

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título: Uso, apropiación y estrategias que vinculen la educación física en docentes multigrado en la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez		
Lugar de Ejecución del Proyecto Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Zipaquirá/Cundinamarca/ vereda Río Frío		Departamento: Cundinamarca
Duración del Proyecto (en meses):	Fecha de iniciación: 01/05/2023	Fecha de Terminación: 27/11/2023
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Profesión
Edwards Joaquín Fernando Castillo Bautista	ejcastillo@libertadores.edu.co	Licenciado en Deporte
Yenny Andrea Prieto Molina	yaprietom@libertadores.edu.co	Licenciada en Educación Física
Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		X
Procesos educativos y transformación socio ambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

**Uso, apropiación y estrategias que vinculen la educación física en docentes multigrado en la
Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez**

Edwards Joaquín Fernando Castillo Bautista
Licenciado en Deportes - Universidad Pedagógica Nacional - 2022

Yenny Andrea Prieto Molina
Licenciada en Educación Física- Universidad Pedagógica Nacional 2020

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Nombre del profesor(a) a cargo del curso de Seminario de proyectos II

Mg. Robert Ariel Villar Lara
Licenciado en Educación Física. Especialista en Aplicación de TIC para la enseñanza.

Magister en Recursos Digitales aplicados a la Educación.

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Pedagogía de la Lúdica
Bogotá D.C., diciembre 2023.

1. Resumen ejecutivo

El proyecto investigativo propone brindar herramientas por medio de juegos tradicionales y adaptados, que permita a los docentes de la Institución Educativa Municipal Luis Eduardo Gutiérrez Méndez, en la estrategia multigrado, hacer uso de estos mismos para la enseñanza de la educación física, recreación y deportes teniendo variedad de posibilidades al momento de aplicar las dinámicas propuestas.

Palabras Clave: Educación física, estrategia multigrado, juegos tradicionales, caja de juegos.

2. Planteamiento del problema

Como premisa a la problemática es importante mencionar como está definida la educación en Colombia, primero, es un derecho constitucional para todas las personas y adicionalmente se ha creado la Ley General de Educación que pretende cumplir con una función social coherente a las necesidades de las personas, como lo menciona el “Artículo 1: La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (Ley 115 de Febrero 8 de 1994), este documento abarca los lineamientos que deberían implementarse en todas las instituciones ya sea formal, no formal e informal.

Con respecto a la educación formal, debería tener igualdad de condiciones para los diferentes centros educativos manteniendo la secuencia y regularidad con los ciclos y edades para la formación integral del educando, brindando los medios que permitan el desarrollo de la creatividad, habilidades, capacidades, el conocimiento de su cuerpo, de sus derechos y deberes como ser humano que toma decisiones en un entorno social. Ahora bien, es importante precisar que la educación formal abarca las instituciones en el ámbito urbano y rural.

La educación rural en Colombia ha sido afectada por diferentes problemáticas como sociales, económicas y políticas que repercuten directamente en la formación de nuestros educandos, en gran parte los problemas de la escuela rural se han generado porque no se le ha dado la prioridad o igualdad que la educación urbana. Cabe resaltar que se encuentra en la escuela rural escasez de servicios sociales, sanitarios, educativos, culturales, falta de recursos didácticos, dificultad en el acceso a las nuevas tecnologías de la información, la deserción escolar, dificultad en los desplazamientos, condiciones climáticas, geográficas y falta de profesionales que cubran todas las áreas académicas, olvido y ausencia por los entes encargados.

La educación rural requiere atención directa, las personas del campo son el futuro del país y su educación debería estar conformada por docentes en todas las áreas, crear espacios que fomenten la educación superior, garantizar los medios para el desplazamiento a la escuelas, permitir el acceso a las nuevas tecnologías de la información, garantizar que se cumplan los derechos y deberes de los educandos con calidad, suplir las diferentes necesidades de las

escuelas rurales es una tarea a la que se le debe prestar atención ya que enfrenta día a día desafíos difíciles que deben ser atendidos y darle la prioridad que merece desde hace tanto tiempo.

2.1 Formulación del problema

¿Cómo la estrategia pedagógica de la caja de juegos fortalece el conocimiento de docentes que no tienen la formación en Educación Física y que orientan la estrategia multigrado en estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá?

3. Justificación

Cabe considerar que, la finalidad de este proyecto es contribuir a la formación de los educandos en el área de educación física debido a la carencia de docentes de la misma y es que una de las tantas razones de la importancia de la educación física desde la infancia en el ser humano, es que permite crear unos hábitos para en un futuro combatir el sedentarismo y todo lo que implica, así como lo menciona la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2019):

La primera infancia es un período de desarrollo físico, cognitivo y psicosocial rápido, y un tiempo durante el cual se forman los hábitos del niño/a y las rutinas de la vida familiar están abiertas a los cambios y las adaptaciones. Los comportamientos relativos al modo de vida desarrollados en la vida temprana pueden influir en los niveles de actividad física y los patrones adoptados a lo largo de todo el ciclo vital (4). El juego activo y las oportunidades de actividad física estructurada y no estructurada pueden contribuir al desarrollo de aptitudes motoras y de exploración del entorno físico. (OPS, 2019, p. 1).

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, se ha corroborado que la actividad física constante combate y trata enfermedades como: las cardiopatías, los accidentes cerebrovasculares, la diabetes y el cáncer de mama y colon, también ayuda a prevenir la hipertensión, el sobrepeso y la obesidad y puede mejorar la salud mental, la calidad de vida y el bienestar (Organización Mundial de la Salud, 2019, p. 2), estos factores pueden poner en peligro la vida de la persona y es aquí donde se pretende resaltar la educación física como eje transversal que permita prevenir enfermedades, generar hábitos saludables y conciencia frente a este tipo de problemáticas mundiales.

La OMS propone: “las escuelas primarias y secundarias proporcionen una educación física de calidad que ayude a los niños a desarrollar pautas de comportamiento que los mantengan físicamente activos durante toda su vida” (OMS, 2022), lo que se plantea es mejorar el acceso de la educación física en las escuelas rurales con el fin de promover hábitos saludables y la actividad física para preservar la salud y tener una vejez óptima ya que “si no se actúa para aumentar los niveles de actividad física, los costos conexos seguirán aumentando, lo que

repercutirá negativamente en los sistemas sanitarios, el medio ambiente, el desarrollo económico, el bienestar de las comunidades y la calidad de vida” (OMS, 2019).

Ahora bien, es importante especificar que dentro de las problemáticas mencionadas en la educación rural se encontró que el área de educación física es un espacio dictado por docentes multigrado y lo que se busca es potenciar el uso, apropiación y estrategias que vinculen la educación física como eje transversal en la educación rural, debido a que el enfoque de esta área tiene un carácter integrador que permite el desenvolvimiento social, político y cultural del educando, ya que fortalece no solo las capacidades y habilidades motrices sino que involucra los valores, el reconocimiento de sí mismo y su función como ente social que le permiten vincularse en su entorno y mejorar su calidad de vida.

Es importante contextualizar donde se trabajará la problemática antes expuesta, Institución Educativa Municipal Rural Río Frío como se conocía anteriormente, ha tenido un gran crecimiento y acogida de la población desde el año 1993, ubicada al Nor – Occidente en la vereda Río Frío de Zipaquirá, Cundinamarca, a 13 km del centro de Zipaquirá, vía la Pradera, la vereda es productora agrícola, ganadera y pecuaria. Dando paso a la caracterización de la Institución, se dispone la información que se encuentra en la página oficial del colegio, reconstruida por Castillo, E. y Vargas, J. (2022):

El colegio Río Frío se fundó en 1899 en una casa en el sector el Chagre. En 1938 se construyó la sede conocida como “sede antigua”, se empezó a dictar grados 1° a 3°, la sede principal se fundó a mediados de la década de los 60, donde se ampliaron los cursos hasta 5°. En 1993 en la misma Institución empezó a funcionar una sede del Colegio Luis Orjuela, siendo el primer colegio rural, esta sede funcionó hasta 1997 con la educación Básica Secundaria desde el grado 6° hasta 9°, y en el año de 1994 se inició el preescolar.

En 1998 esta sede se desplaza hacia el centro teniendo en cuenta que la mayoría de los estudiantes se desplazaban desde el allí, y a raíz de esto se vio la necesidad de continuar la Educación Básica Secundaria en la vereda, en ese año se implanta la postprimaria Rural Río Frío, con los grados 6° y 7°. En el 2003 se integraron las 7 sedes (Ventallarga, Empalizado, Páramo Occidental, Páramo oriental, Alto del Águila, San Isidro) conformando una sola Institución con su sede principal en Río Frío.

En el 2005 se abre la educación media académica en los grados 10° y 11° y en este año salió la primera promoción del colegio Río Frío. En el 2006 el colegio pasó de ser media académica a Educación Media Técnica Agropecuaria en el cual se construyeron los viveros, galpones y lombricultivos, enfocándose en la práctica y mejora de los estudiantes en sus habilidades agrícolas. En mayo del 2007 se construyen salones (2 laboratorios, 1 aula virtual y 1 batería de baños). En el 2010 se inauguró la última donación de 2 salones de clases donados por Cootrapeldar. (p.74)

Debido al cambio que se ha presentado en la Institución, se han generado diferentes dinámicas, respecto a cómo se acoge la educación en la zona rural, entre estas se encuentra la integración de asignaturas en campos de pensamientos, según Edgar Morín citado por Escobar (2011), con los campos de pensamiento se integran las asignaturas que se desarrollaban por independiente, saliéndose de su esquema individual de enseñanza, permitiendo implementar nuevas metodologías, teniendo integración de diversos saberes, donde se busca dar solución a varios problemas o alguna situación en específico.

En la Institución se implementan estos campos de pensamiento como un modelo alternativo donde se trabaja una situación específica, se integran los saberes propios del docente de acuerdo a su campo de acción, de esta estrategia surgió el campo de pensamiento expresión corporal que integra los espacios académicos de inglés y educación física, mismo campo que es desarrollado por un docente disciplinar de otra área que desde su rol intenta abordar la educación física sustancialmente pero no como eje transversal.

Teniendo en cuenta los anteriores argumentos, se propone una caja de juegos como estrategia que puede ser usada en el campo de pensamiento expresión corporal, esta podrá ser usada por los docentes cada vez que quieran implementar variedad de juegos que tienen ciertas variaciones e indicaciones, enfocadas a la práctica de la educación física en la zona rural, teniendo en cuenta que se hará uso de algunos materiales que se pueden encontrar en el entorno, esta caja se establece en el siguiente apartado.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Aportar estrategias de enseñanza de educación física a los docentes multigrado para estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.

4.2. Objetivos específicos

- Diseñar estrategias de enseñanza en el área de educación física para los docentes multigrado de los estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.
- Implementar el uso de los juegos tradicionales en las clases de educación física en los estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.
- Evaluar la trascendencia de la educación física en los estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.

5. Aproximación al estado del arte

Para la elaboración de esta propuesta se abordaron fuentes desde algunos referentes a nivel internacional, nacional, local o institucional, de los cuales se realiza una descripción breve de su autor, título, objetivo y aporte a este documento a partir de temas relacionados como: educación rural, lúdica, juego, educación física.

Antecedentes internacionales:

En primer lugar se revisa el documento escrito por Mier (2021), titulado: El juego como estrategia metodológica en el proceso aprendizaje de la educación física en niños y niñas de la educación básica media de la unidad educativa “República del Ecuador” en Otavalo, Año Lectivo 2020-2021 cuyo objetivo es: determinar la importancia del uso del juego como estrategia metodológica para llevar a cabo el proceso aprendizaje de la Educación Física en niños y niñas de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” en Otavalo, año lectivo 2020-2021, que aporta a este documento ya que resalta el valor de la educación física en la formación de los estudiantes por medio del juego como estrategia lúdica que implica salir de lo cotidiano, del ejercicio físico como único medio de enseñanza, buscando nuevas metodologías que den importancia al área de educación física en la educación del ser humano.

En segunda instancia se revisa el documento escrito por Gallardo (2018), titulado: Teorías del juego como recurso educativo, línea temática 4. Educación y Sociedad: Innovaciones en el Siglo XXI cuyo objetivo es: dar a conocer las diferentes teorías del juego y cómo estas inciden en el buen desarrollo de los niños, la comparación entre estas, el cómo y cuándo deben ser usadas, qué aporta a este documento por las diversas teorías del juego como elemento trascendental en la vida del ser humano ya que desarrolla habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Además, todo lo que se aprende durante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz, de aquí viene la importancia de la actividad lúdica en el entorno escolar, donde el niño aprenderá rápido aprovechando que a estas edades lo que más les gusta es jugar.

Antecedentes nacionales

Se revisó el documento escrito por Munevar Mariño, S., Burbano Pantoja, V. y Valdivieso Miranda, M. (2022) en su artículo de investigación: Juegos de paz como estrategia para mitigar la agresión estudiantil en un escenario rural y el objetivo de este trabajo consistió en aplicar una estrategia basada en juegos de paz para mitigar la agresividad como un tipo de violencia en 50 estudiantes de grado cuarto de educación primaria rural. A través del método hermenéutico de análisis de contenido se estableció un marco de referencia para el desarrollo de la investigación y, mediante una metodología cuantitativa-cualitativa. Su objetivo fundamental se focaliza en el aprendizaje, el diálogo permanente y la reflexión en torno a la promoción cultural de la paz, la educación para la paz y el desarrollo sustentable; adicionalmente, se centra en el diseño y puesta en marcha de un programa de AF ejecutado en un centro educativo de contexto rural santandereano.

El artículo aporta a este documento en la forma en que se toma el juego como elemento mediador para formar a los seres humanos en valores, comprendiendo sus emociones, perspectivas, construyendo entornos saludables, estableciendo interacciones con el otro y sobre todo el aprender a vivir en comunidad. La importancia del docente como mediador que contribuye a procesos significativos en la formación de los estudiantes.

Por otra parte, Mora, I. et. al. (2019). Presentó trabajo de grado como requisito para optar el título de licenciados en etnoeducación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, llamado, Práctica de los juegos tradicionales, como estrategia de aprendizaje significativo fuera del aula, en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Santander resguardo de males municipio de Córdoba (Nariño), cuyo objetivo fue: fortalecer la práctica de los juegos tradicionales, como una estrategia de aprendizaje significativo fuera del aula, en los estudiantes del grado quinto que no recuerdan los conceptos estudiados con otros métodos tradicionales.

Este trabajo aporta desde la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para el acercamiento de los estudiantes y la óptima respuesta de los mismos, se da por la disposición que brindan niños en las edades de 5 a 12 años, donde realizan estas prácticas de forma inconsciente permitiendo sea más significativo y que perdure más en la memoria de los niños.

Antecedentes locales o Institucionales

En la Fundación Universitaria Los Libertadores (FULL) Orozco, & Sepúlveda, (2021), presentó trabajo de grado para obtener título de Magíster en Educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, titulado: La lúdica como eje transversal del aprendizaje en la I.E fundación Celia Duque de Duque - sede Purima del municipio de Abejorral - Antioquia, su objetivo general fue analizar las concepciones que poseen los maestros y los estudiantes de la IE Fundación Celia Duque De Duque-Sede Purima del municipio de Abejorral, sobre la dimensión lúdica y su incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de proponer una estrategia pedagógica para fortalecer dichos procesos.

Este trabajo permite aportar al presente documento por su comprensión de la ruralidad como escenario que permite la potencialización del estudiante, que descubre su entorno por medio de la dimensión lúdica, la experiencia, interacción e integración social. El uso de la lúdica como elemento indispensable en el desarrollo humano, que pretende mostrar que el juego no es una pérdida de tiempo sino el medio de expresión, libertad y una forma de simbolizar el mundo.

Por último Medina, S. & Peña, M. A. (2021), titulado: El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill, cuyo objetivo pretendía diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego, la lúdica y los juguetes que permitan fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, en los niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill, aportando de esta manera en la implementación del juego en los niños como el desarrollo de la lúdica es muy importante ya que permite que el niño explore todo su entorno, y no solo eso, sino sus capacidades, todas las posibilidades que se le pueden presentar y asociarlas con lo que ya sabe dejando siempre abierto la absorción de los nuevos aprendizajes.

6. Estrategia metodológica aplicada

El tipo de investigación que se plantea en este proyecto es cualitativo de acuerdo con Herrera, J. (s.f.). “su objetivo es la comprensión de las interrelaciones que se dan en la realidad”, de esta manera se pretende por medio de diferentes instrumentos de recolección de datos generar espacios para aprender, reflexionar, observar e interpretar la realidad de los docentes y estudiantes en función de crear espacios de reflexión y construcción de aprendizajes significativos en la vida de cada ser humano.

6.1 Población y contexto:

El grupo poblacional corresponde a 21 estudiantes de 5 a 12 años de la sede empalizado en la estrategia multigrado de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá, que tiene un desarrollo cultural entorno a la ruralidad, enfocados en el desarrollo agrícola y ganadero, han tenido un desarrollo paralelo a la zona urbana sin dejar de lado sus costumbres y tradiciones; según lo mencionado se establece contacto con la institución para dar desarrollo al proyecto y la adaptación de las sesiones de clase con la integración de los juegos tradicionales.

6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

Diseñar estrategias de enseñanza en el área de educación física para los docentes multigrado de los estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.

Fase 1. Fase de diseño: en esta etapa se tienen en cuenta las estrategias de enseñanza en el área de educación física de los docentes multigrado de los estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.

Implementar el uso de los juegos tradicionales en las clases de educación física en los estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.

Fase 2. Fase de implementación: en esta etapa se pretende hacer uso de los juegos tradicionales en las clases de educación física en los estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.

Evaluar la trascendencia de la educación física en los estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.

Fase 3. Fase de evaluación: en esta etapa se tiene en cuenta la trascendencia de la educación física en los estudiantes de 5 a 12 años de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá durante segundo semestre del año 2023.

6.3 Técnicas o instrumentos:

De acuerdo con el objetivo expuesto anteriormente se llevan a cabo unos instrumentos de recolección de datos que permitan identificar en cada una de las fases indicadores o información que posibiliten el logro de este proyecto.

Fase 1. Fase de diseño: se utiliza una entrevista semiestructurada aplicada a los docentes en multigrado que tienen a cargo el área de educación física en la institución.



Entrevista semiestructurada dirigida a docentes de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá.

Objetivo: Caracterizar el área de educación física en la Institución.

N°	Pregunta
1	¿Cuentan con un docente para la clase de educación física?
2	¿Qué docentes son los encargados de la clase de educación física?
3	¿Qué temas o actividades realizan en la clase de educación física?
4	¿Sus sesiones de clase están pensadas en el aprendizaje específico de educación física?
5	Cree que tiene alguna limitante para el desarrollo de la clase de educación física en la institución. ¿Cuál cree que es la principal?
6	En el día a día, en lo práctico. ¿Cómo se desarrollan los contenidos relacionados con la EF?

Tabla 1. *Entrevista semi estructurada dirigida a docentes. Elaboración Propia*

Fase 2. Fase de implementación: se realiza el instrumento de grupos focales sobre los juegos tradicionales aplicados en la clase de educación física, ya que de acuerdo con Gibb (1997) el propósito de un grupo focal es hacer que durante el espacio surjan actitudes, sentimientos, creencias, experiencias y reacciones en los participantes, donde se destacan aspectos importantes por medio del saber escuchar, no juzgar y ser adaptable.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES	
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES	
Identificación de la población estudiantil de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá.	
Datos	Respuesta
Edad	
Grado escolar	
Total estudiantes	
Viven en la zona	
Viven lejos	
Juegos que conocen	

Tabla 2. Instrumento grupos focales, dirigida a estudiantes. Elaboración Propia

Fase 3. Fase de evaluación: se realiza entrevista semiestructurada con el fin de guiar al grupo de estudiantes a conversar sobre lo aprendido y experimentado en las sesiones de clase, donde la finalidad principal sea escuchar a los estudiantes.



Entrevista semiestructurada dirigida a docentes de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá.

Objetivo: Identificar la trascendencia de la educación física en los estudiantes de la institución

N°	Pregunta
1	¿Qué es lo que más les gusta de las clases?
2	¿Qué juego les pareció más difícil?
3	¿Cuál fue el juego que más les gustó?
4	¿Qué sintieron durante las clases?
5	¿Ya habían realizado estos juegos antes?

Tabla 3. *Entrevista semi estructurada dirigida a estudiantes. Elaboración Propia*

6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

El diseño e implementación de la propuesta lúdica pedagógica requiere un tiempo estimado de nueve meses, en los cuales se pretende llevar a cabo una serie de fases que conlleven a cumplir con el objetivo general planteado.

Cronograma de actividades

No	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO					
		MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6
1	Exploración y reconocimiento del área de estudio	X					
2	Revisión bibliográfica	X					
3	Fase. diseño		X	X			
4	Fase. implementación		X	X	X	X	
5	Fase. Evaluativa				X	X	X
6	Presentación de informes de investigación.						X
7	Redacción de manuscrito.	X				X	X
8	Presentación de artículo revista indexada.						X

Tabla 4. Cronograma de actividades. (Adaptación al cuadro original establecido en el formato del proyecto). Elaboración Propia

6.5 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

La investigación se realiza en la línea de desarrollo humano integrador y ambientes emergentes en el contexto educativo rural, esta línea se centra en el desarrollo humano entendido como el proceso por el cual el individuo se concibe como un ser libre y realizado, que durante ese proceso es permeado por la lúdica en este caso desde la manifestación del juego tradicional que le permite simbolizar la realidad e interactuar socialmente. De acuerdo con Amantya Sen (2000) desde una perspectiva holística y centrada en las personas es crucial respetar y preservar la diversidad cultural en los procesos de desarrollo humano y garantizar un acceso equitativo a las oportunidades para crear aprendizajes que les permitan desenvolverse en el mundo, mejorar sus capacidades y libertades.

7. Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión

En la fase 1 se realiza una entrevista etnográfica semiestructurada a los docentes de la institución que permita identificar la caracterización del área de educación física y cómo se enseñan estos contenidos en la institución, además de los recursos usados en este proceso. Como resultado de este espacio se puede observar la tabla 5 donde se recolectó la información brindada por algunos docentes de la institución y se separó en categorías que permiten analizar la información brindada de la siguiente manera:

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES		
Entrevista semiestructurada dirigida a docentes de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá.		
Objetivo: Caracterizar el área de educación física en la Institución.		
N°	Pregunta y respuestas	Categoría
1	¿Cuentan con un docente para la clase de educación física? No en la sede.	Metodología
2	¿Qué docentes son los encargados de la clase de educación física? El docente está encargado de la sede y aborda todas las áreas.	
3	¿Qué temas o actividades realizan en la clase de educación física? Desarrollo motor, juego en equipo, todo esto aprovechando los artículos del entorno.	
4	¿Sus sesiones de clase están pensadas en el aprendizaje específico de educación física? Si	

5	<p>Cree que tiene alguna limitante para el desarrollo de la clase de educación física en la institución. ¿Cuál cree que es la principal?</p> <p>Falta de escenarios deportivos, falta de elementos deportivos y no hay personal capacitado en el área.</p>	Desarrollo del espacio académico
6	<p>En el día a día, en lo práctico. ¿Cómo se desarrollan los contenidos relacionados con la EF?</p> <p>Los temas ya están establecidos en el plan curricular y se realizan adaptaciones para cada clase.</p>	

Tabla 5. *Recolección de información de la entrevista semi estructurada dirigida a docentes separada en categorías. Elaboración Propia*

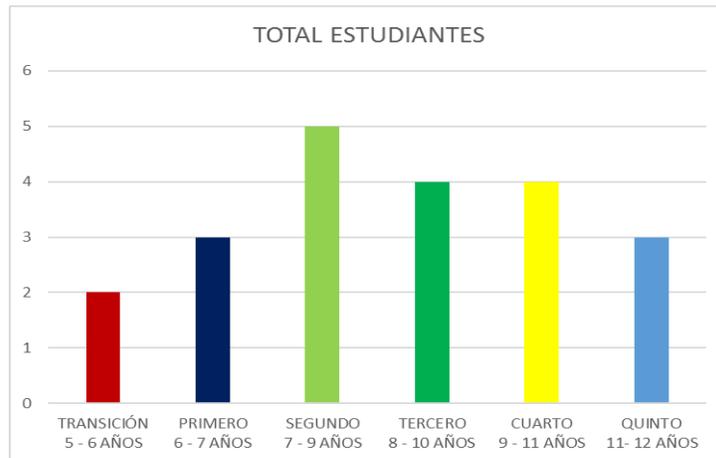
En primer lugar, se identificó que en la institución no se cuenta con un docente específico para el área de educación física y el docente que dirige el espacio es cualquier docente de acuerdo a la programación académica semanal, en este caso lo que se pretende es aportar a los docentes por medio de la caja de juegos de cómo llevar a cabo las clases de educación física como menciona Rodríguez (2015) los docentes multigrado deben contar con un conocimiento profundo de los contenidos curriculares de los diferentes grados en los que enseñan, ya que es la forma más adecuada de planificar y desarrollar actividades de aprendizaje que sean adecuadas y significativas para los estudiantes.

En segundo lugar, se identifica que los implementos deportivos con los que cuenta la institución en la sede son limitados y como manifiesta Díaz (1996) “el material debe ser considerado como un valioso recurso didáctico del área de educación física.” (s.p.) ya que este facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje al proporcionar ejemplos concretos y facilitar la comprensión de conceptos abstractos, adicionalmente cabe destacar que sin importar los implementos deportivos que hay en la institución, todo es aprovechado teniendo en cuenta lo que se encuentra en el entorno, la experiencia del docente y la aplicación de temas establecidos como desarrollo motor y juegos en equipo.

En la fase 2 se utilizó el instrumento de grupos focales con la finalidad de identificar la población de estudiantes y conocer su experiencia frente a los juegos tradicionales y juegos

adaptados en la clase de educación física. De acuerdo a la tabla 2 se establecen los siguientes resultados:

Teniendo en cuenta los datos recolectados en el anexo 4, se establece la siguiente gráfica:



Gráfica 1. *Recolección de información instrumento grupos focales, dirigida a estudiantes (Edad, grado escolar, total estudiantes). Elaboración Propia*

Según el gráfico 1 se establecen los grados escolares que comprenden preescolar, transición y primaria hasta grado quinto, donde se evidencia que se encuentran en un rango de edad desde los 5 años hasta los 12 años, con un total de 21 estudiantes en la sede divididos de la siguiente manera por grados:



Gráfica 2. *Recolección de información instrumento grupos focales, dirigida a estudiantes (cantidad de estudiantes por grado). Elaboración Propia*

De esta manera conocer la cantidad y la variedad de edades en un curso multigrado permite a los educadores planificar y adaptar la enseñanza para satisfacer las necesidades específicas de cada estudiante, como menciona Boix et al. (2014) “todos pueden aprender de todos sin que ello suponga ignorar el momento evolutivo en el que se encuentra el alumno, sino enfatizar la circulación de saberes y el contacto directo con contenidos de diversos niveles educativo” (s.p.) de esta manera pueden ajustar sus estrategias de enseñanza en función de cómo están respondiendo los estudiantes, adaptándose a sus necesidades específicas y proporcionar una educación adaptada y efectiva.

Dentro de los datos encontrados en el anexo 4 se establece los siguientes resultados respecto a los estudiantes que viven en la zona escolar o distante a esta:



Gráfica 3. *Recolección de información instrumento grupos focales, dirigida a estudiantes (Viven en la zona y viven lejos). Elaboración Propia.*

La gráfica 3 establece que la mayoría de estudiantes viven cerca de la institución y la minoría lejos, esta es una de las tantas problemáticas que se encuentra en la educación rural, las distancias que deben recorrer los estudiantes desde su casa a la escuela en ocasiones son muy extensas y pueden afectar en su rendimiento académico respecto a la asistencia, participación, entre otros factores.

Para dar reconocimiento de algunos juegos que conocen los estudiantes se establece un apartado en el anexo 4, y es representado en la siguiente figura:

Figura 1.

Recolección de información instrumento grupos focales, dirigida a estudiantes (Juegos que conocen)



Nota. Elaboración Propia.

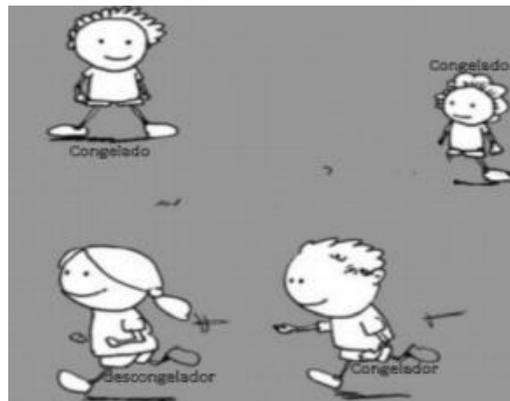
Se reconoce que los estudiantes han interactuado con muchos juegos, entre estos, se destacan juegos individuales y grupales, y como indica Molina y Jiménez (1992) “los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta”, es decir que el juego constituye la principal vía mediante la cual los niños y las niñas adquieren conocimientos y habilidades, es su forma de explorar el mundo que los rodea y de interactuar con otros.

La información identificada permitió la propuesta de una caja de juegos que está compuesta por 3 sesiones (ver anexos 5 a 23): Juegos sin material, juegos con material específico y juegos adaptados, que están sujetos al juego a desarrollar durante la clase, estos se realizan de manera grupal de acuerdo con el objetivo, adecuaciones, tiempo y cantidad de estudiantes que tengamos en la sesión de clase, en todas las clases se inicia con un calentamiento general, posteriormente se realizan las actividades programadas según el tema que se quiera trabajar y se finaliza con un feedback.

En cuanto a los juegos sin material, su objetivo es ejercitar algunas habilidades que se han dejado atrás como correr, saltar, gatear, así como también fortalecer cognitivamente a los alumnos; encontramos algunos como: congelados, policías y ladrones, piedra papel y tijera, espejo y las escondidas; dinámicas sencillas de fácil explicación para los estudiantes.

Figura 2

Juego los congelados.

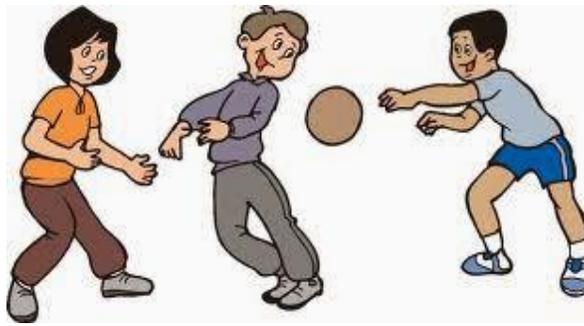


Nota: Tomado de Meza (s.f.).

Para juegos con material específico, su objetivo es mejorar las capacidades coordinativas (lanzar, atrapar, equilibrio) con actividades que han estado muy presentes a lo largo de la historia buscando que no se pierda precisamente esa tradición; ubicamos los siguientes: ponchados, canicas, trompo, coca, lazo, encostalados; el material que se implementa es de fácil acceso que por lo general se encuentra en casa.

Figura 3

Juego de ponchados



Nota: Tomado de juegos tradicionales y actividades lúdicas (s.f.).

Por último, juegos adaptados tienen como finalidad dar a conocer juegos que han ido surgiendo a partir de los deportes tradicionales como por ejemplo el fútbol y que a su vez permiten captar la atención de los alumnos con actividades innovadoras que generen un interés, figuran algunas como: captura la bandera, kickball, bolos, ultimate, fútbol tenis; son juegos novedosos que llaman la atención de los estudiantes.

Figura 4

Juego fútbol tenis



Nota: Tomado de nuestra tienda de juguetes (s.f.).

La caja de juegos tiene pretende diversificar las estrategias educativas, donde los docentes pueden adaptar los juegos según los temas de estudio y las necesidades de los estudiantes, ofreciendo un enfoque pedagógico más completo, muchos de los juegos fomentan la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo, teniendo en cuenta que al jugar los niños

desarrollan habilidades sociales esenciales, como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos y además es una base para los docentes que afrontan las aulas multigrado.

Fase 3 se realiza una entrevista semiestructurada con el fin de conversar con los estudiantes sobre su experiencia en las clases por medio de preguntas que arrojaron los siguientes resultados:

Gráfica 4.

Recolección de información entrevista semi estructurada dirigida a estudiantes.

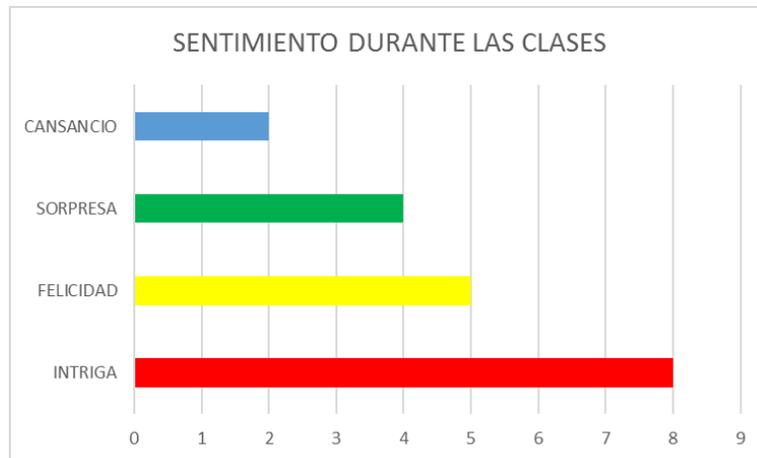


Nota. Elaboración Propia.

Se realizó la pregunta a los estudiantes ¿qué es lo que más les gusta de las clases?, a lo que el 62% de los estudiantes respondieron que jugar, 19 % de los estudiantes respondieron que competir y la misma cantidad respondieron que correr, de acuerdo con los resultados obtenidos cabe mencionar a Montessori (s.f.) quien manifiesta que los niños aprenden mejor a través de la experiencia práctica y la exploración activa por medio del juego, esto se evidencia ya que la mayoría de estudiantes encuentran las clases como una forma de juego y diversión lo que conlleva a que se interesen por las actividades a desarrollar.

Gráfica 5

Recolección de información entrevista semi estructurada dirigida a estudiantes



Nota. Elaboración Propia.

Previamente se mencionó que en el desarrollo de la clase a los estudiantes les gustaba el poder jugar, se puede apoyar con lo que sintieron durante las clases (véase gráfica 5), resaltando el sentimiento de intriga y felicidad, que les generó la participación y la variedad de juegos que se les brindó a lo largo de las sesiones presentadas, es preciso resaltar a Huizinga (1938) quien hablo sobre la magia del juego, donde este posee un poder especial para evocar emociones y transportar a los participantes a un estado temporal fuera de la realidad ordinaria. Esta idea destaca la importancia de los sentimientos en la creación de experiencias lúdicas significativas.

Gráfica 6. *Recolección de información entrevista semi estructurada dirigida a estudiantes (juego difícil y juego que más le gustó).*



Nota. Elaboración Propia.

De acuerdo a la gráfica 6 se puede analizar principalmente que se tienen juegos en común tanto por su dificultad como por el gusto que causó en los estudiantes, y de allí comprender que estos juegos ofrecen la oportunidad de superar desafíos, generar una sensación de logro al vencer los obstáculos y pueden ser profundamente gratificantes, permiten fomentar un sentido de autoeficacia, confianza en uno mismo, mejorar sustancialmente sus habilidades cognitivas, motoras o estratégicas y formar seres resilientes.

Es importante el desarrollo del niño por medio del juego, donde el docente tenga el rol de facilitador del aprendizaje, y el estudiante sea quien apropie todo lo que se le ofrece para poder desenvolverse de mejor manera, logrando así que el estudiante afiance todo lo planteado por la práctica que se realiza. Cabe aclarar que el niño es el gestor principal del desarrollo del conocimiento, teniendo el rol más importante, el cual es el que apropia el aprendizaje y lo usa a su favor (Saldarriaga et al. 2016).

8. Conclusiones y recomendaciones

En primera instancia se realizó el diseño de la caja de juegos que permitió a los docentes llevar a cabo la clase de educación física con los estudiantes multigrado, donde la finalidad recae en que sea útil para ser implementada por los docentes programados en la clase y puedan desenvolverse de forma dinámica y significativa, así como menciona Barba (2007) la cantidad de estudiantes o sus edades no es la principal dificultad para elaborar un material curricular, “la principal limitación viene de que la propuesta sirva para que todo el alumnado, se pueda desarrollar y todos puedan trabajar en ella”, de esta manera la caja de juegos está diseñada para que se pueda implementar y dar importancia al área de educación física.

La implementación de la caja de juegos en las clases de educación física permitió identificar varias ventajas que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes y ofreció una oportunidad de intervención para los docentes multigrado, en primer lugar desde la preservación de la cultura donde los juegos tradicionales brindan a los estudiantes la oportunidad de conectarse con sus raíces culturales, permiten fortalecer su sentido de identidad y pertenencia, adicionalmente la resolución de problemas en las actividades grupales que fomentan la cooperación, la comunicación y la interacción entre los estudiantes que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y motrices que permiten su pleno desarrollo.

Por otra parte, como menciona Carriero (2018), “el aula multigrado no la asegura por sí misma, sino que la comunidad en su conjunto deben trabajar para alcanzar esta meta escolar y plasmarla en la cultura, las políticas y la práctica cotidiana”, mejorar la enseñanza, los espacios de aprendizaje y los objetivos contextualizados es el camino para que exista la igualdad de condiciones, mejores oportunidades, el reconocimiento de las áreas rurales, la inclusión y el aprovechamiento de la diversidad.

Es importante destacar que la educación física desempeña un papel fundamental en el desarrollo holístico del ser humano, extendiéndose más allá de la mejora de la salud física para abordar dimensiones cognitivas, emocionales y sociales. En primer lugar, contribuye significativamente a la salud física, fomentando la aptitud cardiovascular, fortaleciendo músculos, huesos, y mejorando la coordinación motora. Al establecer rutinas de actividad física desde la infancia, la educación física promueve hábitos saludables que impactan positivamente la calidad de vida a lo largo de los años.

Además de los beneficios físicos directos ya que tiene una conexión intrínseca con el bienestar mental, participar en ejercicios o actividades libera endorfinas, neurotransmisores asociados con sensaciones de bienestar y felicidad, lo que contribuye a reducir el estrés, la ansiedad y la depresión. Estudios como el de Donnelly et al. (2016) sugieren que la actividad física regular no solo mejora la salud mental, sino que también puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico, mejorando la concentración y la función cognitiva.

En el ámbito social y emocional, la educación física se convierte en un espacio propicio para el desarrollo de habilidades sociales. La participación en actividades físicas en grupo fomenta el trabajo en equipo, la cooperación, la tolerancia y la gestión efectiva de conflictos. Los estudiantes aprenden a respetar las reglas del juego y a enfrentar la competencia de manera saludable, desarrollando habilidades de autodisciplina y resiliencia que son transferibles a otras áreas de la vida.

Desde una perspectiva preventiva, la educación física desempeña un papel clave en la prevención de enfermedades crónicas como la diabetes, la obesidad y las enfermedades cardíacas. Inculcar la importancia de la actividad física desde temprana edad establece las bases para estilos de vida activos y saludables en la adultez. La promoción de la salud a través de la educación física se convierte así en una inversión a largo plazo en el bienestar general de la sociedad.

Conforme a ello, la trascendencia de la educación física radica en su capacidad para influir positivamente en diversas dimensiones de la vida humana. No solo se trata de fortalecer el cuerpo, sino de cultivar mentes saludables, promover interacciones sociales positivas y establecer hábitos que contribuyan a una vida plena y activa.

Avanzando en el tema, la estrategia pedagógica de la caja de juegos aportó a los docentes en la ejecución de clases comprendiendo la importancia de la educación física en la vida escolar, por sus múltiples beneficios, permitió reconocer y aprovechar las diferencias de edades, habilidades y capacidades como una manera efectiva de brindar oportunidades a todos los estudiantes. De esta manera, la inclusión deja de ser simplemente una consigna para convertirse en un estilo de vida y una presencia tangible en el entorno escolar y en el aula.

Además, los entornos multigrado no solo benefician a los educadores, sino que también contribuyen significativamente al rendimiento académico y al desarrollo integral de los estudiantes en un ambiente educativo diverso, los juegos proporcionan oportunidades para la inclusión independientemente de sus habilidades o niveles de aprendizaje, contribuyen de manera integral al desarrollo académico, social y emocional de los estudiantes.

Para finalizar la caja de juegos puede simplificar, optimizar la planificación y preparación de lecciones permitiendo centrarse más en la instrucción efectiva, en el acompañamiento guiado y menos en la adaptación constante de recursos. La escuela rural hace un trabajo maravilloso a pesar de las precarias condiciones con las que debe asumir día a día la gran labor de ser docentes, así como menciona Sepúlveda y Gallardo (2011) “la escuela rural ha tenido que implicarse y dar respuestas a la realidad y contexto social en la que se hallaba, buscar recursos, estrategias y opciones educativas donde todo el alumnado tuviera cabida” es muestra de la resiliencia y el espíritu emprendedor de los educadores, estudiantes y comunidades rurales, que trabajan juntos para superar obstáculos y proporcionar una educación significativa y relevante, de esta manera esta caja de juegos se convierte en un aporte a su quehacer docente.

9. Referencias

- Barba, J. (2007). Posibilidades de la educación deportiva en la escuela rural. Una propuesta a través del voleibol deconstruido Possibilities of sport education in the rural school. A proposal through deconstructed volleyball. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación 2007, nº 11, pp. 46-50. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732276008.pdf>
- Carriero, C. Inclusión en la escuela rural: el plurigrado como oportunidad. Programa Especializado en Educación Básica en Contextos Rurales desarrollado en colaboración con la Universidad Austral, en el marco del Programa Sembrador, un programa de la Fundación Bunge y Born en alianza con la Fundación Pérez Companc.
- Constitución Política de Colombia de 1991, Colombia: Leyer, 1. Directrices sobre la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño para menores de 5 años. Washington, D.C.: Organización Panamericana de la Salud; 2019. Obtenido de: <http://iris.paho.org>.
- Córdoba, R. C. (2006). Desarrollo humano y capacidades. Aplicaciones de la teoría de las capacidades de Amartya Sen a la educación. *Revista Española de Pedagogía*, 64(234), 365–380. <http://www.jstor.org/stable/23766074>
- Díaz Lucea, Jordi. (1996). Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. *Apunts. Educación física y deportes*, 1996, Vol. 1, n.º 43, pp. 42-54, <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/316542>.
- Díaz, L., García, T., Martínez, U., Hernández, M y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. Recuperado el 18 de junio de 2023, de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es.

Donnelly, J. E., Hillman, C. H., Castelli, D., Etnier, J. L., Lee, S., Tomporowski, P., Lambourne, K., & Szabo-Reed, A. N. (2016). Physical Activity, Fitness, Cognitive Function, and Academic Achievement in Children: A Systematic Review. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 48(6), 1197-1222. <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000000901>

Escobar, J. y Bonilla-Jiménez, F. (s.f.). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. *Cuadernos hispanoamericanos de psicología*, 9(1). Pp. 51-67. Recuperado de: <http://www.tutoria.unam.mx/sitetutoria/ayuda/gfocal-03122015.pdf>

Escobar Mazariegos María Carolina. (2011, octubre 21). *Pensamiento complejo de Edgar Morin y los siete saberes de la educación*. Obtenido de: <https://www.gestiopolis.com/pensamiento-complejo-edgar-morin-saberes-necesarios-educacion-futuro/>

Fernández, J. (2009). La importancia de la educación física en la escuela. Extraído de: Revista digital <http://www.efdeportes.com/efd130/la-importancia-de-laeducacion-fisica-en-la-escuela.htm>

Gallardo, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gallego Zumaquero, V. Hernández Mendo, A., Raigal Garrido, R. E. Juárez Ruiz de Mier, R. (2015). Efectos de la actividad física sobre el funcionamiento cognitivo en preadolescentes. *Apuntes Educación Física y Deportes*, (121), 20-27.

Gibb, A. (1997). Focus group. *Social Research Update*, 5 (2), 1-8. Tomado el 10 de septiembre del 2008, de sru.soc.surrey.ac.uk/SRU19.html - 23k

- Herrera, J. (s.f.). La investigación cualitativa. Recuperado de:
<https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Ensayos sobre la función social del juego*. Alianza Editorial.
- Juegos tradicionales y actividades lúdicas. (s.f.). Obtenido de:
http://juegostradicionalesyactividades.blogspot.com/2014/05/blog-post_4187.html
- Ley 115 de febrero 8 de 1994. (s.f.). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ley 115 de febrero 8 de 1994: https://mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Medina, S. & Peña, M. A. (2021). El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/4434>.
- Meza, N. (s.f.). *CONGELADOS*. Obtenido de:
https://issuu.com/nohemy12/docs/revista_digital/s/12029348
- Mier Cacuango, E. S. (2021). El juego como estrategia metodológica en el proceso aprendizaje de la educación física en niños y niñas de la educación básica media de la unidad educativa “República del Ecuador” en Otavalo, Año Lectivo 2020-2021 [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11562>
- Molina, L. y Jiménez, N. (1992). *La escuela infantil. Acción y participación*. Barcelona: Paidós.
- Mora, M. I., Ruano, L. B. & Revelo, S. B. (2019). Práctica de los juegos tradicionales, como estrategia de aprendizaje significativo fuera del aula, en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Santander Resguardo de Males municipio de Córdoba (Nariño). [Proyecto aplicado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26486>Munevar Mariño, S., Burbano

Pantoja, V. y Valdivieso Miranda, M. (2022). Juegos de paz como estrategia para mitigar la agresión estudiantil en un escenario rural. *Equidad y Desarrollo*, (40), 191-211. <https://doi.org/10.19052/eq.vol1.iss40.9>

Nuestra tienda de juguetes. (s.f.). Obtenido de:

<https://nuestratiendadejuguetes.com.ar/producto/futbol-tenis/>

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Plan de acción mundial sobre actividad física 2018-2030: personas más activas para un mundo más sano*. Obtenido de:

<https://apps.who.int/iris/handle/10665/327897>

Organización mundial de la salud. (5 de octubre de 2022). Obtenido de Actividad física:

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>

Orozco, L. J. & Sepúlveda, L. A. (2021). La lúdica como eje transversal del aprendizaje En La I.E fundación Celia Duque de Duque - sede Purima del municipio de Abejorral - Antioquia. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/4205>.

Rodríguez, Yolanda. (2004). Estrategias de enseñanza docente en escuelas multigrado. Consejo latinoamericano de ciencias sociales. Grupo de Análisis para el Desarrollo Lima.

R. Boix y A. Bustos (2014). La enseñanza en las aulas multigrado: Una aproximación a las actividades escolares y los recursos didácticos desde la perspectiva del profesorado. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(3), 29-43. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12799/3317>

S.a. (s.a). El juego en el método Montessori. S.F, de Senderos de cambio Sitio

web: <https://www.senderosdecambio.com/el-juego-en-el-metodo-montessori/>

Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137.

Sepúlveda Ruiz, M. del P., & Gallardo Gil, M. (2011). La escuela rural en la sociedad globalizada: Nuevos caminos para una realidad silenciada. Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado, 15(2), 141–153. Recuperado a partir de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/20266>

Vargas, J., Castillo, E (2022). Propuesta metodológica docente para el desarrollo del deporte escolar en la institución educativa municipal rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez. Proyecto de grado para optar por el título de Licenciado en Deportes en la Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de:
<http://upnlib.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/17612/Propuesta%20metodo%20C3%B3gica%20docente%20para%20el%20desarrollo%20del%20deporte%20escolar%20.pdf?sequence=8&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 1

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES		
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES		LOS LIBERTADORES FUNDACIÓN UNIVERSITARIA
Entrevista semiestructurada dirigida a docentes de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá.		
Objetivo: Caracterizar el área de educación física en la Institución.		
N°	Pregunta	
1	¿Cuentan con un docente para la clase de educación física?	Docente 1 No en la sede
2	¿Qué docentes son los encargados de la clase de educación física?	En el encargado de la sede
3	¿Qué temas o actividades realizan en la clase de educación física?	Desarrollo motor y trabajo en equipo
4	¿Sus sesiones de clase están pensadas en el aprendizaje específico de educación física?	Si
5	Cree que tiene alguna limitante para el desarrollo de la clase de educación física en la institución. ¿Cuál cree que es la principal?	El tiempo y los escenarios deportivos
6	En el día a día, en lo práctico. ¿Cómo se desarrollan los contenidos relacionados con la EF?	Se definen los contenidos del PEI y en base a estos se realiza la sesión, son variables cada clase.

Anexo 2

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES		 LOS LIBERTADORES <small>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA</small>	
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES			
Entrevista semiestructurada dirigida a docentes de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá.			
Objetivo: Caracterizar el área de educación física en la Institución.			
N°	Pregunta	Docente 2	
1	¿Cuentan con un docente para la clase de educación física?	No	
2	¿Qué docentes son los encargados de la clase de educación física?	el docente que este con todas las áreas	
3	¿Qué temas o actividades realizan en la clase de educación física?	Juegos donde puedan interactuar todos los estudiantes	
4	¿Sus sesiones de clase están pensadas en el aprendizaje específico de educación física?	Si	
5	Cree que tiene alguna limitante para el desarrollo de la clase de educación física en la institución. ¿Cuál cree que es la principal?	Falta de elementos deportivos y personal capacitado en el área.	
6	En el día a día, en lo práctico. ¿Cómo se desarrollan los contenidos relacionados con la EF?	Ya están establecidos algunos ejercicios en el plan y estos son los que se usan en la clase.	

Anexo 3

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES		 LOS LIBERTADORES <small>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA</small>	
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES			
Entrevista semiestructurada dirigida a docentes de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá.			
Objetivo: Caracterizar el área de educación física en la Institución.			
N°	Pregunta	Docente 3	
1	¿Cuentan con un docente para la clase de educación física?	No	
2	¿Qué docentes son los encargados de la clase de educación física?	Los encargados de la sede	
3	¿Qué temas o actividades realizan en la clase de educación física?	Motricidad con articulos del entorno	
4	¿Sus sesiones de clase están pensadas en el aprendizaje específico de educación física?	Si	
5	Cree que tiene alguna limitante para el desarrollo de la clase de educación física en la institución. ¿Cuál cree que es la principal?	Falta de escenarios deportivos y de implementos deportivos.	
6	En el día a día, en lo práctico. ¿Cómo se desarrollan los contenidos relacionados con la EF?	Se hacen adaptaciones de los temas en el plan curricular a las clases diarias.	

Anexo 4

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES	
 LOS LIBERTADORES <small>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA</small>	
Identificación de la población estudiantil de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá.	
Datos	Respuesta
Edad	Tra 5-6 Prim 6-7 Seg 7-9 Ter 8-10 Cuar 9-11 Quin 11-12
Total estudiantes	Tra 2 Pri 3 Seg 5 ter 4 Cua 4 Quin 3
Viven en la zona	19 estudiantes
Viven lejos	2 estudiantes
Juegos que conocen	Rayuela, Escondite, gallina ciega, conicos, Carrera de sacos, policia y ladrón, piedra papel o trijera, juego de persecución, atrapadas, teléfono roto, panchadas, papa caliente, ciclismo, microfútbol, baloncesto y voleibol.

CAJA DE JUEGOS

De las tradiciones al juego

AUTORES:

LIC. YENNY PRIETO

LIC. EDWARDS CASTILLO

2023

ÍNDICE

Introducción

1. Contextualización

Institución Educativa Municipal Rural Luis
Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá

2. Horizonte de la caja de juegos

3. Caja de juegos

Juegos sin material

Juegos con materia específico

Juegos adaptados

INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como finalidad el contribuir a la formación de los educandos en el área de educación física debido a la carencia de docentes de la misma y es que una de las tantas razones de la importancia de la educación física desde la infancia en el ser humano, es que permite crear unos hábitos para en un futuro combatir el sedentarismo y todo lo que implica, así como lo menciona la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2019):

La primera infancia es un período de desarrollo físico, cognitivo y psicosocial rápido, y un tiempo durante el cual se forman los hábitos del niño/a y las rutinas de la vida familiar están abiertas a los cambios y las adaptaciones. Los comportamientos relativos al modo de vida desarrollados en la vida temprana pueden influir en los niveles de actividad física y los patrones adoptados a lo largo de todo el ciclo vital (4). El juego activo y las oportunidades de actividad física estructurada y no estructurada pueden contribuir al desarrollo de aptitudes motoras y de exploración del entorno físico. (OPS, 2019, p. 1).

CONTEXTUALIZACIÓN

Es importante contextualizar donde se trabajará la problemática antes expuesta, Institución Educativa Municipal Rural Río Frío como se conocía anteriormente, ha tenido un gran crecimiento y acogida de la población desde el año 1993, ubicada al Nor – Occidente en la vereda Río Frío de Zipaquirá, Cundinamarca, a 13 km del centro de Zipaquirá, vía la Pradera, la vereda es productora agrícola, ganadera y pecuaria.

En la Institución se implementan campos de pensamiento como un modelo alternativo donde se trabaja una situación específica, se integran los saberes propios del docente de acuerdo a su campo de acción, de esta estrategia surgió el campo de pensamiento expresión corporal que integra los espacios académicos de inglés y educación física, mismo campo que es desarrollado por un docente disciplinar de otra área que desde su rol intenta abordar la educación física sustancialmente pero no como eje transversal.

HORIZONTE DE LA CAJA DE JUEGOS

Teniendo en cuenta los argumentos mencionados previamente, se propone una caja de juegos como estrategia que puede ser usada en el campo de pensamiento expresión corporal, esta podrá ser usada por los docentes cada vez que quieran implementar variedad de juegos que tienen ciertas variaciones e indicaciones, enfocadas a la práctica de la educación física en la zona rural, teniendo en cuenta que se hará uso de algunos materiales que se pueden encontrar en el entorno, esta caja se establece en el siguiente apartado.

CAJA DE JUEGOS

La caja de juegos está compuesta por 3 sesiones: Juegos sin material, juegos con material específico y juegos adaptados, que están sujetos al juego a desarrollar durante la clase, estos se realizan de manera grupal de acuerdo con el objetivo, adecuaciones, tiempo y cantidad de estudiantes que tengamos en la sesión de clase, en todas las clases se inicia con un calentamiento general, posteriormente se realizan las actividades programadas según el tema que se quiera trabajar y se finaliza con un feedback.

Juegos sin material

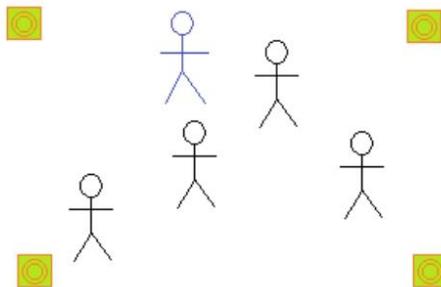
En cuanto a los juegos sin material, su objetivo es ejercitar algunas habilidades que se han dejado atrás como correr, saltar, gatear, así como también fortalecer cognitivamente a los alumnos; encontramos algunos como: congelados, policías y ladrones, piedra papel y tijera, espejo, las escondidas, entre otras; dinámicas sencillas de fácil explicación para los estudiantes.

Anexo 12

CONGELADOS:

1. Deben de jugar más de 3 estudiantes.
2. Deben escoger a un estudiante que sea el que congele.
3. Todos empiezan a correr antes de que los congelelen.
4. Se termina el juego cuando todos estén congelados.

NORMAS: No se vale empujar y se vale descongelar a otros jugadores.



Variantes:

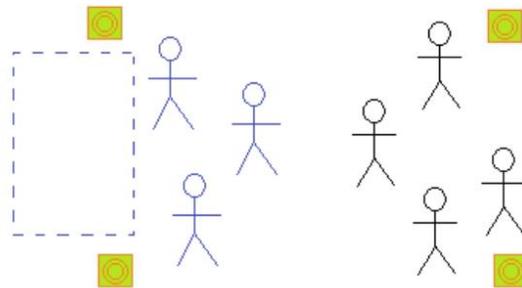
- Descongelan (2 o 3 o varios estudiantes)
- No se puede descongelar
- Solo pueden descongelar estudiantes escogidos (2 o 3 o varios estudiantes)

Anexo 13

POLICÍAS Y LADRONES:

1. Es un juego de 4 o más estudiantes.
2. Tendrán que dividirse en 2 grupos: los policías y los ladrones.
3. Los policías tienen que establecer un lugar como cárcel.
4. Los ladrones tienen que escapar de los policías.
5. Cuando atrapen a todos los ladrones será cuando el juego acabe.

NORMAS: No se vale empujar y se vale sacar de la cárcel a los compañeros dándole la mano.



Variantes:

- Capturan (2 o 3 o varios estudiantes)
- No se puede rescatar de la cárcel.
- Solo pueden rescatar de la cárcel estudiantes escogidos (2 o 3 o varios estudiantes)

Anexo 14

PIEDRA, PAPEL O TIJERA: (pueden ser de 2 a varios estudiantes)

Los estudiantes cantan “piedra, papel o tijera” al momento de terminar, deben sacar una de las 3 opciones.

Piedra: un puño cerrado.

Papel: todos los dedos extendidos.

Tijera: dedo índice y medio extendidos y separados formando una «V».

1. La piedra aplasta la tijera. (Gana la piedra.)
2. La tijera corta el papel. (Gana la tijera.)
3. El papel envuelve la piedra. (Gana el papel.)
4. En caso de empate (que los estudiantes elijan el mismo elemento o que los estudiantes elijan cada uno un objeto distinto), se juega otra vez.

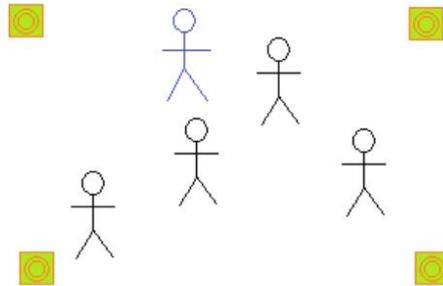
NORMAS: A veces, esto se repite hasta que uno de los jugadores gana (uno, dos, tres o varios puntos) según se haya acordado previamente, y será entonces el vencedor del juego.

Anexo 15

LA LLEVA:

1. Deben de jugar más de 3 estudiantes.
2. Deben escoger a un estudiante que sea el que la lleve.
3. Todos empiezan a correr antes de que lo atrape el que la lleva.
4. El juego puede finalizar en cualquier momento.

NORMAS: No se vale empujar y cuando el estudiante que la lleva toca a otro estudiante, este pasa a llevarla.



Variantes:

- La llevan (2 o 3 o varios estudiantes)
- No se vale devolver

Juegos con material específico

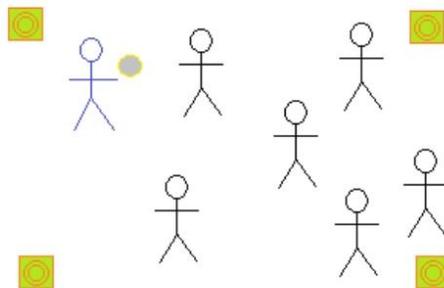
Para juegos con material específico, su objetivo es mejorar las capacidades coordinativas (lanzar, atrapar, equilibrio) con actividades que han estado muy presentes a lo largo de la historia buscando que no se pierda precisamente esa tradición; ubicamos los siguientes: ponchados, canicas, trompo, coca, lazo, encostalados; el material que se implementa es de fácil acceso que por lo general se encuentra en casa.

Anexo 17

PONCHADOS: (se usa una pelota o varias, según la cantidad de estudiantes que ponchen)

1. Deben de jugar más de 3 estudiantes.
2. Deben escoger a un estudiante que sea el que ponche, es el que lanza la pelota buscando golpear a otro estudiante y poncharlo.
3. Todos empiezan a correr antes de que los ponchen.
4. Se termina el juego cuando todos estén ponchados.

NORMAS: No se vale empujar y se vale agarrar la pelota con las manos y devolverla para no quedar ponchado.



Variantes:

- Ponchan (2 o 3 o varios estudiantes)
- Hay una zona segura.

Anexo 18

CANICAS: (Los juegos pueden ser de competencia “donde apuestan las canicas que tienen” o de recreación)

Al jugar con canicas o piquis se pueden encontrar diferentes variantes o modos de juego.

1. Pueden jugar de 2 estudiantes o varios, deben elegir el orden de lanzamiento ya que este se respeta durante todo el juego.
2. Pueden empezar con una canica cada uno o varias dependiendo el modo de juego que desean.
3. La canica se lanza con la mano, haciendo uso de los dedos: pulgar e índice, pulgar y medio, o viceversa.
4. Se termina el juego cuando algún estudiante quede sin canicas con las que pueda seguir jugando.

NORMAS: No se vale patear las canicas, tampoco se puede saltar el turno ya que cada uno tiene uno en específico.

Variantes:

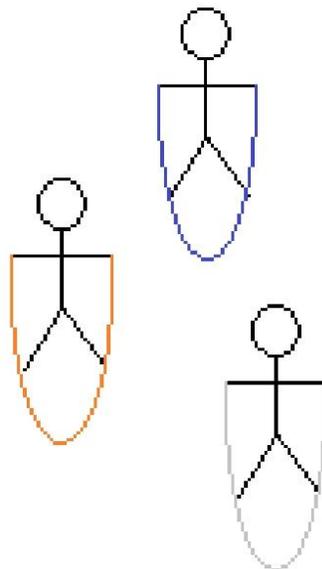
- Establecen un cuadro o una figura donde dejan canicas que apuestan los estudiantes, desde 2 canicas o varias, según lo definan iniciando el juego.
- Bocholo, se hace un hueco en el suelo teniendo como objetivo lanzar la canica cuantas veces sea necesario para encholar la canica en el hueco hecho.
- Piquis, se enfrentan entre todos buscando golpear las canicas de los otros estudiantes con la propia y así hacerse con todas las canicas del juego.

Anexo 19

SALTAR LAZO: (se usa un lazo o varios, según la cantidad de deportistas que salten)

1. Pueden jugar desde 1 estudiante.
2. Se puede hacer salto de forma individual o en grupo, pasando por turnos si es por grupo.
3. No hay límite fijo, pero se puede hacer competencia del estudiante que más saltos realice.

NORMAS: No se debe golpear a los compañeros con el lazo.



Juegos adaptados

Los juegos adaptados tienen como finalidad dar a conocer juegos que han ido surgiendo a partir de los deportes tradicionales como por ejemplo el fútbol y que a su vez permiten captar la atención de los alumnos con actividades innovadoras que generen un interés, figuran algunas como: captura la bandera, kickball, bolos, ultimate, fútbol tenis; son juegos novedosos que llaman la atención de los estudiantes.

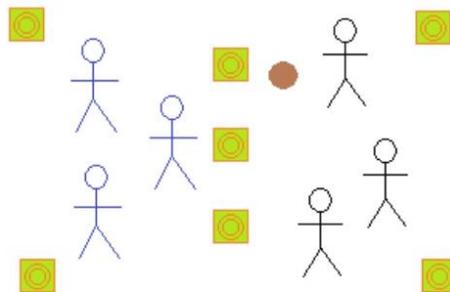
Anexo 21

QUEMADOS O PONCHADOS EN EQUIPOS: (se juega con 2 o mas pelotas)

1. Es un juego de 4 o más estudiantes.
2. Tendrán que dividirse en 2 grupos.
3. El espacio estará dividido en la mitad con conos o platos o botellas, entre otros.
4. Se debe lanzar la pelota con las manos buscando golpear a los estudiantes del otro equipo.
5. Si la pelota lo toca debe salir del campo de juego hasta que no quede nadie del otro equipo.

NORMAS: No queda ponchado si se agarra la pelota con las manos, en cambio queda ponchado quien lanzo la pelota.

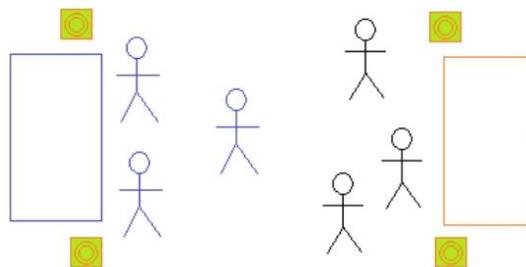
Se puede proteger de quedar ponchado si tiene otra pelota en las manos y se desvía la pelota que le lanzan.



CAPTURA LA BANDERA:

1. Es un juego de 4 o más estudiantes.
2. Tendrán que dividirse en 2 grupos.
3. Cada grupo pondrá como símbolo una prenda que simbolice la bandera en una zona que ellos defenderán.
4. el campo esta dividido, mitad para cada equipo, donde el equipo que defiende su lugar puede congelar a los del otro equipo cuando intenten ir por la bandera contraria..
5. Se puede salvar al compañero tocándolo y descongelándolo sin dejarse atrapar..

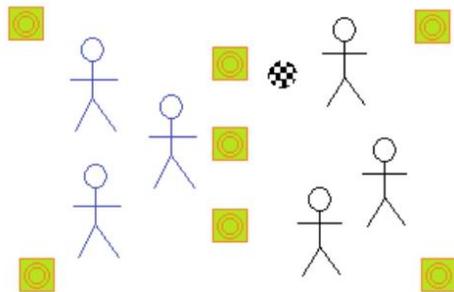
NORMAS: No se vale empujar y gana el primer equipo que lleve la bandera del otro equipo a su zona específica.



FUTBOL TENIS:

1. Es un juego de 2 o más estudiantes.
2. Tendrán que dividirse en 2 grupos.
3. El espacio estará dividido en la mitad con conos o platos o botellas, entre otros.
4. Se debe pasar el balón de un lado de la cancha al otro, solo se debe dejar rebotar el balón una vez y se puede usar cualquier parte del cuerpo, exceptuando la manos.
5. Si se juega uno vs uno se pueden hacer 3 toques mínimo con , y si se está en grupo se pueden hacer 3 toques entre el equipo, sin dejar que el balón toque el piso mas de una vez.

NORMAS: El balón solo puede rebotar en la zona delimitada, de lo contrario el punto va para el equipo contrario que envió el balón a esa zona.



Anexo 24

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES		 LOS LIBERTADORES <small>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA</small>	
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES			
Entrevista semiestructurada dirigida a docentes de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá.			
Objetivo: Identificar la trascendencia de la educación física en los estudiantes de la institución			
N°	Pregunta		
1	El jugar 13 Competir 4	¿Qué es lo que más les gusta de las clases? Correr 4	
2	Fútbol tenis 12 Panchados 5	¿Qué juego les pareció más difícil? Congelados 2 Escondite 1 Rayuela 1	
3	Congelados 14 Panchados 5	¿Cuál fue el juego que más les gustó? Fútbol tenis 2	
4	Intriga 8 Felicidad 5	¿Qué sintieron durante las clases? Sorpresa 4 Cansancio 2	
5	Si 17	¿Ya habían realizado estos juegos antes? No 4 Si 4	

Anexo 25



Anexo 26



Anexo 27



Anexo 28



Anexo 29



Anexo 30



Anexo 31



Anexo 32



Anexo 33



Anexo 34



Anexo 35



Anexo 36

