué como estudiantes, teniendo una mala relación entre si afecta también con los profesores?
6. ¿Esto afecta la reputación del curso?
7. ¿Son felices estudiando?

Seguido a esto teniendo en la mayoría de los grados las mismas preguntas, pero con respuestas diferentes, que permitieron realizar una personalización en las sesiones siguientes a desarrollar, aplicando de lleno el coaching educativo, fue de esta forma que logramos respuestas como:

1. Nos falta mejorar el trabajo en equipo, ya que hay subgrupos en el curso.
2. Hemos peleado con profesores por no saber decir las cosas
3. Suponemos que somos los “vagos” porque no nos portamos bien.
4. No somos felices, tenemos muchas tareas y no podemos disfrutar de la misma forma
5. Hay profesores que nos caen mejor que otros, por la forma en que nos tratan.

Teniendo en cuentas respuestas como las anteriores, se realizó la plantilla de las sesiones personalizadas, la cual permitió elegir 4 competencias ciudadanas a intervenir, las cuales fueron:

1. Comunicación asertiva
2. Escucha activa
3. Trabajo en equipo
4. Liderazgo (trabajo con el yo)

Estableciendo actividades obtenidas de la selección del banco de juegos y actividades destinadas a usarse en el coaching educativo, una vez presentada la propuesta de la 1 sesión, y avalada por el tutor y la orientadora del colegio, se dio a cabo el día el 03 de mayo del 2022, a lo largo de la jornada teniendo un rango de 40 a 50 min por intervención desarrollándose de la siguiente forma:

1. Curso 601: En este curso desde el inicio se sintió el gusto por compartir un espacio fuera del aula y sin algún docente ya conocido, estuvieron dispuestos a cada indicación siendo el respeto, la buena comunicación y la mas importante ser felices, desde el momento de saludar quisimos dar una energía positiva para ellos, preguntándoles como se sentían, si habían tenido la oportunidad de escuchar lo valiosos que son, y motivando a generar conversaciones estables y asertivas teniendo algunos limitantes, de esta forma se desarrollo la actividad mediada por condiciones evitando respuestas o palabras con

SI/NO, esto permitió que cada estudiante buscara la manera de conversar y responder de una forma distinta a la acostumbrada.

Al finalizar interpretaron que para poder hablar no solo se necesita voz, se necesita saber decir las cosas y preguntarlas también, a no contestar por contestar sino por el contrario escuchar a la otra persona atentamente para mejorar la comunicación.

2. Curso 604: Con este grupo en particular, sin la oportunidad de realizar un previo diagnóstico, desde que llegamos logramos darles a entender que esto no sería una hora más de clase, que esto se hacía con el fin del disfrute de ellos, inicialmente se pensaba la actividad para despertar e identificar aquellos líderes del curso, sin embargo y entorno a la conversación desarrolla con ellos, se dio el liderazgo desde el YO, desde que forma estoy haciendo que mi vida tome rumbo a lo que quiero, ver y escuchar nuestros casos como estudiantes desde el colegio y al son de hoy, ver que todo lo que hacemos va encaminado al que seré, se hicieron preguntas como por ejemplo ¿Qué le dirías a tu yo de 10 años? ¿Qué sueñas ser? ¿Estas haciendo algo para lograr ese objetivo? Preguntas a las cuales veíamos miradas perdidas a lo lejos mirando hacia el techo, mordiendo el lápiz pensando que ser, y miradas convencidas de su futuro.

Nos dispusimos a apropiarnos de su vida y de sus sueños, que por mas lejos que la vean están en construcción para llegar a esa meta, de ver el colegio como una oportunidad de relacionarse y aprender de la vida lo básico, que con el pasar del tiempo encontraran con quienes liderar su propia vida.

3. Curso 603: Es curso sin duda alguna, fue el mas emotivo al finalizar la actividad, inicialmente captamos la atención por medio de los sonidos producidos a través de del cuerpo, una vez atentos a nosotros, se desarrollo una actividad de adivinar un personaje, por medio de preguntas caracterizando a dicho individuo, de esta forma se impulso la escucha activa y fue así que permitimos escucharnos entre todos, una vez realizado se genero un circulo de confianza, el cual a través de un balón pasado de mano en mano, se les hacía preguntas como:
 1. ¿Eres Feliz?
 2. ¿Cuál es tu materia favorita?
 3. ¿Quién cumple años hoy?
 4. ¿Qué quieres ser?

5. ¿Cuál es el lugar favorito para ir?
6. ¿Qué lugar quisieras conocer?
7. ¿Qué le dirías a ese alguien que no está presente?
8. ¿Qué le dirías a tu madre, hermanado o familiar en este momento?

Las cuales generaron reacciones inesperadas, puesto que, de los niños con mayor solicitud de pregunta, al recibirla con un nudo de en la garganta, no logro contestar, se afligió al pensar que contestar y ese sentimiento llevo al grupo a entender que no todos sentimos igual, que quizá alguien mas este pasando un mal momento y que probablemente lo único que espere dicha persona es ser escuchado, que podemos conocer mucho mas de las personas desde su propia voz y no de lo que dicen los demás.

4. Curso 602: Finalmente con este curso, se noto lo cansado que llega a ser una jornada estudiantil para los estudiantes, el entusiasmo y la actitud no es la misma que quizá al iniciar las clases, se les noto sin ganas de participar en una actividad dirigida de forma tal que trabajan en equipo, pero no se logro aun tratando de captar su atención, tuvimos manifestaciones de cansancio, de no querer participar y ese animo contagio a todo el grupo, siendo así solo se desarrollo un espacio para dialogar y conocerse un poco más. De esta sesión identificamos que no todas las veces es posible realizar el propósito puesto que intervienen otros factores que llegan a perjudicarte incluso emocionalmente.

REGISTRO DE SESIONES



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

(PRIMERAS 3 FOTOGRAFÍAS) Iniciamos con la presentación de los acuerdos para cada curso, donde se realizó de diferentes maneras, logrando encontrar la más apropiada, seguido a esto se realizaron actividades de conversación previas a la central.

(FOTOGRAFÍAS 4-5) Actividades desarrolladas con los estudiantes teniendo la participación de los diferentes cursos.

(FOTOGRAFÍAS 6-12) Escritos de los estudiantes con respecto a su plan de vida y lo proporcionado por la actividad

EVIDENCIA DE LA ACTIVIDAD



REGISTRO DE SESIONES



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



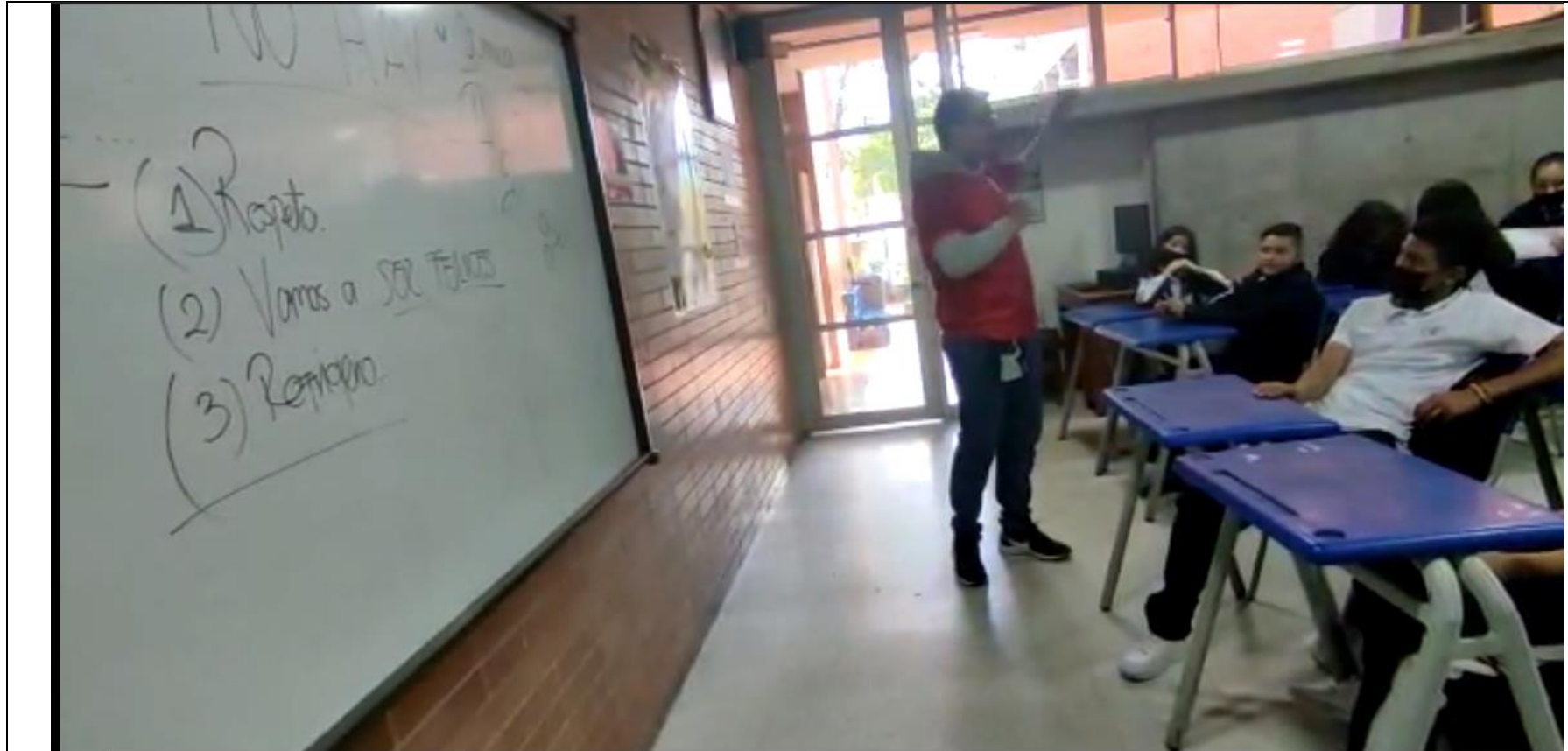
**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

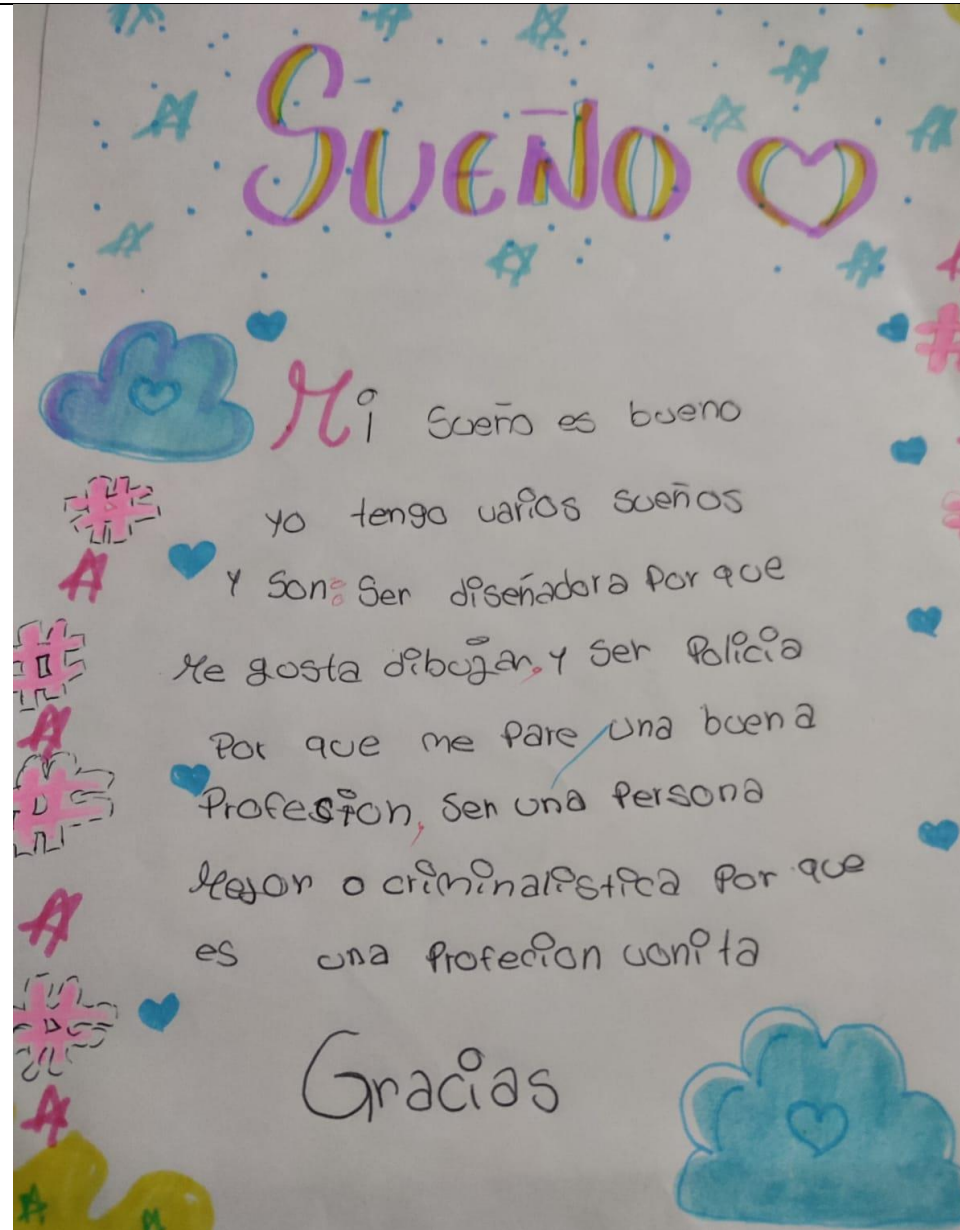
Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza

MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



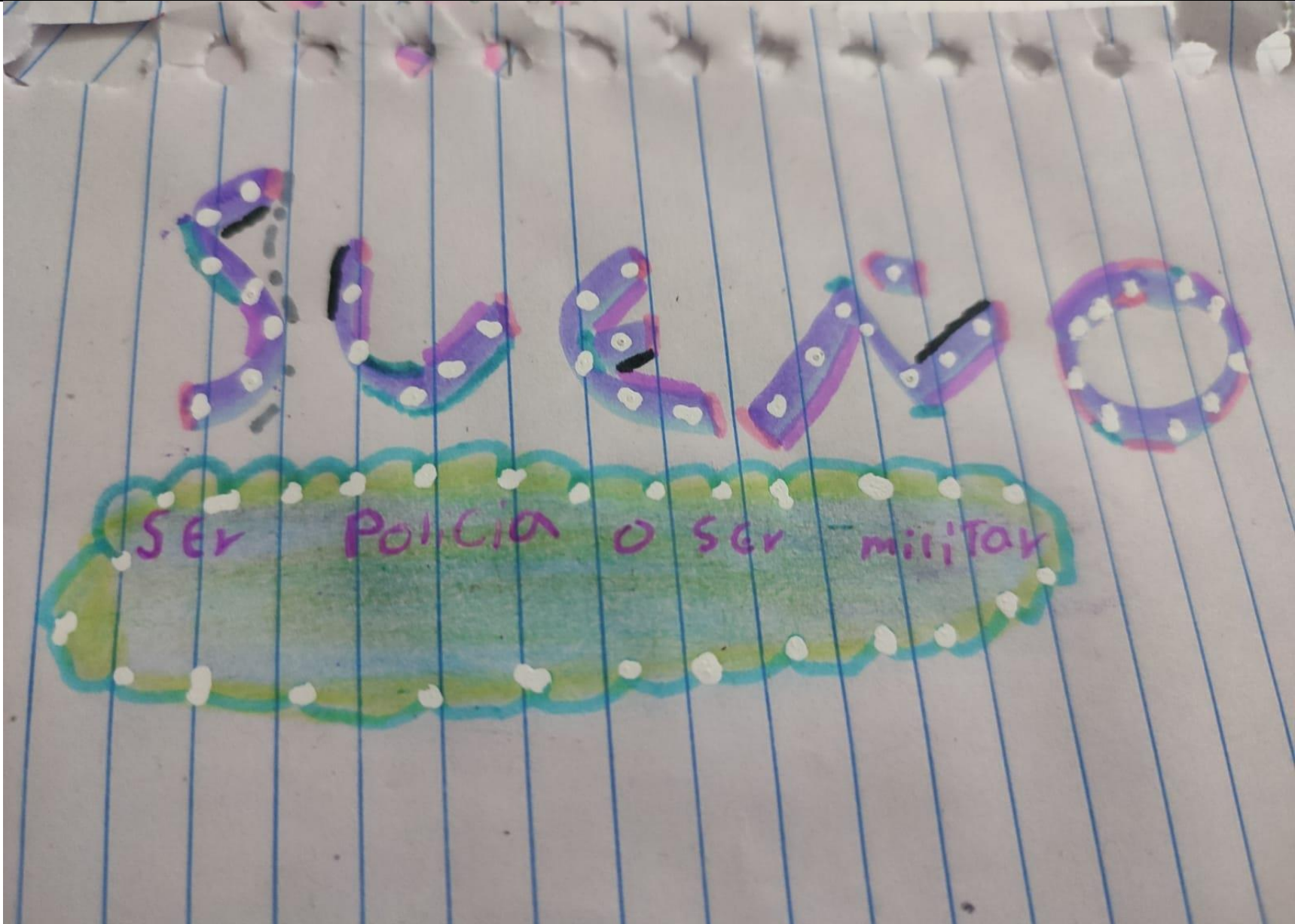
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



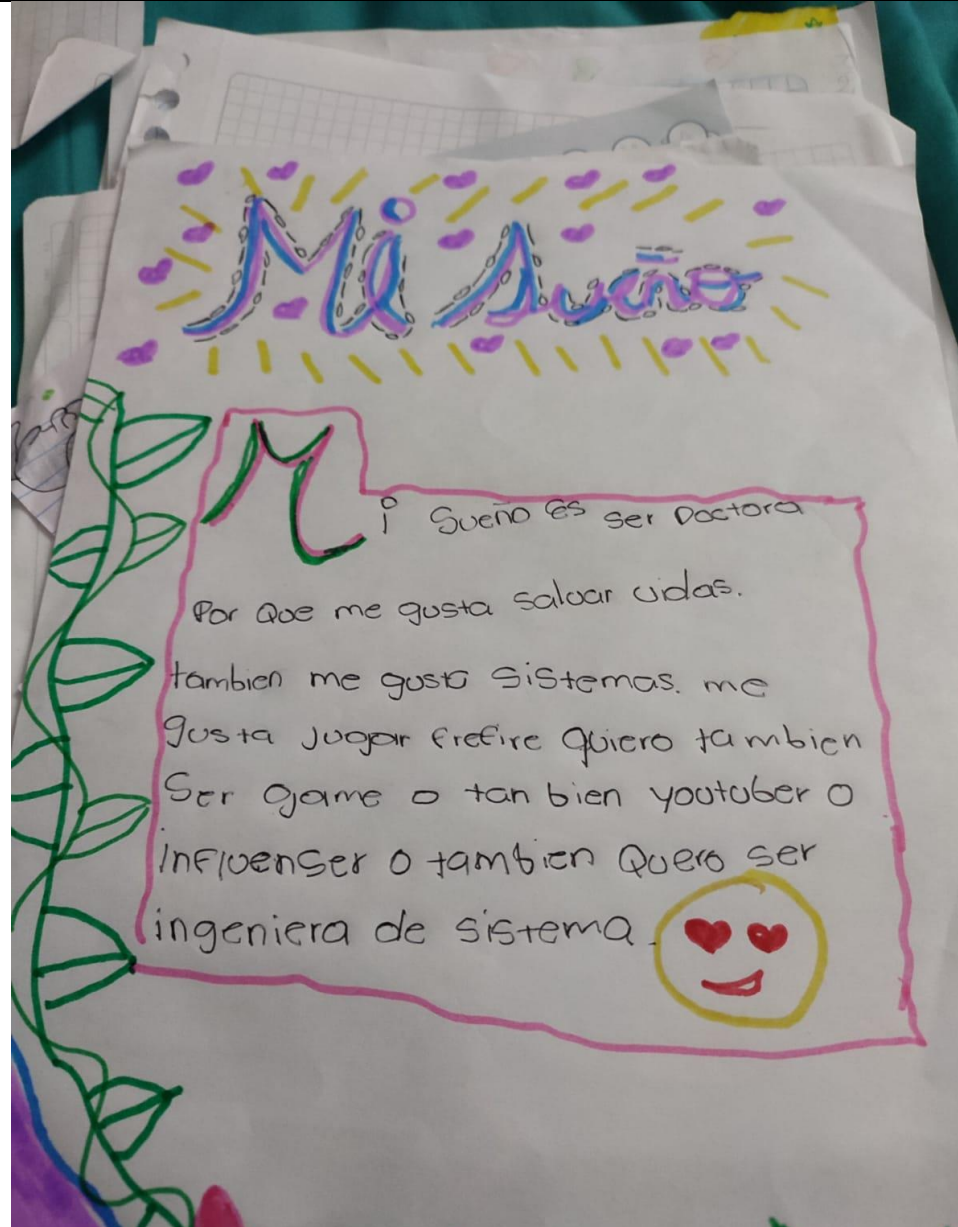
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



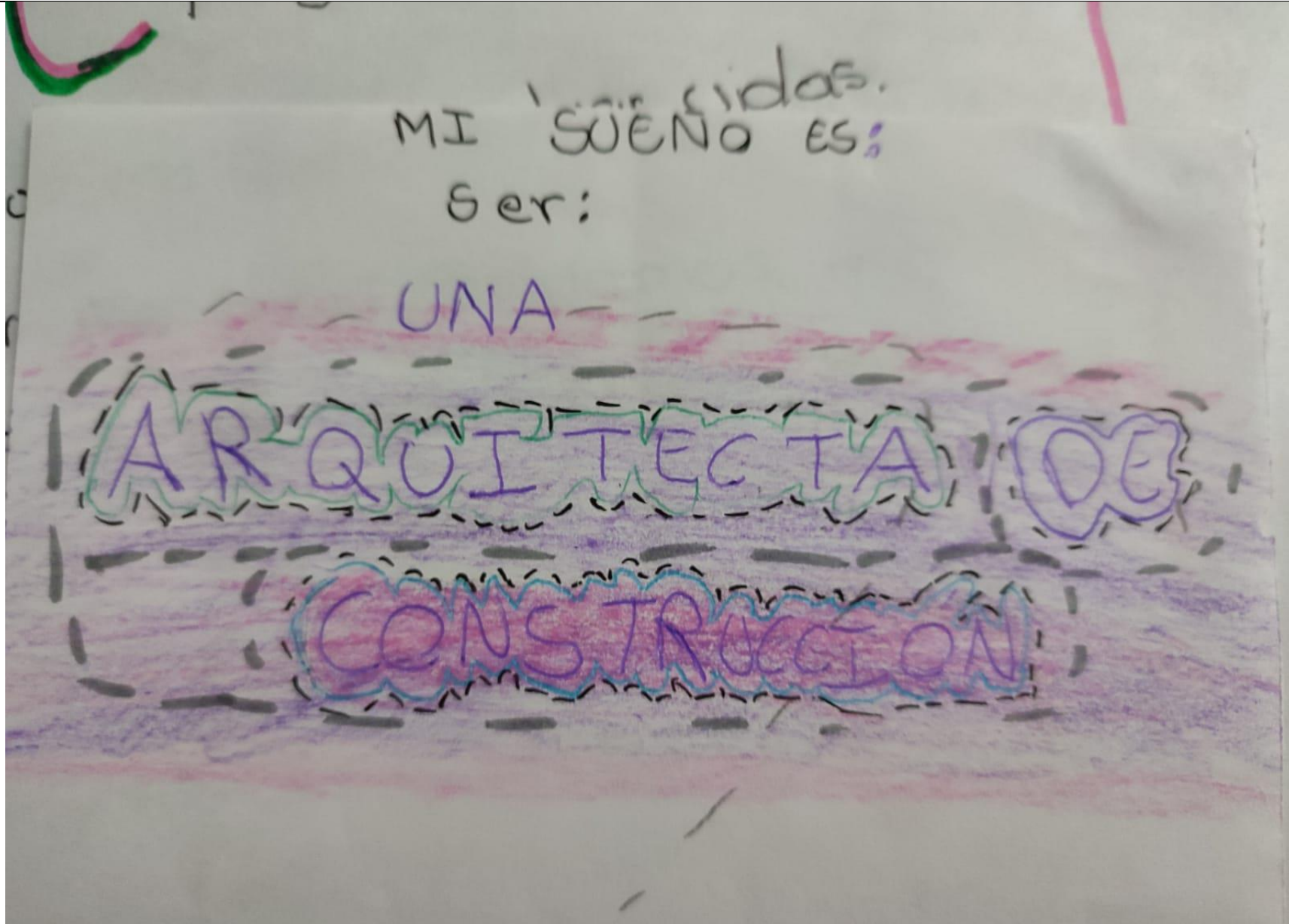
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



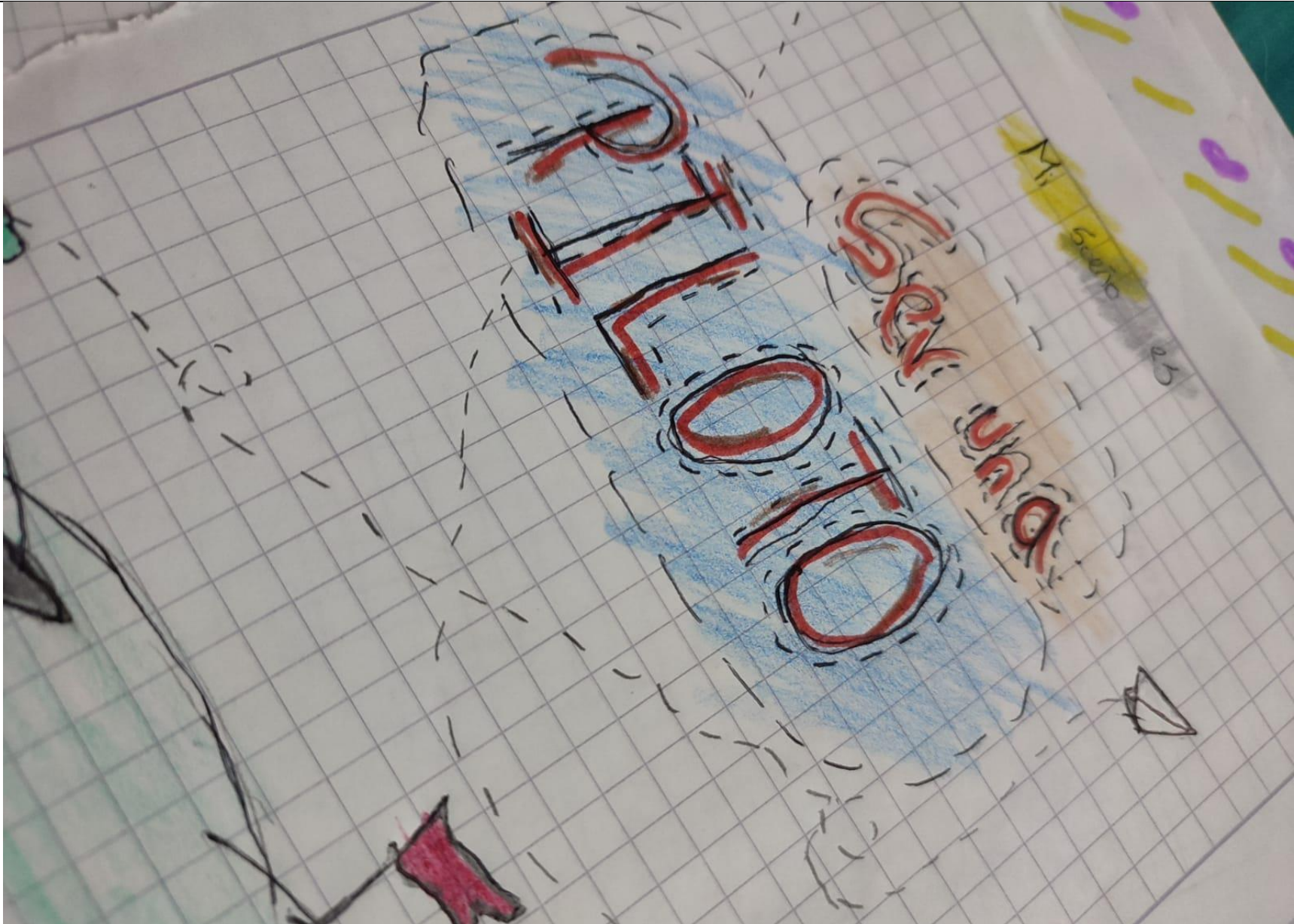
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



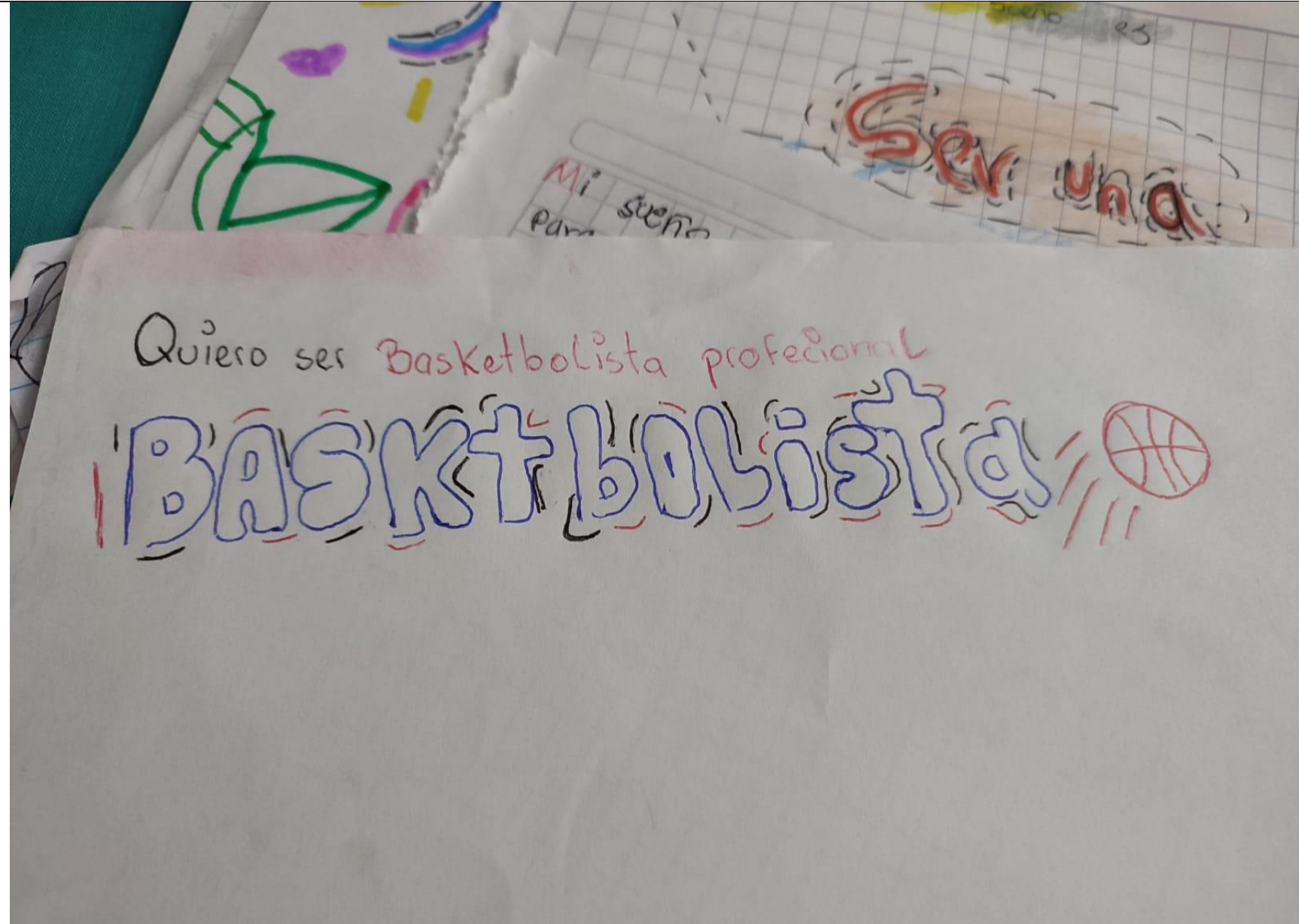
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604



REGISTRO DE SESIONES



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

Jhonnathan Santiago Bayona/ Wendy Milena Loaiza | MES: Mayo

INFORME N°: 01

CURSOS: 601.602.603.604

Jhonnathan Santiago Bayona Navarrete

Wendy Milena Loaiza Sechagua

Análisis del diagnóstico del proyecto:

LA RECREACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA APLICACIÓN DE COMPETENCIAS CIUDADANAS MEDIADA POR EL COACHING EDUCATIVO

Información general del proyecto:

Este proyecto tiene como objetivo promover escenarios de convivencia y desarrollo personal mediante la aplicación de una estrategia recreativa enfocada en el coaching educativo y las competencias ciudadanas. De esta forma los estudiantes que participaran de las sesiones que se realizaran en el colegio I.E.D Republica Dominicana Sede A, exactamente con los cursos sextos de la jornada tarde tendrán la oportunidad de interactuar por medio de la recreación para conocer las competencias ciudadanas, bien sean el liderazgo, trabajo en equipo, escucha activa, comunicación asertiva, de esta forma una vez realizadas las sesiones seguidas de este diagnóstico, los estudiantes tendrán la oportunidad de evaluar y comunicar sus aprendizajes frente a las sesiones de las que participaron.

Estándares:

- Inclusión de todos los estudiantes, haciendo de esta forma que las sesiones abarquen a todos los estudiantes y estos se vean beneficiados.
- Cada sesión estará orientada a la competencia ciudadana que cada curso requiera después del diagnóstico

Objetivos:

- Indagar en las necesidades de cada curso
- Escuchar a los estudiantes con el fin de personalizar las sesiones
- Analizar el comportamiento dentro del grupo, destacando a los líderes de cada grupo

Requisitos/tareas:

- Disponer de 30 minutos con cada grupo de estudiantes para el diagnóstico
- Sistematizar las necesidades otorgadas por los estudiantes y lo arrojado del diagnóstico para planear las sesiones.

Cuando se realizó:

La fecha donde se llevó a cabo para la realización de dicho diagnóstico fue el día **Viernes 08** de abril a partir de la 1:00 pm para los grados sextos, teniendo solo el alcance en 601, 602, 603

Registro de la información:

El diagnóstico se dio a cabo en las instalaciones del colegio República Dominicana sede A, jornada tarde con los estudiantes de 601,602,603, los cuales tuvieron dicha intervención a lo



largo de 30 a 45 min con cada curso, arrojando la siguiente información cualitativa entorno a las competencias ciudadanas.

- **CURSO 601:** Para la participación de este curso contamos con 36 estudiantes, de los cuales 18 son niños y 18 son niñas, edades de 12 a 15 años, teniendo un promedio de edad de 13 años, se realizó preguntas orientadoras para identificar sus falencias las cuales fueron:
 1. **¿Creen que pueden trabajar en equipo?**
 2. **¿Tienen buena comunicación?**
 3. **¿Por qué no prestan atención a lo que se les habla?**
 4. **¿Todos son escuchados de la misma forma?**

Esto arrojando que el grupo no tiene la misma afinidad entre estudiantes, lo que ocasiona que al hablar uno no se le presta la atención necesaria a su información, se identificó también que los estudiantes no mantienen contacto visual al hablar esto cortando las conversaciones generadas, por lo tanto, se seleccionó la competencia de **ESCUCHA ACTIVA**

- **CURSO 602:** Para la participación de este curso contamos con 36 estudiantes, de los cuales 18 son niños y 18 son niñas, de igual manera teniendo edades de 12 a 16 años, teniendo un promedio de edad de 14 años, se realizó preguntas orientadoras para identificar sus falencias las cuales fueron:
 - 1- **¿Cómo se consideran como grupo?**
 - 2- **¿Han trabajado con sus demás compañeros?**
 - 3- **¿Se sentirían bien cambiando a sus amigos por otros compañeros del salón?**
 - 4- **¿Se ayudan entre ustedes?**

Arrojando de esta forma que los estudiantes no se sienten seguros de los compañeros que tienen, causando así la dispersión entre ellos, además de generar malestar al tratar de cambiar el núcleo de amigos dentro del salón, como grupo no han trabajado de tal forma que todos logren sobresalir frente a los demás, por lo tanto, se eligió la competencia **TRABAJO EN EQUIPO**

- **CURSO 603:** En este curso tuvimos la participación de 38 estudiantes durante el diagnóstico, de estos 38 estudiantes 17 son del género masculino y 21 género femenino, teniendo un rango de edad de 12 a 15 años, siendo la edad de 13 la más usual en el grupo, dentro de la conversación que se mantuvo con los estudiantes se les hizo preguntas de tipo abiertas y cerradas como lo fueron:
 5. **¿Creen que pueden trabajar en equipo?**
 6. **¿Tienen Buena Comunicación?**
 7. **¿Se hablan con todos los compañeros del curso?**
 8. **¿Han discutido con algún profesor?**

Entre otras preguntas con el fin de que ellos mismos identificaran cuál de las competencias ciudadanas es en la que tienen mayor dificultad, siendo la de **COMUNICACIÓN ASERTIVA**, ya que los estudiantes manifestaron que encuentran diferencias con los demás compañeros que hacen que no se hablen por ningún motivo, causando la segmentación del curso en pequeños grupos que forman como amistad, además de contarnos que con algunos docentes han discutido por no estar de acuerdo a la forma del actuar del docente y que esto ha hecho que el gusto por algunas asignaturas se vea afectada, sienten que como grupo los



consideran como “los vagos de sexto” donde cada sexto lo han clasificado con otros nombres según las características del curso.