

EL SENDERO LÚDICO “LOS AÑOS MARAVILLOSOS”
UNA ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
AXIOLÓGICA CORPORAL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA.
(INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL LUÍS DELFÍN INSUASTY
RODRÍGUEZ INEM-PASTO)

CAMILO DANIEL DÍAZ ROSERO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
SAN JUAN DE PASTO

2013

EL SENDERO LÚDICO “LOS AÑOS MARAVILLOSOS”
UNA ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
AXIOLÓGICA CORPORAL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA.
(INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL LUÍS DELFÍN INSUASTY
RODRÍGUEZ INEM -PASTO)

CAMILO DANIEL DÍAZ ROSERO

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de

Magister en Educación

Asesor:

Aspirante a Ph D. FRANCISCO BURBANO VALDES

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
SAN JUAN DE PASTO

2013

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”

Artículo 1 del Acuerdo N° 324 de Octubre 11 de 1966 emanada del honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, Octubre de 2013

Agradecimientos

Expreso mi sincero agradecimiento a Dios por ser mi guía y guardián, al Dr. Álvaro Torres, al Dr, Francisco Burbano, asesor de trabajo de grado, por su acertada y oportuna dirección, por su constante apoyo, colaboración, amabilidad y por sus valiosas orientaciones en el desarrollo del presente informe.

Al Especialista Jaime Díaz Arcos padre y amigo por sus valiosos aportes e ideas en cada momento del sendero.

Al Especialista Juan Díaz Arcos Tío y amigo por estar presente en cada dificultad encontrada y buscar una posible solución.

A la Institución Educativa Municipal Luis Delfín Insuasty Rodríguez INEM de Pasto y a sus estudiantes por recibir al investigador con las puertas abiertas, amabilidad y su gran desempeño en las diferentes actividades implementadas en el Sendero Lúdico “los años maravillosos”.

A todas esas personas que directa o indirectamente contribuyeron y colaboraron de una manera acertada en la realización y ejecución de este proyecto.

Dedicatoria

A Dios, al Niño Jesús y a la Virgen María
Por la vida, la salud y por ser mis protectores.

A Thiago
Quien es mi centro de inspiración
A ti hijo, Te Amo.

A mis padres Jaime Díaz y Patricia Rosero
Por guiarme e instruirme por el buen camino
Por su constante apoyo y colaboración
A ustedes un Te Amo.

A mi hermana, mi niña Laura Díaz
Motivo de cariño e inspiración
Te amo.

Verónica Astorquiza
Nuevamente por soportar esos momentos de estrés
Gracias por estar ahí.

A mis abuelitas, mis tíos y demás familiares
Infinitas gracias por su apoyo y grandes consejos
“Moncada”.

Contenido

Introducción.....	13
1. Título	15
1.1 Descripción del problema	15
1.2 Formulación del problema	21
1.3 Preguntas orientadoras	21
2. Justificación.....	22
3. Objetivos	29
3.1 Objetivo general.....	29
3.2 objetivos Específicos	29
4. Marco referencial	30
4.1 Antecedentes	30
4.2 Marco teórico y conceptual.....	38
4.3 Marco contexto	52
4.4 Marco legal	56
5. Metodología	64
5.1 Paradigma	64
5.2 Enfoque	64
5.3 Unidad de trabajo.....	64
5.4 Unidad de análisis	65
5.5 Técnicas de recolección de información.....	65
5.5.1 Observación participante.....	65
5.5.2 Entrevista a grupo focal.....	66

5.6 Plan de actividades	67
5.6.1 Estructuración sendero lúdico	67
6. Análisis e interpretación de resultados técnicas de recolección de información.....	69
6.1 Análisis e interpretación de resultados.....	70
7. Conclusiones.....	98
8. Recomendaciones.....	100
Referencias Bibliograficas	102
Cibergrafia.....	105
Anexos.....	111

Lista de Figuras

Figura 1. Ubicación de la Institución Educativa Municipal INEM de Pasto	52
Figura 2. Juegos y actividades del Sendero Lúdico "Rey Pele"	74
Figura 3. Juegos de atletismo del Sendero Lúdico Milton Ayala.....	77
Figura 4. Sendero Lúdico Maestro Zambrano.....	82
Figura 5. Sendero Lúdico La Vecindad del Chavo.....	85
Figura 6. Sendero Lúdico La Nadia Comaneci.....	88
Figura 7. Sendero Lúdico Los Trovadores de Cuy.....	92

Lista de Anexos

Anexo A. Guion de observación.....	112
Anexo B. Entrevista grupo focal.....	113
Anexo C. cartilla sendero lúdico “los años maravillosos”.....	115

Resumen

El proyecto de investigación titulado “EL SENDERO LÚDICO “LOS AÑOS MARAVILLOSOS” UNA ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA AXIOLÓGICA CORPORAL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA. (INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL LUÍS DELFÍN INSUASTY RODRÍGUEZ INEM-PASTO), persiste como la clase de educación física es una oportunidad para desarrollar la competencia axiológica corporal en los estudiantes. Este trabajo fue encaminado al desarrollo de la axiología corporal, donde los niños al principio de la clase, se maltrataban verbalmente, se faltaban al respeto con empujones y golpes, había sub-grupos de trabajo, la relación del grupo no era muy buena, no cooperaban ni colaboraban, no se respetaban a ellos mismo en el cuidado personal donde llegaban a la clase a realizar movimientos brusco, patear el balón sin antes a ver calentado, observando una baja orientación de valores. Esto llevo a plantear el sendero lúdico “los años maravillosos” una estrategia para el desarrollo de la competencia axiológica corporal, siendo este un recorrido de seis estaciones cada estación perteneciente a un personaje que ha dejado huella en el deporte y en su diario vivir, siendo un ejemplo para los educandos, donde en cada estación se practicaran juegos y actividades lúdicos que contribuirán a una formación personal e integral, fortaleciendo las relaciones interpersonales y mejorando el trabajo de valores, orientando un estilo de vida a su cuidado personal. Es así como la implementación de la estrategia el sendero lúdico fue encaminado al desarrollo y formación de valores, sirviendo como medio de explotación de diferentes habilidades y destrezas.

Abstract

The Research Project called “THE LUDIC WAY” “THE WONDERFUL YEARS”. A STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF THE AXIOLOGICAL CORPORAL COMPETENCE IN THE PHYSICAL EDUCATION CLASS. (EDUCATIVE MUNICIPAL INSTITUTION LUÍS DELFÍN INSUASTY RODRÍGUEZ INEM - PASTO).

It persists, as a Physical Education class which is an opportunity for developing axiological corporal competence in the students. This project was oriented to the development of the corporal axiology because according to a direct observation it was seen that children, at the beginning of the class, were mistreating verbally and many times they were fighting and pushing each other. Also there were sub- working groups. Moreover, the relationship of the group was not very good because they did not collaborate in the class, and they did not respect themselves in their personal care. Students came to the Physical Education class with rough movements so, they hit the balloon without a preview preparation. Therefore, it could be observed a low orientation in the values in the learners. For this reason; it has been proposed “THE LUDIC WAY” “WONDERFUL YEARS” a strategy for the development axiological corporal in the Physical Education class. This is a process of six steps, where each one takes as an example an important character that has left a trace in the sport in a moment of life. So, it will be very useful for the learners. In this way, they will practice games and ludic activities which will contribute to a personal and integral training. So, there will be strengthening relationships and improvement work for having more values and for having a guidance in order to get a good lifestyle in their personal care. Therefore, the implementation of the strategy “THE LUDIC WAY” ”WONDERFUL YEARS” was a help to the development and training of values as a way of exploitation for getting different skills and abilities in the learners.

Introducción

La clase de Educación Física se constituye en un área importante para los procesos de formación, es el espacio más adecuado para la intervención didáctica de los profesores. Ahí sucede la interacción de los actores entre enseñanza – aprendizaje. Este trabajo resalta el desarrollo de la competencia axiológica corporal en la clase de Educación Física, con fines de formar integralmente a los estudiantes, desde la lúdica y no desde la tendencia deportiva, puesto que “la Educación Física no es una actividad instrumental encaminada a la competencia deportiva sino una pedagogía que desde su especificidad motriz y corpórea, ofrece a los educandos una experiencia lúdico emocional orientada al desarrollo humano armónico” (Bonilla, 1998, 29), es así se hace, como este trabajo investigativo lleva a unas reflexiones sobre la clase de Educación Física la cual debe ser concebida y tomada como un espacio de intervención pedagógica, donde se desarrolle y se fomente lo axiológico a través de juegos y actividades lúdicas, y no como una clase de entrenamiento deportivo.

El sendero lúdico “los años maravillosos” una estrategia para el desarrollo de la competencia axiológica corporal en la clase de educación física, en su informe final de investigación se estructura en 8 capítulos, los cuatro primeros se refieren a la presentación general del trabajo para describir el tema de estudio, los objetivos propuestos, enmarcar los antecedentes así como las teorías y conceptos que sirven de base para respaldar el trabajo.

El quinto capítulo corresponde a la metodología enmarcada en el paradigma cualitativo, con enfoque crítico social, se destaca la unidad de análisis y las técnicas e instrumentos de recolección de información.

El sexto capítulo hace referencia al análisis e interpretación de la información obtenida a través de la observación de las actividades y la entrevista aplicada.

Finalmente se plantean las conclusiones y recomendaciones a las cuales se llega como resultado del análisis de la información, las cuales servirán de apoyo a los docentes y posiblemente a los mismos lineamientos establecidos. Por último, se mencionan algunos referentes bibliográficos, que además de dar credibilidad y sustento teórico al trabajo, permitieron al investigador, diseñar de manera adecuada las actividades y fortalecer la investigación.

1. Título

“El sendero lúdico “los años maravillosos” una estrategia para el desarrollo de la competencia axiológica corporal en la clase de educación física. (Institución educativa municipal luís delfín Insuasty Rodríguez Inem – pasto)”

Línea de Investigación: Educación y Pedagogía

1.1 Descripción del problema

La realidad social se ve afectada en un alto índice de violencia, guerra, falta de tolerancia e irrespeto al prójimo como así mismo, reflejando una crisis de valores, siendo la parte axiológica fundamental en el vivir de cada persona. Los mismos medios de comunicación influyen en la formación del individuo, pero estos medios están enseñando a través de sus propagandas, realitis y series: violencia, delincuencia, pandillismo y drogadicción. Llegando a los más pequeños, lo cual hace que nazcan jóvenes violentos, formando grupos para riñas y combates, estos medios de comunicación en vez de alimentar y enriquecer en conocimiento y promulgar valores está destruyendo vidas en vida.

Es importante mencionar que la familia es el primer vinculo de educación, la encargada de formar en valores, pero la realidad del mundo actual ha dado paso a que el núcleo familiar se desintegre, pues padre como madre se ausentan de casa para salir a trabajar llegando a una falta de atención en sus hijos, dejándolos expuestos a vicios sociales como: pandillismo, drogadicción y sus derivados e influencias externas como: internet, medios de comunicación y entorno social (calle).

Aunque el estado ha implementado programas sobre valores para ayudar y dar solución a este problema aún no se han conocidos resultados, por ello es necesario buscar y plantear alternativas desde la escuela que aborda la axiología sistemática e intencionalmente, donde se encuentra al profesor siendo este fundamental para que se lleve a cabo la formación, pues siempre está en contacto directo con los estudiantes y así poder dar una solución a esta problemática. Ante lo mencionad, la axiología se convierte en un tema de prioridad para la comunidad, donde la escuela por su espacio e interacción social entra a contribuir en dicha tarea, fomentando valores y conllevando a un cambio de actitud, conducta, al auto cuidado y respeto del otro.

En el trascurso de las diferentes clases se observa como los alumnos se distraen y se involucran en problemas como: peleas entre ellos mismos, peleas entre estudiantes de diferentes cursos, pegarse o empujar por pasar, reírse cuando un compañero tiene la palabra, burlarse de la opinión de alguien, lanzarse cosas, agarrar algo sin permiso, poner zancadillas para que el compañero caiga y se golpe, estos son algunos de los casos que hace se genere conflictos y no haya unas buenas relaciones sociales. En años anteriores se ha llegado fuera y dentro del estamento hasta casos de ataque con armas, donde jóvenes estudiantes salían gravemente perjudicados.

De igual forma se evidencia una falta de higiene deportiva y de auto cuidado, donde los estudiantes no prestan importancia al calentamiento y ejecutan acciones contraindicadas como por ejemplo: realizar movimientos inadecuados, exigentes antes de iniciar clase, no hidratarse antes, durante y después de las actividades, el evadir la parte final de clase donde se finaliza con estiramiento y reflexión sobre lo desarrollado.

Estos problemas no solo se ve afectado en la clase sino fuera de ella en el mismo colegio como en la misma sociedad, observando grafitis de pandillas dañando casas y paredes, empujones por querer subirse al bus, peleas y asaltos en las calles, estos son algunos de los ejemplos que los niños y jóvenes reciben dia a dia, siendo este un reflejo de la comunidad.

Hoy, en el campo de la educación se habla de competencias sobre las cuales se encuentran diversas formulaciones y expresiones, en la perspectiva que las competencias permitirán realizar cambios y mejorar los procesos de formación. Es así como el Ministerio de Educación Nacional (MEN), propone trabajar y desarrollar las competencias enfatizadas en los nuevos cambios de los lineamientos curriculares.

En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional en el año del 2010 presentó el Documento No 15: (Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, 2013: 10) “Las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, dicho documento es fundamental para la enseñanza de esta área, donde define y da a conocer las competencias específicas de la educación física, las cuales toda institución deben abordarlas a través de sus docentes quienes deben estar apropiados de ellas”.

Cabe mencionar, que se realizaron diálogos con docentes de diferentes instituciones, sobre las competencias específicas de la Educación Física, donde ellos mencionaron no tener idea de cierta temática, concluyendo estos pedagogos que solo sabían que su área debía estar enfocada hacia la competencia, en el saber y el saber hacer. Ante esto, se evidencia que a pesar que el documento No 15 se encuentra en la

web, tanto instituciones como docentes no se han apropiado de él, lo cual ha llevado a una falta de difusión del documento No 15 de las orientaciones pedagógicas de la educación física, recreación y deporte, donde hay un desconocimiento por parte del docente acerca de estas competencias específicas de la educación física; los docentes de esta área hablan de competencias pero desde su punto de vista, donde formulan, diseñan y elaboran sus planes de estudio como también propuestas educativas basados desde el enfoque de competencias a partir de sus experiencias y no se construye a través de las necesidades del contexto ni del seguimiento del texto como tal.

Desde esta perspectiva, la Institución Educativa Municipal Luís Delfín Insuasty Rodríguez INEM de Pasto, a través de sus docentes de educación física ha implementado el trabajo y desarrollo de las competencias específicas de esta área, pero como anteriormente se lo menciona de sus experiencias falta la integración con el documento base del MEN, en la ley 115 de 1994 (artículos 14 y 23) “instituciones educativas a suministrar entrenamiento físico, como parte de la formación integral de los alumnos” lo cual ha llevado a que las clases sean orientadas a partir de la tendencia deportiva, en el que el deporte se ha tomado como un fin de la educación física y no se ha repensado que este es un medio del área, donde la tendencia deportiva se enfoca en la técnica y en el rendimiento deportivo “es un procedimiento o conjunto de movimientos, que permiten a un atleta utilizar sus propias capacidades y las situaciones externas para conseguir el máximo rendimiento deportivo” (Morino, citado por Hernández, 1982, p. 9) ante ello no se hace un énfasis primordial en lo axiológico, pues si se educa desde los valores ante las diferentes situaciones de competencia pero no es una estrategia fundamental para desarrollar los valores ya que el juego y las actividades lúdicas que

plante cada docente serán enfocadas a ese punto prioritario. Además no se tiene en cuenta lo planteado en los lineamientos curriculares, donde sus objetivos y fines primordiales se orientan en la formación personal.

La educación física, según (la legislación deportiva y la ley 115), es un área obligatoria del conocimiento que ofrece y promueve grandes beneficios a la educación integral del ser humano, en cuanto a su práctica continua, al desarrollo de lo motriz, al cuidado de sí mismo y a la interacción con los demás y su entorno, además favorece a la salud, armonía, equilibrio, goce, disfrute, al desarrollo de las capacidades y habilidades físicas.

Ante esto, el investigador ha escogido trabajar y desarrollar un área de las competencias específicas que plantea el documento No 15, (Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, 2013: 20) “ la cual es la competencia axiológica corporal entendida como: “el conjunto de valores, integración, conocimiento, diversidad, aceptación y respeto del otro de su espacio y del mío propio, la convivencia con las limitaciones como las fortalezas de los demás y las técnicas adquiridas a través de la actividad física y la lúdica, donde su punto primordial es el cuidado de sí mismo y la interacción con los demás”. Es importante destacar que se escogió esta alternativa por los casos de matoneo, violencia escolar, irrespeto al prójimo y otros problemas sociales que se han presentado en la institución educativa INEM de Pasto, perdiendo el respeto hacia los demás, es por ello que se incita al joven estudiante a la práctica de los valores para lograr su desarrollo a través de la realización de su proyecto personal de vida,

puesto que el educar axiológicamente, es darle esencia a una o muchas personas que apenas se están formando para enfrentarse a la sociedad.

De igual forma esta competencia axiológica corporal además de permitir convivir en sociedad, trabaja de manera inclusiva, respetando las diferencias individuales de aprendizaje, como habilidades locomotoras y no locomotoras, actividades, comportamientos y respuestas frente a las diversas circunstancias y estímulos que se presentan, y porque no al uso de las Tic que el mundo moderno exige cada día, donde todo docente como estudiante debe estar preparado para su manejo y así buscar alternativas de trabajo, apropiándose de ello, siendo importante su inclusión en estos tiempos de cambio y transformación.

Esta competencia tiene como propósito principal el reconocimiento del cuerpo tanto individual, como grupal, se convierte en un eje transversal debido a que en la esta sociedad se ha olvidado la importancia de éste en los procesos de construcción, identidad y cultura, además que el cuerpo es el que nos permite ser parte del contexto, de su construcción y de su conservación, pues es el perfeccionamiento en la actitud al hacer todo de una manera ética.

Partiendo de la descripción anterior y considerando las implicaciones sociales sobre la falta de valores y del respeto de sí mismo como del prójimo, el autor establece el sendero lúdico “los años maravillosos” como una estrategia para el desarrollo de la competencia axiológica corporal en la clase de educación física, se optó por formular la presente investigación orientada por la pregunta.

1.2 Formulación del problema

¿Es el sendero lúdico “los años maravillosos” una estrategia pedagógica adecuada para el desarrollo de la competencia axiológica corporal en los estudiantes del INEM de Pasto en la clase de Educación Física?

1.3 Preguntas orientadoras

- ¿Qué es la competencia axiológica corporal?
- ¿Qué es el sendero lúdico?
- ¿Cuál es la importancia de la incorporación de la competencia axiológica en la clase de Educación Física?
- ¿Cómo se desarrolla la competencia axiológica corporal, como eje articulador de las tres competencias específicas en la clase de Educación Física?
- ¿Qué aspectos contempla la competencia axiológica corporal?
- ¿Qué implicaciones pedagógicas y didácticas pueden derivarse de la competencia axiológica corporal?
- ¿Qué posibilidades ofrece el sendero lúdico “los años maravillosos” al trabajar la competencia axiológica corporal en los estudiantes?

2. Justificación

La Educación Física, como disciplina del conocimiento busca a través del movimiento formar personas integrales en su aspecto físico, cognitivo y psicosocial, que tengan la posibilidad de interactuar satisfactoriamente con su entorno y potenciar sus capacidades frente al mundo en su esfera individual y social. En la sociedad contemporánea, ha venido ocupando un espacio muy importante, puesto que su enfoque de competencias juega un papel fundamental en el desarrollo armónico y equilibrado de todas las facetas de las personas en cualquier etapa de la vida.

Su importancia en el ámbito académico se da debido a que esta establece procesos educativos integrales, donde converge el sentir, pensar y hacer, gracias a lo cual el estudiante puede aprender significativamente, formar actitudes, comportamientos y habilidades que le permiten asignar una relación y sentido a sus saberes y prácticas cotidianas, convirtiéndolo en un ser capaz de obtener información, interiorizarla y aplicarla para afrontar de manera satisfactoria la realidad del contexto donde se desenvuelve.

En este sentido, la clase de Educación Física debe presentar un docente que además de cumplir el papel de facilitador, planifique y organice de manera flexible metodologías y demás herramientas didácticas centradas en la persona que benefician considerablemente el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes, incorporando el saber-hacer en el contexto con una intencionalidad del acto.

Uno de los principios fundamentales con el que se realiza la práctica de educación física es la integración de los componentes psicomotores, axiológicos y de

conocimiento, basados fundamentalmente en los procesos de desarrollo del pensamiento, de su espíritu y movimiento; puesto que, en esta área del conocimiento el trabajo grupal mejora el desempeño de los educandos; es así como las actividades lúdicas se encaminan a aportar la formación integral de las personas y de igual manera, ayudan al docente en el desarrollo de sus clases.

Es por ello, que el sendero lúdico tendrá juegos y actividades lúdicas que dejen aflorar y liberar sentimientos, recreando a quienes participen dentro de este recorrido

Glanzer, menciona: “Podemos considerar al juego como la actividad del niño por excelencia. Por esta razón se puede estimar al juego en sí como una actividad necesaria y formativa durante los primeros años de vida, es decir, durante la niñez, y más adelante como una actividad de placer y de distracción”. (Glanzer, 2000, p. 108).

La Educación Física, la recreación y el deporte como una práctica social donde se dimensiona: lo cognitivo, comunicativo, la ética, la estética, lo corporal y la lúdica, utiliza el movimiento humano para contribuir a la formación integral del individuo. En consecuencia, esta área coadyuva al desarrollo, capacitación, fortalecimiento, conservación, equilibrio, recreación e identificación de la persona para que se desenvuelva adecuadamente en su medio; de esta manera la competencia axiológica corporal es fundamental en busca de la transformación de la sociedad, una sociedad en donde seres humanos presentan falencias en la comunicación, diálogo, el respeto por el otro, la tolerancia a la hora de interactuar; generando acciones poco favorables para la convivencia y que inciden en la formación de los niños, las niñas y los adolescentes teniendo en cuenta que el entorno juega un papel primordial en su desarrollo haciéndolos agresivos, intolerantes, y con dificultades para relacionarse.

Es por ello que la Educación Física cada vez es más consciente de la necesidad de orientar sus actividades, para que el alumnado reconozca los beneficios de la práctica física, adquiriendo hábitos saludables que pueda mantener a lo largo de su vida y en este sentido, es evidente por la crisis de valores sociales que no se está promoviendo desde la familia ni desde la escuela. En otro orden de ideas, una de las finalidades de la Educación Física es hacer partícipe al alumnado de las manifestaciones culturales de la actividad física y el deporte tales como: los juegos tradicionales, las actividades expresivas y la danza, contribuyendo de forma directa a que el alumnado aprecie, comprenda y valore la formación integral desde la Educación Física, recreación y deportes.

De ahí la necesidad de desarrollar la competencia axiológica corporal para la convivencia desde la infancia, para transformar las condiciones imperantes. El entorno juega un papel fundamental para potenciar actitudes, aptitudes, y habilidades que serán decisivas en todas las dimensiones de desarrollo de los infantes; por ello deben crecer en un ambiente sano, de amor y comprensión, que propicie y facilite el desarrollo creativo de expresión artística y cultural, de sus potencialidades y capacidades físicas, psicológicas y sociales.

Desde esta perspectiva, se plantea el sendero lúdico “los años maravillosos” una estrategia para el desarrollo de la competencia axiológica corporal, con el propósito de afianzar los valores institucionales, de importancia para ellos y los propios de la actividad física en los estudiantes durante las clases de Educación Física, ayudando en su formación integral, personal y social; de igual manera, en el sendero se crearán

espacios y contextos agradables para que los colegiales logren interactuar armónicamente con los demás de forma libre y espontánea.

El trabajo de Educación Física conjuntamente con el sendero lúdico buscarán la formación axiológica de los estudiantes en su desarrollo personal, cognitivo y afectivo, lo cual permitirá al niño o joven interactuar libremente encontrando otra función y aplicación didáctica, avante con el tiempo y por qué no remontándose en honor a la historia con deportistas y artistas destacados, es decir, como medio de evocación e inspiración que alimentará al espíritu del individuo, es importante resaltar que en este camino junto con sus clases no se pretende formar jugadores sino personas respetuosas que se relacionen armónicamente con su entorno social y natural; este espacio es una reflexión y búsqueda de sí mismo que permite soñar y divagar sobre el propio encuentro.

Sin embargo, un sendero lúdico será diferente en cualquier institución que lo emprenda, puesto que la persona que lo concibe ajusta las condiciones ambientales, físicas, sociales y función académica que pretenda desarrollar, lo cual lo hace distinto, pero seguirá cumpliendo el papel para el cual fue creado. Los jóvenes estudiantes sabrán que convivir, respetar y querer la naturaleza dejarán bonitas experiencias, además reconocerá que ésta le aportará permanentemente a la vida.

No obstante, este lugar se convierte en un espacio de convivencia pacífica, donde el aprendizaje se realizará de forma placentera y de constante disfrute, de armonía, de encuentro, de paz e integración entre compañeros. Si se respeta la armonía que se vive en el campo del sendero, también de manera recíproca se respeta a los niños que por sí

mismos circulan dentro de este espacio. Para los actantes del sendero, es decir para quienes conviven con él, siempre quedará después de recorrer este espacio natural, la inquietud de una nueva propuesta para ser socializada en la oportunidad de otro recorrido.

De igual manera, la estrategia del sendero lúdico no solamente será un espacio para el desarrollo de la Educación Física, a él podrán acudir otras áreas del conocimiento como son: las ciencias naturales, la educación artística, la música, la educación ambiental y las ciencias sociales, donde también lograrán afianzar su área de conocimiento haciéndola diferente, saliendo de la monotonía, en el cual la creatividad y su aprendizaje será más adaptado a la modernidad y a la complejidad que los cambios sociales reclaman, además, en este espacio florecerá la reflexión, encuentro y relajación.

También se puede manifestar que yacerá un lugar importante para la realización de terapia grupal e individual, quienes recorrieran el sendero hallarán en él una información clara y precisa a través de mensajes didácticos sobre el quehacer en ese lugar, favoreciendo a los jóvenes estudiantes, como medio eficaz del desestrés de la persona, el sendero siempre será un lugar apropiado para realizar actividades psico-sociales.

Cabe resaltar que cada generación vive una época especial en su juventud siendo importante destacarla y valorarla para que otras generaciones venideras conozcan del legado que dejan otras épocas en la ciencia, la cultura y el deporte; estos personajes que aparecen en el espacio, época y tiempo preciso de dicha generación, cuentan con una historia propia, de esfuerzo, de superación y de valentía en la misión que la naturaleza

misma les asignó, floreciendo en los estudiantes la motivación y la voluntad de salir adelante, dejando atrás toda dificultad, pues cada caída será un aprendizaje nuevo.

El sendero lúdico “los años maravillosos”, es una oportunidad que además de convertirse en un lugar atractivo, recreativo y de juego propio de la lúdica, permite destacar, ilustrar e identificar de manera detallada la potencialidad de cada personaje destacado como ejemplo para las nuevas generaciones.

Por otra parte, el sendero lúdico pretende desarrollar la competencia axiológica corporal donde mejorará las relaciones de grupo, en el que sean un grupo unido, íntegro, donde compartan, vivencien nuevas experiencias y pongan en acción las emociones, pensamientos y las ideas aprendidas formal e informalmente, y, que esto no solamente sea en la clase de Educación Física, sino también en las diferentes áreas del conocimiento como también en diversos contextos: hogar, colegios, entre otros, permitiendo así un buen desenvolvimiento social, con el propósito de facilitar la comprensión e integración con la comunidad y el de reconocer y valorar el propio cuerpo (cuidado de sí mismo).

Por su cuenta, cuando la clase se orienta a la promoción de la salud, fomenta y desarrolla actitudes y comportamientos favorables hacia la adopción de estilos de vida saludable, ya que mediante el ejemplo del profesor y las actividades de la clase, se forman estudiantes conscientes de su corporeidad, la Ley 115 en su Artículo 10, entiende como Educación Física “la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos” (Ministerio de Educación,

1994, p. 59). Entendida como una ética corporal basada en la comprensión y cuidado de sí mismos, donde la conservación y mejoramiento de la salud mediante el movimiento les permite orientar una interacción armónica con el entorno natural y social, favoreciendo considerablemente el bienestar individual y por tanto la calidad de vida de la población en general.

También, le permite al estudiante a lo largo de su proyecto personal, incorporar una serie de hábitos que consolidan una axiología corporal; es decir, un estilo de vida orientado a su autocuidado, donde el estudiante se concientiza sobre los beneficios de los estilos de vida saludables como por ejemplo: la sana alimentación, los hábitos de higiene y otras conductas que intervienen en el mejoramiento de la salud, el cultivo de sí, la calidad de vida; y cómo un estilo de vida sano le permiten disfrutar del cuerpo en todas sus posibilidades, previniendo de antemano que en etapas futuras el cuerpo se convierta en una carga para vivir, donde la verdadera esencia es el pensamiento y el intelecto.

La institución educativa municipal Luís Delfín Insuasty Rodríguez INEM de Pasto, cuenta con espacios apropiados para realizar el sendero lúdico, como lo es: la pista atlética, la media torta, zonas verdes, corredores agradables, pequeños bosques y un sin número de puntos apropiados, que los transeúntes encontrarán con mensajes claros.

Finalmente, se busca que en esta investigación, el estudiante participe en el recorrido del Sendero Lúdico y así mismo dentro de la estrategia se desarrolle la competencia Axiológica Corporal, la cual incidirá en los aspectos socio-afectivo,

psicomotor, desarrollo de la creatividad y favorecerá en el proceso de enseñanza aprendizaje, este es un inicio que se quiere plantear para que los educandos gradualmente vayan adquiriendo estos procesos de desarrollo a través de los años.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Establecer la contribución del sendero lúdico “los años maravillosos” en el desarrollo de la competencia axiológica corporal en los estudiantes.

3.2 objetivos Específicos

Aplicación de la propuesta sendero lúdico “los años maravillosos” como una alternativa para la incorporación de la competencia axiológica en la clase de educación física.

Identificar la incidencia del sendero lúdico “los años maravillosos” encaminado hacia la búsqueda de la comunicación y motivación que conlleve al desarrollo de valores.

Diseñar la estrategia pedagógica el sendero lúdico “los años maravillosos” para desarrollar la competencia axiológica corporal en los estudiantes.

4. Marco referencial

4.1 Antecedentes

Las competencias siendo un tema de interés, novedoso en el campo de la Educación Física y con posibilidades para ser investigado al ser considerada como un elemento primordial y esencial en todo proceso de formación, especialmente en el ambiente educativo, muestra que el tema de la competencia axiológica corporal en la educación física no se han encontrado investigaciones que se relacionen al respecto de forma directa, porque la novedad del tema abre paso a aquellos curiosos que les preocupa este tipo de iniciativas y tratan de desvelar las situaciones que las reformas solicitan, en cambio hay muchos profesionales que se encaminan a cumplir simplemente la norma con actividades tradicionales o dando aporte y soluciones desde dentro del aula, de las cuales no hay testimonios referenciales para destacar. En este mismo sentido se ve como una necesidad de trabajar en Colombia esta competencia axiológica por los grandes problemas que ha vivido la sociedad, lo cual perjudica a los niños del mañana quienes serán los encargados de transformar dicho pasado que está en presente crisis y guerra, es por ello que se incorpora esta competencia a la educación Colombiana para lograr mejorar y cambiar desde los infantes los problemas actuales.

A continuación, dentro del estado del arte sobre las investigaciones mostradas acerca de la temática, se presenta algunos estudios.

A nivel Internacional se ha tomado como referente la siguiente investigación titulada “La contribución del área de educación física a las competencias básicas: opinión de los docentes” de Juan Antonio Caballero. Como su título lo dice es una

investigación dada por opiniones que tiene como punto primordial averiguar cuáles son las necesidades y problemas que los docentes se encuentran en su día a día, lo cual, ha llevado a Identificar los cambios didácticos que han desarrollado los docentes para incluir las competencias dentro de sus programaciones, puesto que comprende la integración de diferentes aprendizajes.

Otra de las investigaciones sobre la temática es realizada por José Díaz Barahona, María Campos, Carmen Pérez, Adara Guerras Martín. Titulada: “El desarrollo de las competencias básicas a través de la Educación Física”. En este estudio se asume a la educación física como parte decisiva de la educación en contribuir al desarrollo de las competencias básicas, puesto que las C.B. al igual que la Educación Física, pretenden e integran las tres formas de saber contemporáneo: El saber teórico (conocimientos), saber; El saber práctico (habilidades y destrezas para resolver problemas) saber hacer; El saber ser (actitudes), ser. De igual forma, por su carácter abierto, flexible y multiexperiencial supone una oportunidad y un espacio inmejorable para el desarrollo de las competencias básicas.

De igual manera, el estudio realizado por: Marcos Rodríguez, Raúl Quintana, Óscar Lindell “Una propuesta para el desarrollo de las competencias básicas en Educación Física a través de la reutilización de material”, realizado en un contexto escolar de España, donde se ve a la educación física como una área fundamental que favorece la adquisición y desarrollo de las competencias básicas a través de contextos de aprendizajes que propicien el trabajo en equipo, puesto que aquí es donde se promueve y nace la creatividad, la iniciativa y la participación activa del educando, lo cual genera y surge el aprendizaje significativo. En este mismo sentido, este artículo se basa en el

Decreto 127/2007 de 24 de mayo, manifestando que la Educación Física contribuye a la adquisición de las Competencias Básicas.

Así mismo, es importante mencionar el IV Congreso Internacional y XXV Nacional de Educación Física realizado en Córdoba, donde se resaltó la ponencia del artículo “La adquisición de competencias, un conocimiento en y para la acción”, sus autores Pere Blanco i Felip, M. Carme Jové i Deltel, Belén Franquet i Montufo. Hacen un análisis profundo sobre la temática, donde se hace una relación y diferencia con las capacidades, donde estas van dentro de las competencias, los autores mencionan que sin las capacidades es imposible llegar a ser competentes. Esto lleva a la reflexión y conclusión que las competencias sólo se generan en la acción. Así pues, el simple hecho de disponer de capacidades muy desarrolladas no hace a la persona ser más competente. De lo anterior, se puede decir que gracias a todas esas capacidades y habilidades que tiene el ser humano, se logra desarrollar las competencias las cuales se impartirán de todo conocimiento adquirido y este se da mediante la práctica, la acción, y aun que estén total mente desarrolladas no quiere decir que el sujeto sea totalmente competente.

De igual forma, se encuentra el artículo “Propuesta de un programa para educar en valores a través de la actividad física y el deporte”, referente a la tesis doctoral de sus autores Pedro Jiménez Martín, Luis Durán Gonzales, cuyo trabajo se desarrolla en jóvenes con problemas sociales y afectivos, donde los autores diseñaron y crearon una línea de trabajo en el INEF d Madrid, donde imparten asignaturas de valores sean sociales, comunicativas, afectivas y demás, a través de la actividad física y el deporte. Los autores consideran que esta temática puede ser abordada desde diferentes materias, pero consideran que el área de educación física constituye un contexto ideal para el

desarrollo de valores, pues es en esta clase donde los estudiantes se desenvuelven y manifiestan sus pensamientos, comportamientos y actitudes. En este mismo sentido proponen que para educar en valores hay que escoger las actividades pertinentes permitiendo confirmar una mejora en valores.

En el mismo sentido, se encuentra el artículo de Gómez Rijo, A. “La enseñanza y el aprendizaje de los valores en la educación deportiva”, donde el propósito de este trabajo es promover una educación deportiva desde los valores, en el cual el educando dialogue y reflexione sobre su actuar en las diferentes actividades o juegos que el docente plantee, este reflexionar hará que el estudiante aplique en su vida diaria estos valores educándose el mismo y enseñando con ejemplo a los demás.

De igual forma, hay que destacar el artículo que se presentó como ponencia en el I Congreso Internacional en Estudios sobre el Niño realizado en Braga-Portugal titulado “La educación física y la organización de situaciones lúdicas en centros escolares, estudio para la mejora de la adquisición de competencias cívicas y de inclusión social” presentado por Marcos Pinheiro de Almeida, Eusebio Casas Escudero, Miguel Ángel Torralba Jordán. En esta investigación enmarca a la actividad física como un potencializador valioso de inclusión, pues este trabajo es realizado con jóvenes inmigrantes, lo cual hace que la educación sea más plural; es por ello que los autores pretenden desarrollar competencia cívica e inclusión social, primero mediante juegos espontáneos ofreciendo: material, espacio y tiempo; segundo observando la hora de descanso de las dos poblaciones y tercero corresponde a una sesión de clase de educación física, donde deberán responder a las actividades plateadas, el resultado de esos tres puntos hace que los autores plasmen una serie de actividades acordes a la

competencia cívica e inclusión y así lograr el objetivo primordial, no obstante los autores concluyen que para que se desarrolle estos dos puntos es de un largo trabajo y de juegos preparados y al mismo tiempo de juegos improvisados por los mismos estudiantes.

Así mismo, a nivel Nacional, se localizaron algunos antecedentes alusivos al tema, entre las investigaciones más recientes y cercanas a la investigación se encuentra el estudio realizado por Ana Berdugo y Eliana Luna 2011) denominada “El aporte de la educación física al desarrollo de algunas competencias básicas de las ciencias sociales, matemáticas y ciencias naturales a cursar en el grado quinto (5º) de la educación básica primaria”, cuya metodología se caracterizó como un estudio de campo de carácter monográfico con el propósito de conocer algunas competencias de la Educación Física que logran aportar en el desarrollo de otras competencias básicas de áreas como las Matemáticas, las Ciencias Naturales y Ciencias Sociales, tomando como base los Estándares Básicos de Competencias. En función de los resultados encontrados se concluyó que existe una relación entre las Competencias Específicas propias del área de Educación Física y algunas C.B, es decir, se tiene presente las competencias que de alguna forma se relacionan según los siguientes criterios: desarrollo cognoscitivo, aprendizaje y adquisición de habilidades y aplicación de valores. Puesto que la Educación Física es un área que se caracteriza por la variedad de actividades que se realizan en clase y que van en función del desarrollo integral de los estudiantes, ya que permite trabajar con la mente, el cuerpo y el espíritu del ser humano.

En la investigación denominada “Indagación y competencia motriz. Desarrollo de habilidades del pensamiento a partir de la dimensión motriz” de Juan Martínez, Edgar

Osorio y Carlos Cifuentes (Medellín 1999). En esta descripción hace referencia como la indagación favorece en el desarrollo de las competencia motriz, donde se involucran principalmente elementos posibles de leer e interpretar desde la investigación cualitativa, como el juego, los niños, el educador, la aplicación de la estrategia comunidad de indagación, en las cuales se presentan situaciones, comportamientos, experiencias, actitudes, creencias, pensamientos, diálogos y reflexiones; que llevan a interrogantes continuos ante los cuales no se dan respuestas acabadas. Esta estrategia de comunidad de indagación lleva al estudiante a pensar, comprender e interpretar para lograr una argumentación adecuada, es por ello que la educación física mediante el juego hace de que los educandos compartan opiniones, siendo un dialogo aportador, reflexivo para ellos, esto lleva a un aprendizaje motor y a un aprovechamiento del desarrollo del pensamiento de los niños. Es por ello que los autores señalan la necesidad de sensibilizar y comprometer al docente de educación física en sus prácticas con el planteamiento del nuevo enfoque por competencias, donde no solo se trabajara la parte motora, sino también lo intelectual y lo cognitivo.

Otra de las investigaciones se encuentra la tesis cuyos autores son José Gregorio, Emiluz Jaraga y Liliana Garrido (2007). Titulada: Desarrollo de competencias lectoras a partir de un programa de acompañamiento en estudiantes de educación básica del municipio de Galapa-Atlántico. Tesis de Maestría en Educación de la Fundación Universidad del Norte. Este trabajo tiene como objetivo, el determinar el nivel de avance en la comprensión lectura, en los estudiantes de sexto grado del municipio de Galapa que son sometidos a un programa de acompañamiento, el cual, tuvo unos

resultados que permitieron a los investigadores diseñar talleres que garantizan la coherencia y la cohesión en el discurso en el proceso de comprensión lectora.

Además plantea que los procesos de lectura deben empezar desde muy temprano en la escuela y continuar en el trayecto de su vida; es por ello que los autores invitan a los docentes a reflexionar y pensar en nuevas estrategias, para lograr lo que se busca.

Igualmente, está el artículo desarrollada por Yenny Otálora, nombrada: Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. Este estudio plantea crear y diseñar espacios educativos, el cual es un ambiente de aprendizaje que promueve el desarrollo de las competencias, las cuales se las puede trabajar dentro y fuera del aula de clase, es por ello que las practicas hay que generar experiencias enriquecedoras, la autora afirma que la creación de diferentes estrategias y nuevas de bajo la manga hace que sea un espacio favorable para el niño, y que no solo el educando interactúa sino el mismo docente se hace aprendiz, y la forma más positiva para lograr un buen desarrollo de competencias es la indagación, la resolución de problemas y el preguntar a los estudiantes y ellos a los docentes así abra un intercambio de conceptos y opiniones que lleven a un aprendizaje cooperativo y al desarrollo de competencias.

En el mismo sentido, se encuentra el artículo titulado “Educación física y competencias ciudadanas”, de Hipólito Camacho y Lina Amaya. Quienes hicieron un estudio en el departamento del Huila, donde los docentes participaron en la construcción de los elementos teóricos de la educación física y las competencias ciudadanas reflexionando desde su práctica diaria. En si los docentes con los autores del artículo

concluyeron que es una tarea complicada pero con estrategias nuevas y de manera comprometida se logra.

Por otro lado, a nivel Local Anderson Tutistar, Luis Garreta y Javier Goyes en su trabajo de investigación “el golombiao en la clase de educación física como estrategia pedagógica para promover las competencias integradoras en los estudiantes” este trabajo tiene como objetivo, establecer el golombiao “juego de la paz” como una estrategia para la clase de educación física para promover la práctica de las C.C. La metodología se enmarco en el paradigma cualitativo, con un enfoque histórico hermenéutico. Además plantean, que es una estrategia que promueve el fortalecimiento de los valores los cuales llevan al joven al trámite pacifico de diferentes problemas mediante el diálogo constructivo para desarrollar las competencias integradoras.

Es pertinente también, tener en cuenta la tesis de la maestría en educación de la Universidad de Nariño titulada “la evaluación de la competencia escrita en el área de lengua castellana” por Sonia Basante, Eder Arnoldo y Alba Timaná, donde el objetivo primordial está centrado en analizar las evaluaciones aplicadas en el aula para valorar la competencia comunicativa escrita. De igual forma este trabajo busca modificar la imagen negativa que tiene la evaluación desde el ámbito educativo a través de la evaluación por competencias que propone el Ministerio de Educación Nacional.

En este mismo sentido, se encuentra la tesis de maestría en pedagogía de la Universidad Mariana titulada “formación en competencias ciudadanas de los niños de grado tercero y cuarto del centro educativo municipal de los ángeles sede: santa bárbara a partir del aprendizaje basado en problemas”. Por Luis Aguirre, Roció Cabrera y Edy

Castro quienes expresan en su trabajo que el ABP debe tomar auge en las diferentes instituciones, puesto que es una estrategia que forma a la persona y al educando en competencias ciudadanas y genera espacios de investigación, obteniendo buenas relaciones personales, ya que indagan en grupo, dialogan, comparten y reflexionan sobre la problemática actual dando posibles soluciones a los conflictos propios que vive el estudiante cada día; de esta manera se funda un aprendizaje significativo. En este mismo sentido el paradigma que comparte esta investigación combina lo cualitativo con lo cuantitativo, puesto que examina, analiza y evalúa los resultados obtenidos de una encuesta, de igual forma explora las relaciones sociales en el ámbito escolar.

Lorena Guerrero y Mónica Villota, con la investigación “competencias docentes en el uso de las tic”, donde el propósito de dicha investigación es caracterizar las competencias docentes en el uso de las TIC mediante un plan de mejoramiento, el cual dio resultados positivos, ya que los docentes acceden, conocen y utilizan las tecnologías de la información y comunicación en su vida diaria y en su proceso de enseñanza-aprendizaje, donde docentes como estudiantes fortalecen sus saberes y construyen nuevo conocimiento. De igual forma esta herramienta contribuye al desarrollo de competencias en los estudiantes, mejorando la calidad de educación en los diferentes programas académicos que ofrece la universidad.

4.2 Marco teórico y conceptual

Competencia: El termino competencia, ha tenido diversos significados y numerosas definiciones, hoy en día existen diferentes tipos de competencias para la realización de incomparables tareas; este término empezó desde el ámbito laboral,

empresarial y gradualmente se fue asumiendo en la parte educativa, puesto que las competencias están presentes en los seres humanos y es primordial comprender la necesidad e importancia de formar en ellas.

Ortiz Ocaña Alexander define “Como una configuración neuropsico - pedagógica que expresa la capacidad que tiene el ser humano de aplicar sus conocimientos en un contexto diverso, problémico y cambiante, utilizando convenientemente sus habilidades y destrezas; así como sus valores y actitudes, para solucionar problemas y situaciones del entorno que le permitan transformar la realidad para triunfar en la vida, ser exitoso y feliz”. (Ortiz, 2013) Es así como todo ser humano posee diferentes características todas enfocadas a una misma proyección, el de ejercer adecuadamente una función, utilizando el conocimiento como capacidad para afrontar y solucionar retos o problemas con actitud crítica y de manera respetuosa utilizando sus valores para actuar favorablemente, logrando una transformación profunda y transparente.

En el libro de revolución educativa, acciones y lecciones precisa que la competencia “Permiten al ciudadano seguir aprendiendo a lo largo de toda su vida”. (Revolución educativa, 2002-2010) El hombre como un ser en constante cambio, adecuándose y apropiando todo lo que sea necesario siempre va estar en un continuo proceso de enseñanza – aprendizaje, incluyendo todo lo que observa y aprende de los demás, actualizando sus conocimientos, con el fin de lograr una formación personal.

Posada Rodolfo indica sobre competencia

Saber hacer en contexto. El “saber hacer”, lejos de entenderse como “hacer” a secas, demanda de conocimiento (teórico, práctico, teórico-práctico o empírico), creencias,

afectividad, compromiso, cooperación y responsabilidad, todo lo cual se expresa en el “desempeño” (acción observable del sujeto), que también puede ser teórico, práctico, teórico o empírico, ejercido en determinado contexto histórico y sociocultural. El concepto competencia, así entendido, abarca la integralidad del ser humano y supera su reducción a las habilidades meramente técnicas e instrumentales. (Posada, 2007)

Delors Jacques señala que la competencia “permite hacer frente a numerosas situaciones, algunas impredecibles, y que facilite el trabajo en equipo, dimensión demasiado olvidada en los métodos de enseñanza actuales”. (Delors, 1997)

Definición del Parlamento Europeo (2006) “Las competencias se definen como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto. Las competencias claves son aquéllas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”. (Parlamento Europeo, 2013)

Se puede dar cuenta que estas manifestaciones importantes resaltadas por estos señores y por un grupo de personas, llegan a un mismo fin el de dar sentido a la integridad del ser humano mediante la adquisición y aplicación del conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes frente a un contexto, quien necesita del trabajo de todos como personas.

El grupo de “Acción Motriz” liderado por Camacho Hipólito asumen “que la competencia en el campo educativo no puede ser considerada llanamente como conocimiento en acto; debe ir acompañada de una intencionalidad que coloque la acción inteligente al servicio de la calidad de vida de la persona, de la sociedad, de la cultura,

como de la naturaleza. No puede ser considerada únicamente como una capacidad, es ante todo una vivencia, pues se podría incurrir en el error de creer en que por el solo hecho de tener muchas capacidades, se es competente”. (GRUPO DE INVESTIGACIÓN “ACCIÓN MOTRIZ”, 2013) De esta manera, el docente no solo debe que buscar en los estudiantes el solo conocimiento, sino que debe buscar la puesta en acción de este al servicio de la sociedad, donde la teoría y la práctica se unifiquen a favor de una comunidad en constante cambio.

El Ministerio de Educación Nacional, en sus estándares básico concreta que la competencia “es entendida como saber hacer en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes...a como un saber hacer flexible que puede actualizarse en distintos contextos, es decir, como la capacidad de usar los conocimientos en situaciones distintas de aquellas en las que se aprendieron”. (Ministerio de Educación Nacional, 2013)

De igual forma, el MEN afirma que competencia “significa saber y saber hacer. La competencia implica poder usar el conocimiento en la realización de acciones o productos (ya sean abstractos o concretos). Propone que lo importante no es sólo conocer, sino también saber hacer. Se trata, entonces, de que las personas puedan usar sus capacidades de manera flexible para enfrentar problemas nuevos de la vida cotidiana”. (Ministerio de Educación Nacional, 2013)

Por otro lado, en el Documento No15 propuesto por la MEN expresa que “Una competencia es una acción situada, que se define en relación con el conocimiento “del cómo” y “del qué”, esto es, con el conocimiento procedimental referido a las tareas que

hay que ejecutar y a la capacidad de dar una explicación sobre lo realizado”.
(Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, 2010)

Toda institución educativa, debe responder a esta competencia implementada hoy en día en la educación, contribuyendo a un desarrollo personal y social, siendo de interés para lograr una relación armónica entre la teoría, el conocimiento y la práctica, facilitando a una comprensión crítica y reflexiva de la realidad , aportando a grandes cambios.

Competencia axiológica: La competencia axiológica es el punto clave que busca el hombre para lograr su desarrollo integral en una educación centrada en valores y principios, los cuales posee el ser humano para actuar en situaciones determinadas, por lo tanto,

Parra Eucario expresa que la Competencia Axiológica “Hace referencia es a la puesta en práctica, a la realización, al desarrollo, a la interacción bajo el marco de los valores. En este asunto, lo que es evidente es que dentro de cualquier campo no puede catalogarse como competente a una persona cuyos valores dejan dudas, porque su comportamiento se escapa a los cánones exigidos”. (Parra, 2013).

Desde este punto de vista se puede analizar que esta competencia axiológica se ejecuta de manera positiva al poner en práctica los valores, valores puestos en acción a favor de un entorno, quien no logra el accionar apropiadamente con esfuerzo y responsabilidad deja fluctúa de su función y no será tenido en cuenta como una persona competente.

El SENA, en su contenido de estrategias metodológicas puntualiza como “capacidad que se adquiere en el proceso de formación profesional que facilita la persona actuar de acuerdo con los principios normas sociales y tecnológicas son esenciales para la realización como persona y trabajador”. (Inducción Sena, 2013)

Como personas siempre se estará en un proceso de formación; sin importar en el contexto que se encuentre: los valores, principios y normas, serán iguales para todos, se diferenciara en la manera como se actué en las diferentes labores que se realice.

De Ornelas Fanny, expresa que la competencia axiológica:

Estudia la naturaleza de los valores y juicios valorativos. La axiología es el sistema formal para identificar y medir los valores. Es la estructura de valores de una persona la que brinda su personalidad, sus percepciones y sus decisiones. Dentro del pensamiento filosófico existe un punto central que es como queremos llegar a ser en el futuro, en un estado mejor. Para poder pasar de un estado actual a un mejor estado es necesario que se comprenda primero que para hacer mejoras, tenemos que fundamentarlas en ciertos puntos clave. (De Ornelas, 2013)

De lo anterior, se comprende el papel de la axiología entendida como valores que adquieren las personas, siendo este término más amplio, profundo y complejo, enfocado a estudiar la naturaleza y el juicio de los valores, donde estos se fundamentaran en la puesta en acción diaria, para un mejor futuro.

Ventura Leticia entiende por axiología “como el discernimiento de los valores y bienes supremos que animan y legitiman a la educación superior, los cuales deben ser expresamente contemplados tantas veces como se proceda a la formulación o

reformación de sus fines y compromisos prioritarios. De manera señalada se refieren a los principios éticos y normas morales que deben regir la práctica educativa”. (Ventura, 2013)

Palafox Alberto señala en su documenta de axiología educativa que la axiología es “colocada por unos en la metafísica, porque los valores son referidos al ser; por otros en la ética, porque se ocupan exclusivamente de los valores éticos, en la estética por la belleza; en la antropología cultural a veces, porque los valores están vinculados al lego cultural de cada sociedad. La axiología ha recibido múltiples enfoques prevaleciendo el metafísico, el ético, el antropológico, el sociológico-culturalista y el sociológico. La axiología alcanzo pronto popularidad de modo que el hombre actual usa la palabra valor con mucha frecuencia en su conversación”. (Palafox, 2013)

Manjon Juana afirma que “La axiología desde la perspectiva educativa adquiere un sentido teórico-práctico. El problema no solo se plantea a nivel de conceptualización filosófico-teórico del valor, sino a poco que se observe la realidad cotidiana puede verse como se están produciendo y planteando constantemente cuestiones axiológicas profundas en una conversación, en una lectura, en la contemplación de una obra de arte, porque el valor no se puede separar fácilmente de la experiencia vital de la persona”. (Manjon, 2013)

Teniendo en cuenta lo anterior, el componente axiológico que ha tenido múltiples concepciones pero que se ligan a un mismo significado, es ese conjunto de cualidades que expresa cada persona en su forma de ser, sus virtudes, comportamientos, su relación con la sociedad, que hacen de cada individuo único y diferente y por el cual es aceptado

a una comunidad fomentando una relación con los demás, sin dejar atrás que estos se producen, se fomentan y se aplican con el tiempo donde cada día se aprende de las experiencias vividas.

Las competencias específicas de la educación física: Como cada área tiene sus propias competencias, la educación física solo se basaba a través de sus lineamientos y se ajustaba a logros y estándares que el mismo docente formulaba desde su propia experiencia y perspectiva; no obstante un grupo llamado “acción motriz” dirigida por el Doctor Hipólito Camacho Coy a través de una larga investigación y con sus propios estudios formulo unas competencias para la educación física, las cuales no fueron tan adoptadas por los docentes, al no ser profundizadas, al ministerio de educación nacional (MEN) se le ocurrió formular las competencias para esta área apartando toda la investigación realizada por Camacho, y ahora son estas las que se deben manejar dentro de las diferentes instituciones Colombianas.

Ante lo mencionado el MEN estipulo y formulo las siguientes Competencias Específicas de la educación Física desde la antropología pedagógica del área hacía un enfoque integral del ser humano:

La competencia motriz: entendida como la construcción de una corporeidad autónoma que otorga sentido al desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas y técnicas de movimiento reflejadas en saberes y destrezas útiles para atender el cultivo personal y las exigencias siempre cambiantes del entorno con creatividad y eficiencia. No sobra advertir que lo motriz es una unidad, pero para efectos de claridad y de orientación didáctica es necesario utilizar un enfoque analítico, aunque en la vida real la motricidad se expresa mediante acciones unitarias.

La competencia expresiva corporal: debe entenderse como el conjunto de conocimientos acerca de sí mismo (ideas, sentimientos, emociones), de técnicas para canalizar la emocionalidad (liberar tensiones, superar miedos, aceptar su cuerpo), de disponibilidad corporal y comunicativa con los otros, a través de la expresión y la representación posible, flexible, eficiente y creativa, de gestos, posturas, espacio, tiempo e intensidades.

La competencia axiológica corporal: entendida como el conjunto de valores culturalmente determinados como vitales, conocimientos y técnicas adquiridos a través de actividades físicas y lúdicas, para construir un estilo de vida orientado a su cuidado y preservación, como condición necesaria para la comprensión de los valores sociales y el respeto por el medio ambiente”. (Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, 2013)

Estas competencias específicas de la educación física, estipuladas por el ministerio de educación, deben ser apropiadas y ejecutadas por todos los docentes de esta área en cada una de sus clases, siendo un gran apoyo para formar y fomentar el desarrollo humano del buen vivir, a través de las prácticas físicas, deportivas y expresivas desde lo lúdico, motivando y despertando la creatividad y el interés por actuar de manera flexible y apropiada.

Critico-social: “incluye los valores explícita y activamente en el proceso de investigación y en atención a los tres planos o dimensiones tenemos lo siguiente: a) una ontología realista o realista crítica, b) una epistemología subjetivista, en el sentido de incluir los valores, y c) una metodología dialógica transformadora”. (Colmenares, 2012)

De igual forma, Aristizabal Carlos menciona en su guía de teoría y metodología de la investigación que el enfoque crítico social trata de “identificar la comprensión de la totalidad social, así como la búsqueda de mejoras de la misma, utilizando la crítica

ideológica, es decir, pretende que los individuos analicen la realidad y se incorporen a la evolución de los valores, para mejorar su calidad de vida y aprender de sus experiencias, es decir, es una investigación participativa y transformadora con respecto al objeto de estudio, pero tratando a este último como persona. Otro aspecto importante es que el investigador se involucre en la reflexión crítica y autocrítica”. (Aristizabal, 2008)

De lo anterior, se logra aclarar el panorama del enfoque crítico social, donde busca crear conciencia de los problemas sociales, dando lugar a una transformación social y cultural, donde todos participan para un desarrollo comunitario. Es así como el trabajo del sendero lúdico, estará encaminado hacia una reflexión crítica, inculcando la parte axiológica en los estudiantes a través de las diferentes actividades lúdicas que encuentren en el recorrido del sendero, donde participaran y mejoraran su calidad de vida.

De igual forma cabe mencionar, que los antiguos planes curriculares hacían énfasis en el desarrollo de contenidos de aprendizaje y el reclamo social que se hace en la aplicación del sendero lúdico “los años maravillosos”, apunta a que se tenga en cuenta la inclusión del trabajo de la competencia axiológica, para recuperar el valor de la persona o del ser humano, el verdadero valor que esta tiene para crecer en comunidad, puesto que no es tan importante el rendimiento físico y la tendencia deportiva sino la formación personal de un buen hijo, buen compañero y ciudadano, para así lograr un mejor desarrollo social.

Sendero: El término sendero, es una palabra que ha tenido pocas definiciones, aunque reconocida por algunos documentos, en un diseño de ruta en el que se participa explorando y conociendo diferentes sitios.

El sendero es una ruta, senda, donde los individuos hacen un recorrido por cierto lugar que posee algo específico, en el que se logra apreciar y observar lo que hay dentro de él, de una manera relajada y placentera, el cual conlleva al gozo, a la diversión y pasatiempo de las personas. En este sentido Larrouse manifiesta que “es una actividad turística que consiste en recorrer a pie rutas o senderos por el campo o la montaña”. (Larrouse, 2003)

Con respecto a lo anterior, el sendero es un camino, una senda, por donde un grupo de personas intervienen dentro de él para conocerlo y llevarse algo agradable de esa experiencia y así poder compartir esto con sus amigos y demás allegados.

En este mismo sentido, se menciona:

El sendero de interpretación que es una actividad educativa que pretende revelar significados e interrelaciones a través del uso de objetivos originales, por un contacto directo con el recurso o por medios ilustrativos, no limitándose a dar una mera información de los hechos... no son una simple cominería o ruta de paseo dentro de un espacio natural, por el contrario tienen un fin establecido y para ello se diseñan cuidadosamente, hacia el disfrute y recreación del espectador, esto no opacara el objetivo educativo que se pretende llegar”. (Larrouse, 2003)

En este sentido, un sendero es un espacio, un camino el cual posee diferentes estaciones o senderos, un ejemplo de un sendero ambiental serian la caminata por lugares con: plantas vegetales, plantas fructíferas, plantas medicinales etc. Estas estaciones bien establecidas y diseñadas hacen que el sendero sea un recorrido donde las personas participan en su caminata aprendiendo, apreciando y observando lo que hay dentro de él.

Lúdico: La lúdica entendida como juego, diversión o recreación es un concepto más complejo de entender, porque todo juego no es lúdico, más bien es una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo esta la necesidad que cada persona tiene al generar diferentes emociones y sentimientos de manera intrínsecas como extrínseca. Este término ha tenido numerosas definiciones y todas reconocidas por sus autores, siendo un resultado polisémico abarcado en todo contexto.

Teniendo en cuenta el documento de Jiménez Carlos:

La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos”. (Jiménez, 2013)

De lo mencionado, se puede decir que la actitud juega un gran papel dentro de cada persona, siendo esta quien hace vivir a la lúdica, dando una manifestación y expresión al cuerpo humano según su intención.

Ramírez, Jorge se refiere a la lúdica como “Un vivir y desarrollo constante, creación y relación con uno, con el otro y con el entorno, con una metodología propositiva y prospectiva, que implique una mirada real del

contexto, partiendo de una forma participativa para generar responsabilidad social, principio ciudadano del ser: Dar y recibir para generar actitudes de vida. Esta lúdica cotidiana debe ser voluntaria y personal, necesita del querer hacer tanto motriz como cognitivamente”. (Ramírez, 2013)

Daza Madeleyne afirma que lúdica:

Se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Daza, 2013)

Ante lo anterior, la lúdica se da en todo momento de la vida del ser humano, siendo necesario para una persona como para los demás, donde el individuo da y recibe del otro para expresar, sentir y de igual forma provocar sentimientos como diferentes maneras de actuar ante la sociedad que lo rodea, manifestando actitudes positivas y negativas que serán fuente de aprendizaje en su diario vivir.

Echeverri, Jaime precisa “Lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y Aprendizaje en la escuela, pues si bien son acciones y actitudes frente a la vida, esta puede estar asociada al juego o no, considerada como fundamental

en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano”. (Echeverri, 2013)

Es por ello que los docentes y demás profesionales utilizan la lúdica como herramienta para propiciar espacios de aprendizaje, aprovechando el nivel del estudiante en lo afectivo, cognitivo y emocional, enriqueciendo todo proceso de enseñanza-aprendizaje, no solo en el tiempo libre sino con una nueva concepción de formar desde el aula y propiciar esos espacios de creatividad, motivación y liderazgo con el goce de hacerlo con pasión.

El jugar, el recrearse, divertirse son palabras que relacionan a la lúdica, donde las personas interactúan de una manera encantadora a través del movimiento, con el objeto de compartir y sentirse en familia. De este modo el término Lúdico se refiere “a todos aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas”. (Yturralde, 2012)

De tal manera que lo lúdico es utilizado y manejado por todas las personas donde quieren divertirse, distraerse y borrar todas las preocupaciones que tienen, es así como interactúan con otros para poder relacionarse, hay que tener en cuenta que la lúdica es la manera más sencilla de implementarla y gracias a esta las personas permanecen motivadas y alegres.

No obstante, el sendero lúdico será un camino, un recorrido en el cual las personas encontraran varios tipos de actividades y podrán participar en ellas de una manera agradable, donde los educandos como los diferentes individuos que entren en él logran interactuar, relacionarse con las diferentes personas que actúan en él de una

manera respetuosa y amable, donde generara lazos de amistad, apreciando una integración armoniosa y placentera. De igual manera, el sendero será un instrumento agradable de utilizar ya que las diferentes áreas del conocimiento podrán acceder a este de una manera fructífera y armónica donde nacerá la imaginación de cada docente para realizar la clase en alguno de estos senderos, dando a motivar a sus estudiantes ya que saldrán de lo rutinario.

4.3 Marco contexto

La Institución Educativa Luís Delfín Insuasty Rodríguez INEM de Pasto, es un establecimiento que hace parte del conjunto de entidades públicas, presta su servicio en el Municipio de San Juan de Pasto, se encuentra ubicada en la comuna número seis en el sector occidental de la ciudad, específicamente en la carrera 24 Avenida Panamericana Mijitayo, la cual limita al Norte con el barrio el Bosque y el Colegio Nuestra Señora de las Lajas Policía Nacional, al Sur con los bloques de Sumatambo y el barrio Bachue, en el Occidente con la Universidad Antonio Nariño y el Barrio Tamasagra y al Oriente con el barrio Capusigra y Almacenes Éxito.

Figura 1. Ubicación de la Institución Educativa Municipal INEM de Pasto



El INEM de Pasto se crea bajo el decreto 1962 del 20 de noviembre y empieza su construcción a principios de 1969 en los terrenos que el gobierno departamental compró al hospital San Pedro, el cual se encuentra ubicado sobre la Avenida Panamericana; en el mes de Septiembre del mismo año se comenzaron las labores docentes con una matrícula de estudiantes en los cuatro grados de básica secundaria, ofreciendo a la juventud nariñense cinco ramas de bachillerato con diferentes modalidades donde se encuentra lo siguiente: en lo Académico con énfasis en: Ciencias y Humanidades; Técnico Industrial en: Electricidad y Metalmecánica; en el sector Agropecuaria con: Agropecuaria; Comercio en: Secretariado, Contabilidad y Promoción Social con particularidad en: Comunidad. Fue el inicio de la educación diversificada. Su primer rector fue el licenciado José Artemio Mendoza.

No obstante mediante el decreto 0390 de enero 2009, a raíz de la muerte del señor Luís Delfín Insuasty Rodríguez, quien estructuró el modelo INEM para Colombia, se le da el honor que la Institución Educativa INEM de Pasto adopte su nombre.

Hoy en día la Institución Educativa Municipal LUÍS DELFÍN INSUASTY RODRÍGUEZ INEM de Pasto, es una establecimiento oficial con una cobertura de 6.879 estudiantes, contempla la básica primaria, secundaria, media académica, técnica y también brinda educación para adultos; además ofrece dos jornadas mañana y tarde de carácter mixto. Sin embargo, la institución ha estado preocupada por la formación de los educandos, haciendo de ello una buena aplicación de sus modalidades donde los docentes son evaluados para ver su desempeño y además se les lleva un seguimiento de las clases, gracias a esto se nota que los profesores están capacitados para el desarrollo

de su área y la aplicación de ella con los estudiantes; esto ha logrado que el colegio se destaque en las pruebas ICFES. Cabe resaltar que el INEM sobresale y siempre representa de una buena forma el colegio quedando campeón en las diferentes modalidades deportivas. En la actualidad se encuentran cumpliendo la función de rector La Docente: Nilse Eraso Bolaños.

Además la Institución cuenta con una planta física adecuada, la cual presenta una capilla, una concha acústica, un auditorio con capacidad de 400 personas, un coliseo de gimnasia, una pista atlética, dos canchas de fútbol, una cancha de futbol 9, dos áreas extensas de polideportivo y amplias zonas verdes donde los estudiantes se relajan y se sientan a dialogar. La Institución cuenta con 11 bloques distribuidos de la siguiente manera: Bloque uno: Unidad Docente 1, Matemáticas, Religión, Idiomas; Bloque dos: Unidad Docente 2, Agropecuaria, Español, Sociales; Bloque tres: Cafetería; Bloque cuatro: Departamento Industrial; Bloque cinco: Departamento Educación Física-Gimnasia; Bloque seis: unidades docentes 3 y 4, Comercio, Estética, Promoción Social; Bloque siete: Departamento Ciencias-Auditorio; Bloque ocho: Área Administrativo; Bloque nueve: Empresa Metalmecánica-Taller; Bloque diez: Aula de Artes y Bloque once: Básica Primaria.

Todo lo anterior se encuentra en óptimo estado, apropiado para el desarrollo de las clases que es utilizado por los educandos y los docentes para realizar diferentes actividades.

La Institución Educativa Municipal INEM de Pasto ha sido considerada como uno de los establecimientos más importantes del país por su enseñanza diversificada, la

calidad en los programas de estudio, sus recursos didácticos, por los servicios escolares bien establecidos, y, es así que la institución siempre está al beneficio de la sociedad prestando sus servicios educativos de enseñanza-aprendizaje.

De igual manera, es importante tener en cuenta la Misión de la institución con el propósito de conocer a fondo la labor educativa que se ofrece, así se tiene que:

LA MISIÓN del INEM de Pasto, es una institución educativa municipal de carácter oficial que atiende los niveles de educación preescolar, básica y media diversificada (académica y técnica); con la corresponsabilidad de la comunidad educativa centra su quehacer en la formación integral de los educandos, especialmente en las dimensiones científicas, tecnológica, humanística, espiritual, cultural y deportiva, mediante la formación basada en competencias básicas, ciudadanas, laborales generales y específicas que les permiten desarrollar relaciones positivas consigo mismo, con los demás y con el entorno atendiendo su proyecto ético de vida y las necesidades del contexto, con lo anterior los estudiantes se facultan para integrarse a la educación superior, para vincularse al mundo laboral y para contribuir efectivamente al desarrollo de su comunidad. (Institución Educativa Municipal INEM, 2010)

Por otra parte, se encuentra la Visión de la institución con el objeto de apreciar lo que se quiere lograr; así se observa que:

LA VISIÓN de la Institución Educativa Municipal INEM de Pasto en el 2014 será reconocida, como líder entre las instituciones educativas oficiales del Departamento de Nariño, por haber establecido procesos de mejoramiento continuo de la calidad y alianzas interinstitucionales para garantizar CADENAS DE FORMACION hacia la educación técnica, tecnología y profesional, posibilitando mejores oportunidades de desarrollo

humano, académico y/o laboral y de creación de empresas a los educandos. (Institución Educativa Municipal INEM, 2010)

De lo anterior se puede decir que la institución no sólo está enfocada a formar estudiantes sino también personas íntegras, que interactúen con la comunidad asumiendo los valores, como compromiso de enfrentar los retos de la vida. En la actualidad se establece un proceso de mejoramiento continuo y de relaciones con las diferentes instituciones, posibilitando el progreso de los jóvenes dándole nuevas oportunidades de desarrollo humano, académico y laboral, esto mediante la educación diversificada que hace que sus estudiantes se desempeñen en algo específico que les permita desenvolverse en algún área o en una profesión.

4.4 Marco legal

Se toma como base a la Constitución Política de Colombia, donde se encuentra el artículo 52 de 1991 que dice “El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tiene como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social” (Asamblea Nacional Constituyente, 1991).

De acuerdo a lo expuesto, se puede decir que todas las personas tienen derecho a la práctica deportiva, a recrearse y a disfrutar de su tiempo libre; hay que tener en cuenta que el desarrollo de estas actividades son parte fundamental para alcanzar una buena integración, formación y lograr el desarrollo de las competencias específicas de la

educación física; es así como el deporte y la recreación es parte fundamental de la educación.

Retomando la Constitución Política de Colombia, dice el artículo 67 que:

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y a la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. (Asamblea Nacional Constituyente, 1991)

Por lo tanto, la educación en su proceso educativo el cual tiene como función orientar a la persona hacia la práctica de los valores, a la adquisición de conocimiento y al trabajo en grupo, es así como el individuo podrá convivir armónicamente en sociedad, donde respetara los derechos y estará en continuo aprendizaje. No obstante la educación es un derecho y un deber primordial de todo individuo, donde los contextos escolares contribuirán en la formación integral de los estudiantes, cuyo propósito es orientar a la persona al desarrollo de su proyecto de vida.

Por otro lado, en la política educativa del Gobierno Nacional "Educación de calidad, el camino para la prosperidad", la cual está fundamentada en el significado que desde el Gobierno Nacional se ha dado a la educación de calidad: "Es aquella que forma mejores seres humanos, ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público, que ejercen los derechos humanos, cumplen con sus deberes y conviven en paz. Es una educación que genera oportunidades legítimas de progreso y prosperidad para ellos y

para el país. Una educación competitiva, pertinente, que contribuye a cerrar brechas de inequidad y en la que participa toda la sociedad". (Campo, 2010)

Destaca a la educación como punto primordial en el ser humano, donde a través de ella podrá formarse como buen ciudadano, fomentando una sana convivencia respetando y cumpliendo los valores como los deberes y derechos; así mismo mediante una educación la personas tendrán mayores oportunidades de progreso y prosperidad.

De igual forma, dentro de esta política educativa "Educación de calidad, el camino para la prosperidad" mencionan: "las acciones estarán encaminadas a fortalecer el desarrollo de las competencias básicas, genéricas, específicas y ciudadanas en los niños y jóvenes; contar con un Plan Nacional de formación docente y de directivos docentes para el fortalecimiento de competencias; acompañar y fortalecer académicamente instituciones y estudiantes con bajo logro; implementar programas para el uso del tiempo libre a través de la jornada extendida o jornada complementaria". (Campo, 2010)

Respalda el trabajo investigativo partiendo de que las clases pedagógicas de docentes como practicantes incluyen unas series de actividades, juegos que permiten el desarrollo de la competencia axiológica corporal en la clase de educación física. Además la implementación del Sendero Lúdico "los años maravillosos" fortalecerá a la institución como una estrategia para el desarrollo de competencias.

De igual manera, en la Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación se escogen diferentes artículos, los cuales manifiestan, justifican y dan validez a este proyecto, es por ello que se menciona el artículo 1, que dice "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 sus deberes”.
(Ministerio De Educación, 1994)

De acuerdo a lo anterior, se puede decir que la educación es un proceso continuo, dinámico, que ayuda a formar personas íntegras y educadas, donde siempre están interactuando con los demás, haciendo que las relaciones crezcan y el conocimiento aumente y todo esto sea para un bien común.

En su Artículo 5, Numeral 12, destaca como fin de la educación “la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la Educación Física, la recreación y el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”, consecuentemente en su Artículo 21, se tiene como objetivo específico en el ciclo primario: “la valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente”.

Por otro lado esta misma Ley, se enfatiza en los fines educativos de los estudiantes, donde procura fortalecer la integridad y fomentar valores tanto en el espacio educativo como en el social, tiene en cuenta el artículo 5, que plantea los siguientes aspectos:

El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que impone los derechos de los demás y el orden jurídico dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectivo, ético, cívico y demás valores.

La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad así como el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

La formación para la promoción y presentación de la salud y de la higiene, la prevención integral de problemas sociales relevantes, la educación física, la recreación y la utilización adecuada del tiempo libre. (Ministerio De Educación, 1994).

El estudio de estos fines de la educación proyecta a la creación de estrategias que fomenten el desarrollo de las competencias, puesto que estos aspectos de formación para el educando, son los que el docente persigue y alcanza, puesto que encierra una formación integral de convivencia y solidaridad; por otro lado, las instituciones escolares deben fomentar los valores y derechos, tanto para sus estudiantes como para con la comunidad, donde también se podrá integrar y relacionarse con los demás; es así como la recreación y el deporte son base fundamental de convivencia e integración, mediante ello se quiere que los infantes practiquen la lúdica para mejorar su salud, relaciones personales y así obtener un respeto mutuo entre niños y niñas.

Es importante resaltar lo que manifiesta la ley general de educación en el capítulo III artículo 12.

Los programas de maestría, doctorado y postdoctorado tienen a la investigación como fundamento y ámbito necesario de su actividad. Las maestrías buscan ampliar y desarrollar conocimiento para la solución de problemas disciplinarios, interdisciplinarios o profesionales, y dotar a la persona de instrumentos básicos que habilitan como investigación en una área específica de las ciencias o tecnologías o que le permita

profundizar teórica y conceptualmente en un campo de la filosofía, humanidades y de las artes. (Ministerio De Educación, 1994)

El artículo destaca la importancia de los estudios en maestría y doctorado en contribución a la investigación y a una mayor adquisición de conocimiento, como medio para innovar su práctica y buscar alternativas de solución ante cualquier problema y lograr resultados eficientes.

Es necesario conocer la Ley 181 de 1995 o llamada también legislación deportiva, la cual a través de sus capítulos y artículos soportan la investigación a trabajar, donde integra y fomenta la participación de la comunidad en sus diferentes actividades. Por lo tanto el artículo 3 en su numeral 5 manifiesta que el “fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábitos de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados” (Legislación Deportiva, 2001).

Por el acoso y violencia juvenil se creó la ley 1620 de 2013 “el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar”.

La convivencia que se da es una característica del ser humano, así como el hombre está llamado a compartir y vivir en sociedad, por ende el respeto particular o grupal es base fundamental para el desarrollo de la personalidad, ya que de esta manera la agresión escolar afectaría el desarrollo de los valores bien fundamentados, es por ello que esta ley ayudara a que los jóvenes crezcan con valores y los apliquen ante sus compañeros pero también con sus familiares y en su vida social, protegiendo contra

actos de matoneo ó bullying, logrando que los estudiantes reflexionen y tomen conciencia del buen comportamiento y trato que deben tener hacia sus compañeros, lo cual crea un sistema de convivencia escolar, promoviendo y fortaleciendo la formación ciudadana enfocada en la axiología

La Ley del Deporte, en el Artículo 1, define como sus objetivos generales: “el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre... así mismo, la implantación y fomento de la Educación Física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el de sus obligaciones como miembro de la sociedad” (Legislación Deportiva, 2001).

Es importante lo anterior puesto que, la investigación a desarrollar tiene que ver con la creación de un espacio creativo llamado “el sendero lúdico”, en el que facilitara la actividad física, el deporte y la recreación, donde los educandos lograrán desarrollar con eficiencia la competencia axiológica corporal de la educación física y las demás personas podrán interactuar de una manera divertida y alegre; los niños practicarán los deportes y la lúdica, en la cual desarrollarán sus habilidades, destrezas y se integrarán de una manera armónica, donde la empatía se resaltará con valores y motivación.

Retomando la legislación deportiva, capítulo II, artículo 4, tiene un principio esencial, donde manifiesta que: “el deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la

formación integral de la persona. Su fomento, desarrollo y practica son parte integral del servicio público educativo” (Legislación Deportiva, 2001).

De igual manera, el sendero lúdico será esencial como estrategia de aprovechamiento del tiempo libre, puesto que todos los individuos pueden visitarlo y hacer parte de él; las personas realizarán la actividad señalada y de una manera disimulada ejecutarán actividades de educación integral, donde el sujeto que participe se relacionará con otras, dando opciones de diálogo y de interacción social.

En este contexto el Ministerio de educación Nacional (MEN), presenta en el documento No15 las orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte, material que propone el trabajo de competencias específicas en la educación física cuando otras áreas del conocimiento han desarrollado esta propuesta con casi doce años de anticipación, en el cual incorpora además de la competencia motriz, la competencia axiológica corporal como base fundamental para el desarrollo de todo proceso de vida, alimentando el ser en la persona y pensando en todo acto de vida en proyección al ser humano. También se encuentra la competencia expresiva corporal, la cual llama a ser la integración de las costumbres, gustos y tendencias del estudiante de acuerdo a las características culturales y proyección de desarrollo social, en nuevas iniciativas y tendencias; el desarrollo de estas competencias en la clase de educación física enriquecerá al joven estudiante en su comportamiento, actitud y expresión a diferentes situaciones reales, siendo de gran aporte a la formación personal.

5. Metodología

5.1 Paradigma

La presente investigación se plantea desde un paradigma cualitativo, ya que a través de observaciones permitirá establecer algunas dificultades que presentan los docentes del área de educación física en sus prácticas pedagógicas en relación al desarrollo de la competencia axiológica corporal. A demás de observar a la persona, a grupos y escenarios, hay una interacción profunda del investigador con el investigando. Gracias a este paradigma se logrará observar que el desarrollo de la competencia axiológica corporal de la educación física no se está abordando, puesto que la clase tiene una perspectiva deportiva, esto llevo a tomar el tema relacionado con el desarrollo de la competencia axiológica corporal.

5.2 Enfoque

El proyecto de investigación se enmarca dentro del enfoque critico-social, siendo este emancipatorio de las ciencias sociales y educativas; encaminado a lograr una conciencia auto reflexiva y critica en el desempeño del contexto escolar, donde se pretende describir las actitudes, habilidades y las experiencias personales, dentro de lo motriz, expresivo corporal y lo axiológico corporal, las cuales han despertado interés por el investigador para dar una posible solución al problema sobre el desarrollo de la competencia axiológica corporal de educación física.

5.3 Unidad de trabajo

Estudiantes de la I.E.M INEM de Pasto: 6.879

5.4 Unidad de análisis

Para el desarrollo de la presente investigación se ha tomado como población de estudio al grado 6-3, conformado por 16 niñas y 21 niños para un total de 37 estudiantes, sus edades oscilan entre 10 y 12 años, pertenecientes a barrios aledaños de la Institución.

5.5 Técnicas de recolección de información

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicara las siguientes técnicas: observación participante y grupo focal, de igual manera se tendrá en cuenta los instrumentos de información que fueron herramientas importantes en dicho proceso.

5.5.1 Observación participante

Teniendo en cuenta el grupo sujeto de estudio, la técnica de observación participante permitirá interactuar más directamente con el grupo investigado. Adquirir, procesar y plasmar y mejorar la información ya que el investigador se convierte en un testigo directo de todos los acontecimientos que se dan en el interior del grupo.

En este sentido Sabino Carlos menciona que: “El observador se involucra directamente en el hecho o fenómeno a investigar, toma parte activa y es testigo de los hechos desde adentro; el observador no sólo puede percibir las formas exteriores de la conducta sino también experimentar en carne propia las actitudes, los valores y los comportamientos” (Sabino, 1984).

De acuerdo a lo anterior, la observación participante ayuda a los investigadores a comprometerse e interactuar directamente con el grupo sujeto de estudio, ya que a través de esta técnica se logra observar y percibir las conductas, las relaciones entre ellos mismos y sus sentimientos. Esto hace conocer más a fondo la población a investigar.

Para mayor relevancia dentro del proceso investigativo se elaboró una guía de observación sobre el desarrollo de los estudiantes frente algunos valores. (Ver Anexo A).

5.5.2 Entrevista a grupo focal

Esta técnica permite realizar preguntas abiertas pero centradas, con el objetivo de obtener información precisa y conocer el grupo investigado.

Según Bonilla, grupo focal se refiere a un:

Debate abierto y accesible a todos, en el cual los temas en discusión son de preocupación común, donde se omiten las diferencias de estatus entre los participantes y el debate se fundamenta en una discusión racional. Los grupos focales constituyen un espacio público ideal para comprender las actitudes, las creencias, el saber cultural y las percepciones de una comunidad, en relación con algún aspecto particular del problema que se investiga. (Bonilla, 1997)

De acuerdo a lo anterior, el grupo focal es una conversación para obtener información rápida a un grupo de personas, se considera también como un tipo de entrevista grupal, en donde no se hacen apreciaciones sino que se genera espacios de confianza para lograr el diálogo y la participación de todos. Por otra parte esta entrevista se implementara con el grupo conducida por unos temas previamente determinados, flexibles, los cuales permitirá realizar espontáneamente la conversación. Por medio de esta se busca que los estudiantes expresen sus opiniones acerca del tema de estudio, recolectando datos significativos para la investigación, lo cual ayudara a mejorar la estructura o componente curricular, práctica pedagógica y gestión de clase.

En este sentido se realizó un guion de entrevistas para conocer el pensamiento de los estudiantes acerca de lo desarrollado en las diferentes clases. (Ver Anexo B).

5.6 Plan de actividades

5.6.1 Estructuración sendero lúdico

Objetivo: Desarrollar y fomentar el componente axiológico mediante actividades establecidas que se encuentran en el sendero lúdico.

Evaluación: Solución de problemas con creatividad, motivación, liderazgo, comunicación, trabajo y toma de decisiones, fundamenta desde los valores en todas las actividades propuestas en el sendero lúdico. De igual forma, este proceso de evaluación se llevara de acuerdo al Sistema Integrado de Evaluación Estudiantil (SIEE) el cual maneja la Institución.

SENDERO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
El Rey Pele (futbolista)	En esta primera fase del sendero los estudiantes realizaran juegos y actividades lúdicas de futbol.	Fomentar a través del futbol el diálogo y la integración entre los niños y niñas para un mejor desarrollo dentro y fuera de clase.
Miltón Ayala (atleta)	En esta fase los estudiantes reconocerán algunas competencias principales del atletismo de pista como son: 100, 200 y 400 mts planos, relevos y vallas, a través de juegos del lúdicos y de cooperación.	Inculcar a través de los juegos pre deportivos del atletismo la cooperación entre sus compañeros.

Maestro Zambrano (artesano)	En esta fase los estudiantes explotarán al máximo su creatividad artística con imaginación y trabajo en equipo, de igual forma se realizara una propuesta importante para la Institución donde saldrá a flote un lema y una mascota, que será representativo para el Colegio INEM.	Fomentar la cooperación en el desarrollo de actividades grupales.
La vecindad del chavo (juegos tradicionales)	Aquí los estudiantes no olvidaran la importancia de ser niño y de mantener esa alegría e inocencia que los caracteriza, en el cual practicarán los juegos tradicionales.	Promover la participación y la motivación el aprendizaje de nuevas actividades no comunes en su diario vivir como los juegos tradicionales.
Nadia Comaneci (gimnasta)	En esta parte los estudiantes participarán en el desarrollo de nuevas experiencias gimnásticas donde la práctica es fundamental para su aprendizaje.	Reconocer la importancia de la participación en las diferentes destrezas gimnásticas
Los trovadores de cuyes	En esta última fase los estudiantes trabajaran de forma armónica, motivante creando e inventado cuentos, chistes y al mismo tiempo realizarán teatro y mímica donde todos participarán con alegría.	Afianzar en los estudiantes la empatía a través de la mímica, el teatro y chistes que hacen de ello poder relacionarse de una manera placentera.

6. Análisis e interpretación de resultados técnicas de recolección de información

El análisis e interpretación de resultados es importante en todo proceso investigativo, la implementación de las técnicas utilizadas permiten la interacción y relación directa con los estudiantes logrando plasmar toda conducta que se daba en cada clase. En este caso se realiza desde el primer momento de clases la técnica observación participante observan diferentes problemas y enfocándose en uno en particular, proponiendo una estrategia para mejorar dicho problema, es así como se efectuó la estrategia del sendero lúdico “los años maravillosos” para desarrollar la competencia axiológica corporal en los estudiantes, permitiendo registrar y describir datos reales del grupo sujeto de estudio, analizando e interpretando comportamientos, actitudes y manifestaciones sucedidas en el contexto del grupo. De igual forma se implementa técnica entrevista a grupo focal a un cierto grupo de estudiantes, permitiendo recolectar datos en un corto tiempo, esta entrevista fue guiada hacia el enfoque de los valores de la parte axiológica, el comportamiento y la actitud de todos frente a las clases.

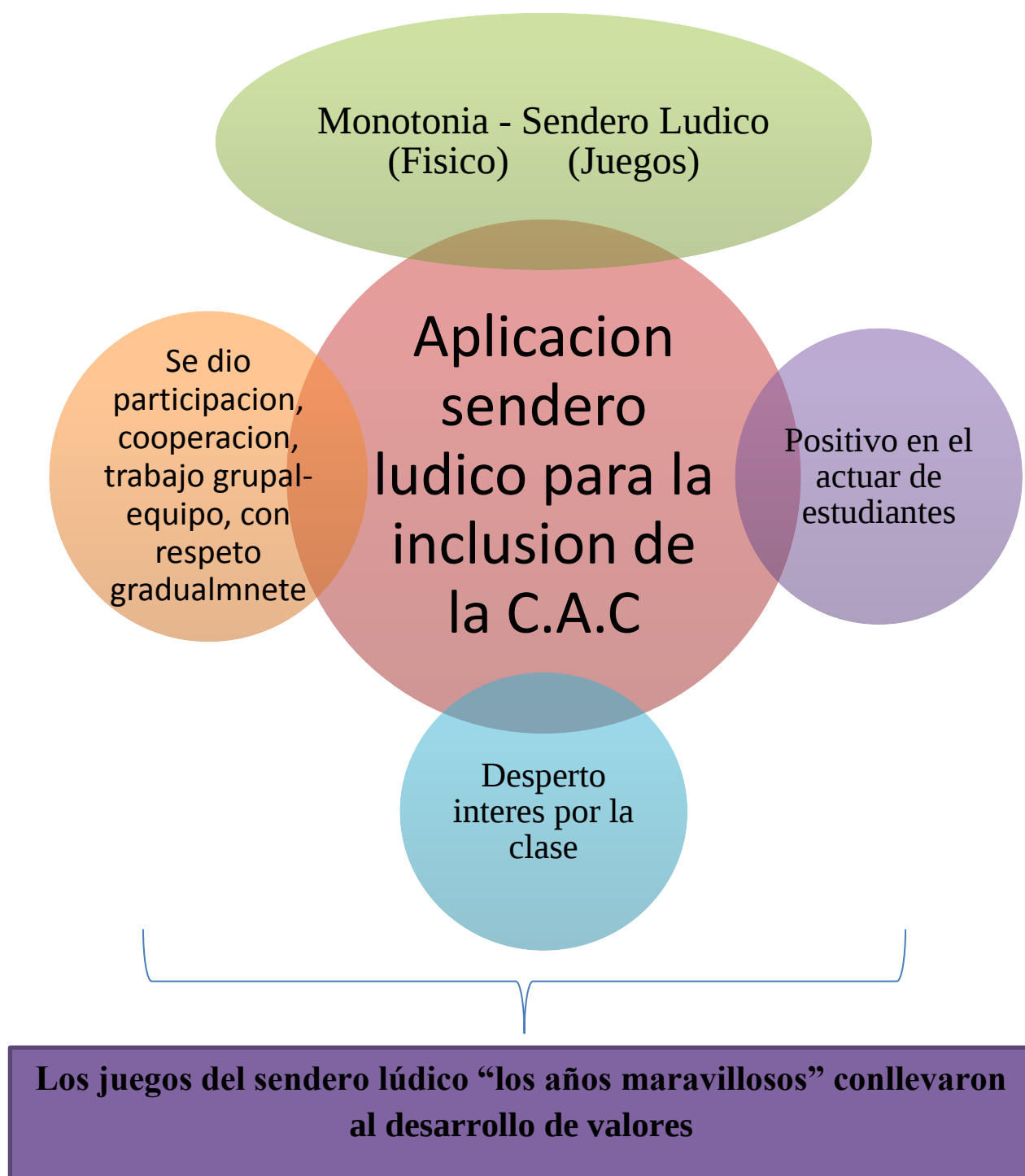
6.1 Análisis e interpretación de resultados

Secuencia de consecución de los objetivos específicos en el resultado del trabajo de investigación.

Objetivo:

Aplicación de la propuesta sendero lúdico “los años maravillosos” como una alternativa para la inclusión de la competencia axiológica en la clase de educación física.

En el desarrollo del trabajo investigativo se logró la consecución de los objetivos en etapas sucesivas y ordenadas de acuerdo a lo estipulado en el trabajo, donde la aplicación de la propuesta se desarrolló en el primer periodo del año lectivo en la I.E.M INEM de Pasto en el grado 6-3, por aprobación de la señora rectora y del jefe de área a quienes les gusto la propuesta siendo una novedad de iniciativa que capturó la atención de los docentes del colegio, lo cual motivo para ser aceptada de acuerdo a las exigencias que la modernidad plantea como preparación y actualización de planes y programas para el inicio del enfoque en competencias, en donde la competencia axiológica corporal es el punto inicial para el desarrollo de las otras dos competencias específicas que propone el Ministerio de Educación Nacional.



Se realiza el análisis e interpretación a través de lo observado en las diferentes actividades de clases, donde al principio los estudiantes tenían un comportamiento y actitud inadecuada respecto al problema la competencia axiológica corporal, como ya antes se lo menciona en la descripción del problema. En este sentido se dio paso a la ejecución de la estrategia del sendero lúdico, que es un camino donde el joven estudiante hace parte del recorrido participando en las diferentes actividades lúdicas y fases que hay en este sendero, llevando a vivenciar cosas nuevas a través de las actividades planteadas, escogidas específicamente para tratar el tema de estudio. Aquí se apreció como los estudiantes fueron mejorando, desarrollando la parte axiológica formando lazos de amistad y respeto por los demás como por sí mismo.

Como primera estación del sendero lúdico “los años maravillosos” se encuentra El Rey Pele con juegos y actividades lúdicos que llamaron mucho la atención de los estudiantes y fueron de agrado en cada momento, puesto que manifestaba <<a mejor no vamos hacer físico>> << vamos a jugar>> <<sí que rico>> <<ya estaba cansado de tanta abdominal>>, al escuchar esos comentarios de los estudiantes afirmaban el papel de los docentes anteriores de educación física el cual realizaban la clase a partir de la tendencia deportiva al querer trabajarles físico y rendimiento mas no juegos donde el educando se involucre y participe con alegría ante las diferentes actividades.

De este modo en la fase del Rey Pele, se desarrollaron juegos de futbol encaminados a desarrollar la competencia axiológica corporal, al principio de cada actividad era notable la timidez de algunos al trabajar con el niño o con la niña escuchando susurros como <<no que vergüenza>> <<entre hombres y mujeres con mujeres>> <<nos escogemos como queramos>>, mientras tanto pocos estudiantes

accedieron a trabajar manifestando <<vengan ustedes>> << vengan escojámonos>>, mostrando que no fue un obstáculo integrarse con los demás, cabe resaltar que esta timidez y vergüenza por trabajar con diferente genero fue mejorando gradualmente, de igual forma los educandos ya tenían conformados su grupos de trabajo, pero esto no fue un impedimento en la clase, ellos reflexionaron sobre la importancia de mejorar en el grupo, donde trabajaron de la mejor manera, relacionándose e involucrándose con los compañeros, donde la motivación como la participación y el trabajo en grupo nació de una manera espontánea, se escucharon comentarios y gritos de algunos estudiantes diciendo <<este juego me gustó mucho>> <<avancemos>> <<dame hago el gol>> <<profe, las mujeres han sido buenas para jugar las mira>> <<ellas nos ganan>> <<hay que tratarlas bien porque si uno va duro les hace falta>>, estos comentarios son positivos, ya que demuestra el buen trabajo que se está desarrollando con ellos.

Figura 2. Juegos y actividades del Sendero Lúdico “Rey Pele”



A través de las actividades planteadas en esta estación del sendero surgió un compañerismo siendo este un vínculo estable entre diferentes personas compartiendo determinadas situaciones, vivencias, sentimientos con respeto y confianza, este compañerismo es importante entre las personas, ya que por medio de él se pueden relacionar de una manera sencilla dialogando con respeto donde el trabajo en grupo fue

positivo, puesto que sus actitudes frente algunos compañeros rivales fueron cambiando a formar una unión de todos.

En este sentido se realiza la siguiente pregunta: **¿Cómo es el trato dentro de la clase?**, pregunta que fue contestada con los siguientes argumentos

“hay maltrato de unos a otros”

“malo porque algunos compañeros no se respetan”

“bueno y malo depende el comportamiento de todos”

Con relación a lo observado de la clase y a lo argumentado por la entrevista, se aprecia una gran diferencia, donde los niños con sus comentarios acerca de la pregunta tienen una visión real de lo sucedido en el transcurso de las diferentes clases, sin embargo al realizar los juegos en el sendero del Rey Pele, los infantes olvidaron ese irrespeto y el mal comportamiento que anteriormente tenían, estos juegos hicieron de ellos unas personas que respetaran y valoraran al otro con sus dificultades o habilidades, permitiendo corregir y mejorar esas conductas negativas hacia los demás.

Según Dalia Posada manifiesta que “de los valores depende que llevemos una vida grata, alegre en armonía con nosotros mismos y con los demás, una vida que valga la pena ser vivida y en la que podamos desarrollarnos plenamente como personas” (Posada, 2002), es así como los estudiantes compartieron y disfrutaron el juego limpio interiorizando que el valorar y tratarse bien lleva a hacer un grupo integrado, donde el compañerismo es el mejor motivo de estar juntos, ya que si no existiera este vínculo entre ellos, las relaciones serían negativas surgiendo la agresividad y conflicto entre ellos, es por ello los valores deben ser fundamentados desde el principio de vida, ya que

de estos depende el actuar de la persona en un mañana, es así como la familia y las instituciones deben fomentar el trabajo en valores inculcando en ellos una vida sana y placentera donde el respeto debe ser primordial en todo acto, fue así como los juegos de la fase del rey pele lograron mejorar el comportamiento del grupo respetándose unos a otros y sabiendo que cada persona debe ser valorada como quiere que lo valoren a uno mismo.

De igual modo, se da paso al Sendero Lúdico Milton Ayala, donde se plasmó y vivencio diferentes juegos de atletismo.

Figura 3. Juegos de atletismo. Sendero lúdico Milton Ayala



Todos participaron con alegría, motivados desde el principio hasta el final por cada juego, donde conformaron grupos de trabajo compitiendo entre equipos, se

escucharon palabras como <<no vayan a embarrarla>> <<cógeme bien>> <<a la cuenta de 3 salimos>> <<todos despacio>> <<no se suelten>> <<todos al mismo tiempo>> <<dale que si podemos>> <<afanen>> <<corran duro muchachos>> <<ahí dale suave>> <<uff que rico>> <<que vacanos esos juegos>>, ante estos comentarios y el trabajo que realizaron los infantes fue notable el trabajo en equipo, donde todo el grupo reconoció la importancia que el trabajo de todos era para lograr el objetivo propuesto. Fue así como todos trabajaron y cooperaron en grupo colaborándose y apoyándose unos a otros, trabajando con respeto y tolerancia.

De lo anterior se realiza la siguiente pregunta: **¿en el desarrollo de la clase se motivan con frecuencia?**

“si porque uno comparte con los compañeros y se socializa más”

“antes eran actividades de físico y grupos de niños con niñas y ahora es combinado y se relaciona más, los juegos que se hicieron en el sendero hicieron conocer más a nuestros compañeros”

“habían niñas y niños solitarios y los juegos del sendero nos unieron y ahora nos respetamos, no como antes”.

Los estudiantes a través de la clase se motivaron con frecuencia, la alegría y el disfrute sobresalió en cada juego; la motivación influye mucho en los niños de esta depende como actúen y se comporten, facilitando los proceso de enseñanza-aprendizaje. Aquí se pudo notar como los educandos en el desarrollo de los diferentes juegos comparten, dialogan, y se relacionan, cooperando y trabajando en grupo. lo cual no hacían anteriormente, ya que la clase era orientada desde la actividad física dedicándose a correr y hacer ejercicios físicos.

De lo mencionado se puede notar que el trabajo en equipo sobresalió en cada uno de los juegos propuestos en esta fase, es así que Juan Cubeiro define trabajo en equipo como “unidades compuestas por un número de personas que se organiza para la realización de una determinada tarea y que está en relación entre sí, que como consecuencia de esa relación interactúan dentro del mismo equipo para alcanzar los objetivos que se han propuesto, reconociendo que se necesitan las unas a las otras para dicho cumplimiento” (Cubeiro).

De lo anterior cabe mencionar que los estudiantes tuvieron compromiso en cada actividad, donde colaboraban y cooperaban entre ellos mismos para poder conseguir la victoria, ellos hablaban proponiendo estrategias de cómo realizar cada uno de los juegos, lo cual llevo a que todos trabajaran para un solo objetivo, reconociendo que eran un solo equipo, uniendo fuerzas y pensamientos para poder salir adelante. Fue así como las relaciones crecieron y mejoraron respetuosamente, demostrando que el trabajo que se estaba realizando va por buen camino.

Objetivo:

Identificar la incidencia del sendero lúdico “los años maravillosos” encaminado hacia la búsqueda de la comunicación y motivación que conlleve al desarrollo de valores.



En este segundo objetivo específico que apunta a la identificación de la incidencia de la comunicación y motivación como puntos iniciales de todo proceso se alcanzaron al desarrollar en cada una de las actividades del sendero lúdico “los años maravillosos”. Se comprende que la comunicación es una de las piedras anulares, donde se cimenta todo proceso para una interrelación social optima y por ende se logra la segunda parte del objetivo que es la motivación en la novedad de la propuesta de orden lúdico encaminado al desarrollo y mejoramiento de los procesos sociales comunitarios la que mostro su incidencia desde el periodo de aplicación y el reflejo de sus tendencias en el trascender de los estudiantes en los posibles proyectos de vida.

De igualo forma se trabajó en la estación del Maestro Zambrano con trabajos manuales que fueron bien recibidas por los estudiantes, donde dibujaron, pintaron, escribieron y soñaron imaginando y creando mensajes y dibujos a su creatividad.

Aquí los infantes conocieron quien fue este personaje, que huella dejo y porque se le da un reconocimiento, al ser el pionero en el concurso de carrozas de carnavales de blancos y negros, esto incentivo a los niños a trabajar en esta estación.

Figura 4. Sendero Lúdico Maestro Zambrano



Aquí todos participaron y disfrutaron con un ambiente pacífico, colaborando y compartiendo tanto ideas como materiales, todos dieron a conocer sus habilidades de

arte y dibujo concentrados e inspirados en hacer algo bonito; la interacción social se dio con facilidad donde dialogaban y se motivaban unos a otros, diciendo <<que buen trabajo el tuyo>> <<ese lema esta bonito>> <<dibujemos algo bonito>> <<profe dibujamos o escribimos lo que nos nazca verdad>> <<que rico a dibujar>> <<hace ratos que no dibujo, ya no me acuerdo>> << yo no soy tan bueno para dibujar, no importa >> <<dibujar en educación física que divertido>>, estos comentarios de querer superarse y de alentar al compañero fueron positivos en el trabajo, mostrando las ganas y el deseo de participar y de dar lo mejor de ellos mismos.

Aquí los estudiantes conformaron sus grupos de trabajo dialogando y compartiendo ideas del querer plasmas un dibujo o mensaje, apoyándose entre ellos llegaban a la conclusión de que iba a realizar cada uno. Los infantes mostraron concentración y dedicación en la elaboración de su dibujo saliendo a flote su creatividad e imaginación, así mismo los estudiantes observaban el dibujo de los otros y sugerían agregar o quitar algo a su idea y este le explicaba el porqué, su ayuda era tenida en cuenta con un agradecimiento. Luis Fuentes menciona que el dialogo “es un intercambio comunicativo de ideas, a través de contrastes, criterios y opiniones diversas, en el diálogo se establece un clima de acercamiento mutuo entre los interlocutores, que permite la confrontación de forma amigable” (Fuentes, 1980).

De igual forma para Pilar Carrera “el diálogo es un coloquio o conversación entre dos o más personas. El dialogar con plenitud nos permite desvelar actitudes favorables en la búsqueda de interés común y de la cooperación social” (Carrera, 2002).

En este sentido para la realización de los mensajes todos daban ideas y aportes valiosos para la creación de dicho lema, hablando con tolerancia y respeto, al mismo tiempo había risa pues algunos compañeros bromeaban con dichos comentarios pero sin salirse del abuso e irrespeto, es por ello que el diálogo tomo un papel fundamental en el desarrollo de esta fase, facilitando la unión entre ellos mismos, intercambiando opiniones y comentarios que lograron una buena relación en el grupo.

Por otro lado, en el sendero lúdico la vecindad del chavo, se encuentran juegos en el que los niños como cualquier adulto o joven quieren participar en ellos, siendo juegos de que nunca se van a olvidar que empiezan desde la infancia pero siempre están presentes en cualquier situación y que al practicarlo es de gran motivación, estos juegos que se practican en calle, la barriada, en la casa y hasta en el mismo colegio, son agradables y fomentan el dialogo, la interacción social, el respeto del otro como de uno mismo, mejorando la integración y ejerciendo los valores en cada situación de juego.

sabian como hacer rodar el trompo ni podian jugar canicas, ahí los mismos compañeros les explicaban a una por una como era el manejo de ese material, hubo comentarios como <<profe ya le cogi>> <<tu tienes tinge>> <<yo soy bien tinozo>> <<mira estos son los tinges aprende uno y con ese juegas>> <<profe mire mi tinge... jajajajaja>> <<que duro hacer rodar el trompo>> <<ahí le van cogiendo>> <<ya aprendi>> <<ahora si jugemos>>, despues de observar como los niños les enseñaron y explicaron a las niñas el manejo del tropo, canicas, yoyo, sin dar una orden conformaron grupos y empezaron a jugar, todos pasaron por los diferentes juegos, fue asi como se dio un trabajo integro, colaborativo, donde la comunicación y la motivacion fue la base ensencial para esete trabajo.

¿En la clase se genera espacios de interacción social y de comunicación?

“Pues a veces sí, a veces toca gritar para que le hagan caso y seguir jugando”

“si, los juegos hicieron que hablemos con otros compañeros que no la habíamos hecho”

“todos compartimos y nos relacionamos”

“si mucho”

“si porque a veces toca tomar una decisión y se forma un acuerdo”

De esto se deduce que las actividades planteaas en esta estación del sendero lúdico, fomento un dialogo e interacción entre los compañeros, manifestando y expresando las ganas de jugar y de querer aprender a manejar estos materiales de juego como son: las bolas, el trompo, yoyo y sogas, las cuales muchos de los niños y sobre todo las niñas nunca había toca ni jugado, pero cuando la curiosidad despertó por querer aprender se motivó cada integrante para mostrar sus habilidades en este tipo de juegos tradicionales.

De este modo la comunicación fue un facilitador de acercamiento entre los estudiantes, entablando un dialogo pacífico y respetuoso, donde formaban acuerdos y tomaban una decisión grupal sobre el juego, lo cual hizo que la relación e interacción crezca, cooperando, trabajando en una unión grupal y motivándose unos a otros. De igual forma la motivación es esencial en cada momento de clase de esta depende la disposición de los estudiantes ante las actividades planteadas, es así como motivo a los infantes desde el principio de cada clase y los juegos diseñados fueron de gran interés y de entusiasmo, donde la alegría resalto de manera respetuosa y participativa.

Así pues Benjamín S. Bloom señala “En efecto, la motivación está relacionada con el impulso, porque éste provee eficacia al esfuerzo colectivo orientado a conseguir los objetivos que propenda, y empuja al individuo a la búsqueda continua de mejores situaciones a fin de realizarse profesional y personalmente, integrándolo así en la comunidad donde su acción cobra significado” (Bloom, 1987).

John Marshall menciona que “La motivación difiere también entre personas que enfrentan la misma situación. Todos compartimos las mismas motivaciones básicas (hambre, necesidades ira, etc.) pero la gente difiere en forma muy evidente respecto a lo que los motiva. Algunos motivos son relativamente fuertes para una persona, mientras que para otras son relativamente débiles, en cada individuo, la motivación cambia a lo largo del tiempo”. (Marshall, 2003). De lo anterior, se logró visualizar que al principio de las sesiones los estudiantes se aburrían con facilidad, pues solo querían hacer deporte libre y tomar la clase de educación física como hora de descanso, al implementar los juegos del sendero lúdico y en especial la fase de la vecindad del chavo este aburrimiento, desmotivación fue cambiando, con el impulso de querer aprender y

participar como grupo, respetándose unos a otros y tratando de conseguir los objetivos establecidos, mostrando que todos son capaces de trabajar y cooperar, fue así como la motivación salió a flote en los estudiantes.

En el Sendero Lúdico de Nadia Comaneci, se habló sobre quien fue ella y que huella dejó en la gimnasia, siendo de gran motivación para los estudiantes conocer esta historia, ya que a muchos de los infantes les gusta la gimnasia niños como niñas decían que quieren seguir este legado.

Figura 6. Sendero Lúdico Nadia Comaneci



En esta fase se observó el buen trabajo de ellos, al llegar al coliseo de gimnasia o al estar afuera en la zona verde antes de empezar a desarrollar la clase, ellos mismo empezaron con el calentamiento, ya era de conocimiento que antes de empezar a desarrollar una destreza los músculos como el cuerpo debe estar en una etapa de calistenia para no sufrir ningún daño, lo que mostro conciencia en cada uno de ellos calentando y estirando, se observó el liderazgo de algunos compañeros al decir síganme los movimientos guiando a todos en la parte de calistenia.

En el desarrollo de las actividades de gimnasia, la mayoría estaban alegres por querer ejecutar una destreza o querer hacer algo, mientras otro grupo manifestaba al docente <<profe a mí me da miedo>> <<yo no puedo hacer eso>> <<si me golpeo>> <<no nos haga hacer eso>>, comentarios de miedo y timidez de algunos. Se les explico que se lo que se va a trabajar son juegos y actividades donde todos deben participar con respeto, colaborando y apoyando al compañero y que como docente iba a estar dispuesto a lo que ellos necesiten. Se ejecutaron los juegos mostrando confianza en ellos, para que no les de miedo como docente ejecutaba la actividad y guiaba a los niños, al mirar ellos el compromiso del profesor, empezaron a formar grupos de trabajo donde niños como niñas lideraban la destreza o actividad a ejecutar, los niños se comprometieron entre ellos resaltando la responsabilidad del compañero y la confianza que se tenían unos a otros.

Al ejecutar cada actividad se escuchaba susurros o comentarios como <<segura>> <<no me vayas a soltar>> <<confió en ti>> <<estos juegos si, pensaba que era lanzarse y hacer algo en el aire sola>> <<así apoyándonos claro>> <<que rico>> <<yo quiero>> <<profe ahí estamos bien>> <<miren yo ya puedo solo>> <<yo los

guio>> <<fijo dale>>, estas manifestaciones de aliento y de ganas por querer hacer las cosas fueron dadas primordialmente por la confianza que tuvieron al compañero o al grupo, sobresaliendo su participación y trabajo. Estas actividades fomentaron y desarrollaron las relaciones personales, donde todos interactuaron de una manera adecuada por un bien común.

De igual forma se realizaron las preguntas:

¿Necesita un líder estar motivado?

“si porque si no los otros no se motivan”

“si hay un líder se trabaja mejor nos guía”

“al hacer rollos o pirámides confiamos en todos y el que guiaba nos hacía hacer las cosas bien”.

¿Una persona tímida puede ser líder?

“no, porque no da resultado el grupo”

“bueno no, porque no da órdenes”

En relación con lo observado en la clase y lo manifestado en la entrevista, se deduce el valor que los infantes le dan al trabajo en grupo, pues los estudiantes asumen la importancia que tiene un líder en un grupo donde guía y orienta a los demás de la mejor manera, demostrando que el grupo si puede, este líder es el que motiva y da confianza a los demás, para que crean en el en los diferentes movimientos y destrezas a desarrollar.

Luis Castañeda define “liderazgo es el conjunto de cualidades y hábitos positivos que motivan y permiten a un individuo conducir a un grupo de personas al logro de fines superiores por caminos acotados por principios y valores de alto contenido moral” (Castañeda, 2007).

Hogg Vaughan expresa que liderazgo “requiere que haya un individuo o una camarilla que influyan en las conductas de otros individuos o grupos de individuos... un líder eficaz es aquel que tiene éxito en establecer nuevos objetivos e influir en los demás para lograrlo” (Vaughan, 2010).

Es importante que los estudiantes se den cuenta que pueden ser líderes dentro de un grupo, pensando en el bienestar de este y que es lo que pretende lograr. El ser líder lleva muchas cualidades que hay que destacar como: honestidad, responsabilidad, respeto, lealtad, organización, motivación entre otras, estas cualidades hacen que la persona sea un buen líder y piense en lograr conquistar los objetivos propuestos, es por ello que como docentes se debe orientar este liderazgo hacia un bien común trayendo consigo cosas positivas y pensando en un futuro, pues si este liderazgo tiene una mala orientación causara falencias en un mañana, lo cual no contribuirá a un grupo o una comunidad.

De este modo se puede mencionar que los estudiantes en las diversas clases se dieron una voz de aliento y de ganas por querer participar en cada actividad, confiando en ellos mismos y dando lo mejor del grupo. El estudiante que estaba liderando daba lo mejor de él, siendo responsable y un buen guía en los diferentes ejercicios, corrigiendo y felicitando al grupo por lo que estaban realizando, esto hizo que el trabajo de cada

destreza gimnastica sea tomada con facilidad, lo cual fomento el trabajo, participación, liderazgo y confianza fortaleciendo esos lazos de amistad.

Finalmente se encuentra el Sendero Lúdico los Trovadores de Cuy. Los niños al escuchar el nombre de la última estación del sendero se reían y se acordaban de estos personajes imitándolos y contando chistes de ellos.

Figura 7. Sendero Lúdico Los Trovadores de Cuy



En esta última fase, se establecieron actividades de mímica, dialogo, teatro, cuenta chistes y cuento de anécdotas, donde fueron de mucha risa, llanto y goce, pues los estudiantes disfrutaron cada momento de esta estación, participando con alegría y sin ningún inconveniente, la timidez no fue ningún obstáculos, al contrario todos querían salir y contar algo o realizar una actividad, hubo comentarios como <<que buena historia>> <<eso te paso>> <<jajajajajajaj que buen chiste>> <<Salí vos que te sabes chistes>>, expresiones y manifestaciones que daban a conocer el interés por el tema. De igual forma fueron notables los sentimientos de los niños donde unos se reían y otros se estremecían al escuchar la experiencia del otro. Fue así como este trabajo se dio de la mejor manera, con una actitud dispuesta y un comportamiento adecuado respetando unos a otros. Los lazos de amistad crecieron y el compañerismo se dio entre todos.

Aquí nace la siguientes preguntas **¿cooperas y trabajas con los demás sin formar conflictos?**

“si ya que nosotros generamos un acuerdo”

¿Se te facilita el trabajo con tus compañeros?

“pues con los que estado tiempo con ellos que somos buen amigos y con los que no ahí estamos mejorando”

Desde esta perspectiva los estudiantes se dieron cuenta de la importancia del trabajo en grupo y de relacionarse con otros grupos, al desarrollar las diferentes actividades cooperando y dialogando para llegar a un acuerdo, este acuerdo era para mostrar un buen trabajo, una buena actuación dentro y fuera del sendero, donde

reflexionaron que no hay necesidad de pelear ni formar conflictos sino que todo se puede resolver con el dialogo y la colaboración de todos. De igual forma al vivir esta experiencia de los trovadores de cuy, los infantes daban lo mejor de ellos hasta dieron a conocer cosas que los demás no sabían de esa persona, llegando a que todos sientan el dolor o la risa, donde el sentimiento sobresalió por parte de los niños, escuchaban historias, cuentos o poemas y hasta los mismos chistes en los cuales se metían en el papel, dando señales de risa como de tristeza, formando una empatía de unos a otros y llevando a que todos se valoren como personas.

De tal manera, se analiza que el respeto es fundamental y primordial en los niños, ya que es el valor principal de las relaciones interpersonales para poder convivir en sociedad y ser integrado en ella, teniendo en cuenta que todas las relaciones sociales deben fundarse en el respeto para que todo funcione de una manera buena y acorde a las circunstancia, sin agresiones ni conflictos entre las diferentes personas que hacen parte de una comunidad. Cabe resaltar que en el grupo sujeto de estudio, se fortaleció éste y demás valores por medio de las actividades planteadas, esto hizo que los infantes se sintieran más seguros para sacar a flote su madurez, donde al inicio les daba vergüenza y se ponían tímidos, pero con el transcurso de las clases ellos iban cambiando esa imagen hasta el punto de que era normal verlos mutuamente, respetándose y valorándose unos a otros.

Samuel Insanally afirma que “el respeto comienza en la propia persona. El estado original del respeto está basado en el reconocimiento del propio ser como una entidad única, una fuerza vital interior, un ser espiritual, un alma”. (Insanally). De esta manera, este valor que debe ser empleado en toda circunstancia para que haya una convivencia

sana y pacífica, del respeto depende el comportamiento de la sociedad, sin él, las relaciones personales serían de agresividad, de mala conducta y de irrespeto por el prójimo y la sociedad, en donde no se viviría en armonía ni felicidad sino corrupción. No obstante, las personas para iniciar a respetar hay que empezar por el auto respeto valorándose uno mismo como persona, cuando esto esté entendido ya se puede hablar de respeto hacia los demás donde se valorará a las personas que lo rodean generando un ambiente pacífico y armonioso en un grupo de trabajo.

Por último se realizó las siguientes preguntas:

¿Después de desarrollar las actividades, reconozco la importancia de la actividad física en mi autocuidado?

“para tener una mejor salud y crecer fuertes y sanos”

“para mejorar el estado físico”

“para la salud”

Los estudiantes tomaron conciencia reflexionando que al llegar a la clase de educación física siempre deben predisponer su cuerpo hacia una actividad y que luego de terminar la clase se debe hacer una fase de recuperación y de hidratación, lo cual llevo a que ellos valoraran su cuerpo para una buena salud.

¿Cuál fue la estación que más le gusto dentro del sendero lúdico “los años maravillosos”?

“la vecindad del chavo porque uno se socializo más con los compañeros y pues jugamos”

“a mí me gusta Nadia Comaneci porque me gusta la gimnasia y porque es chévere hace cosas diferentes de lo común”

“a mí me gusto el Rey Pele ya que ahí jugábamos futbol que es mi deporte favorito con mis amigos y las mujeres mezclados”

“a mí me agrado los trovadores de cuy porque nos divertíamos por ejemplo en la mímica con la creatividad podía representar a un personaje”

“a mí también los trovadores de cuyes porque nos hacían reír”

“a yo me gusto el Rey pele porque a mí me gusta el futbol”

En las apreciaciones de los estudiantes, se manifestaron diferentes gustos por el sendero algunos coincidieron en que fase les gusto más, otros les gustaron todas las estaciones, y otros especificaron que les agrado más una en particular.

Pero todos llegaron a una sola conclusión que el desarrollo del sendero lúdico “los años maravillosos” fue de agrado y de disfrute para ellos, pues ahí lograron conocerse más y respetarse como grupo.

¿En el desarrollo de las actividades del sendero lúdico desde la fase del rey pele hasta la última de los trovadores de cuy se va desarrollando los valores?

“si porque uno comparte, pues uno socializa más con los compañeros, ahí se aprende a valorar, a tolerar a respetar”

“si porque la anteriores clases es hacer físico, todo es físico no nos hacen jugar”

“los profesores nos hacen dar vueltas a la cancha, con los juegos del sendero se juega y se convive más con los compañeros”

“los juegos del sendero son divertidos y jugamos no hacemos abdominales, ejercicios, dorsales eso es físico y queremos jugar”

“con los juegos unos se familiariza más con los compañeros”

Los estudiantes afirmaran en sus comentarios que el recorrido del sendero lúdico “los años maravillosos” a través de sus juegos y actividades lúdicas, inculco a valorarse y respetarse, integrándose como un grupo unido donde comparten y conviven más con los compañeros, logrando un desarrollo de la competencia axiológica corporal.

De acuerdo a todo lo anterior, se puede decir que las actividades y juegos plasmados en el sendero Lúdico “los años maravillosos” desarrollaron gradualmente la competencia axiológica corporal, todo esto gracias a la participación y el trabajo que se dio en el grupo, donde los valores salieron a flote de la mejor manera.

Conclusiones

La investigación en el colegio es la estrategia para que los estudiantes exploren, conozcan nuevas metodologías y construyan su propio conocimiento, aprendan a convivir en grupo y se valoren como personas.

La institución educativa INEM de Pasto, brinda espacios de sano esparcimiento, donde se puede inculcar valores en todas las áreas del conocimiento, lo cual lleva a poder construir estrategias que faciliten el trabajo del docente.

La implementación de la propuesta pedagógica el Sendero Lúdico “los años maravillosos”; además, de ser una innovación pedagógica, permitió que los estudiantes trabajen colectivamente, interactúen con respeto y se motiven con las diferentes actividades y juegos, participando y dialogando como grupo.

El juego a través de la clase de educación física es el mejor recurso para lograr construir una identidad en el joven educando, formándose y desarrollándose como persona.

Se puede decir que el desarrollo de la competencia axiológica corporal en la clase de Educación Física, además de permitir un aprendizaje vivencial de los diferentes juegos, desarrolla la formación integral del estudiante.

El recorrido del sendero lúdico “los años maravillosos”, brinda espacios de conocimiento e interacción con los demás, fortaleciendo las relaciones y enriqueciendo los procesos axiológicos.

Se puede decir que el sendero lúdico es una estrategia que abarca los diferentes deportes, depende del docente como oriente su clase, lo más adecuado es el formar y desarrollar la integración puesta en valores, ya que desde la niñez es donde se construye personas.

Cada estación del sendero abrió espacios de comunicación, participación, motivación, liderazgo y trabajo en grupo, llevando a una interacción social y a una sana convivencia formada en principios.

El plan de actividades propuesto en la investigación es apropiado para la etapa escolar, la edad de los adolescentes y coherente con el objetivo de la educación para la salud en el contexto escolar.

Recomendaciones

Para lograr un desarrollo apropiado de la competencia axiológica corporal, se insiste en que el profesor motive constantemente a los estudiantes con juegos lúdicos orientados a promover la formación en valores, donde obtendrá buenos resultados en el joven estudiante donde creara, participara y trabajara en grupo con un constante gusto y entusiasmo, interactuando positivamente con los demás.

En las Instituciones Educativas se deben implementar estrategias innovadoras como la del Sendero Lúdico ya que aporta mucho a la educación y aprendizaje de los estudiantes, y así mismo los docentes tomaran de ella como una metodología y didáctica dinámica y abierta, generando espacios de integración, diversión e interés en los educandos.

Actualización de los docentes en las nuevas tendencias de la educación física, generando un cambio de actitud en la planeación y programación.

Se sugiere que el docente encamine su proceso al desarrollo de la competencia axiológica corporal, teniendo en cuenta indicadores de desempeño y saberes.

Se considera pertinente que el docente socialice el trabajo que se va a realizar con el grupo a trabajar, dando a conocer la metodología y el proceso de evaluación, llevando al estudiante a reflexionar y poder participar en la planeación a trabajar.

Es conveniente que la clase de Educación Física no sea otra carga de las exigencias domesticas o académicas, sino que desarrolle actividades lúdicas, variadas y agradables, donde los alumnos sean protagonistas, aprendan significativamente, se

sientan capaces, competentes y sobretodo se formen en valores, los cuales deben ser inculcados en la clase con sus diferentes juegos.

El docente de Educación Física debe ser un ejemplo influyendo sobre las actitudes y comportamientos en los alumnos, es importante que sea un reflejo positivo en la construcción de un estilo de vida orientado a la formación de valores y el respeto por sí mismo.

Que todos los docentes de la Institución Educativa no sólo de educación física sino de las diversas áreas axiológicas del conocimiento se apropien, continúen, implementen y actúen en este recorrido, desarrollando temáticas creativas de acuerdo a su asignatura, fomentando la motivación y la formación de valores.

Se sugiere que los docentes de educación física no solo orienten la clase desde la tendencia deportiva, sino también desde la parte de adaptación constante a las tendencias modernas, desarrollando en los estudiantes la axiología corporal y demás posibilidades que los tiempos y cambios requieran.

Referencias Bibliográficas

- Aguirre, L; Cabrera, R. y Castro, E. (2012). Formación en competencias ciudadanas de los niños de grado tercero y cuarto del centro educativo municipal los ángeles sede: alto de santa bárbara a partir del aprendizaje basado en problemas. Pasto: Tesis. (Maestría en Pedagogía). Universidad Mariana, Facultad de Educación. 180 p.
- Arturo, Tutistar; Garreta, Luis y Goyes, J. (2010). El golombiao en la clase de educación física como estrategia pedagógica para promover la práctica de las competencias integradoras en los estudiantes del grado 10-1 de la I.E.M Ciudadela de Paz “sede magdalena” de la ciudad de Pasto. San Juan de Pasto. Trabajo de grado. (Licenciada En Educación Física). Institución Universitaria CESMAG, Facultad de educación. 150 p.
- Aristizabal, Carlos. (2008). Teoría y metodología de investigación. Guía didáctica y módulo. Colombia, 34 p.
- Berdugo, Ana y LUNA, Eliana. (2011). El aporte de la educación física al desarrollo de algunas competencias básicas de las ciencias sociales, matemáticas y ciencias naturales a cursar en el grado quinto (5º) de la educación básica primaria. Santiago de Cali. Trabajo de grado. (Licenciada En Educación Física, Salud y Deportes). Universidad del Valle, Facultad de educación y pedagogía.

BLOOM S, Benjamín. (1987). Características Humanas y Aprendizaje Escolar. USA: voluntad, 43 p.

Bonilla, Elssy. (1997). Más allá del dilema de los métodos. Santa fe de Bogotá: Norma, 191 p.

Bonilla Baquero, Carlos Bolívar. (1998). Educación física. Revista Kinesis. Vol, 24. 29 p.

Castañeda, Luis. (2007). Naciste para ser líder. México: Printed, 98 p.

Carreras, Llorenc, Ejido, Pilar. (2002). Como educar en valores. Madrid: Narcea, 311 p.

Colmenares, Ana Mercedes. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. Artículo: Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación, Vol. 3, No. 1, 102-115. Universidad Pedagógica Experimental Libertador ISSN: 2215-8421.

Constitución Política de Colombia. (1991). Asamblea Nacional Constituyente. Santa fe de Bogotá: Voluntad, 20 p.

Delors, Jacques. (1997). La educación encierra un tesoro. Francia: Santillana ediciones UNESCO, 47 p.

Documento No 15. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá: Primera edición.

Fuentes, Luis. (1980). Comunicación. Madrid: Printed, 430 p.

- Guerrero, Lorena y Villota, Mónica. (2012). Competencias docentes en el uso de las tic en la universidad mariana. San Juan de Pasto Tesis: (Maestría en Pedagogía). Universidad Mariana.
- Vaughan, Hogg. (2010). Psicología social. Madrid: editorial medica panamericana, 637 p
- Institución Educativa Municipal INEM. (2010). Luis Delfín Insuasty Rodríguez, Manual de Convivencia. San Juan de Pasto: s.n.
- Larrousse. (2003). Diccionario enciclopédico. Barcelona: editorial Spes, 919 p.
- Legislación Deportiva. (2001). Ley 181 Enero de 1995. Armenia: Kinesis, 10 p.
- Martínez, Juan; Osorio, Edgar y Cifuentes, Carlos. (1999) Indagación y competencia motriz. Desarrollo de habilidades del pensamiento a partir de la dimensión motriz. Medellín. Tesis: (Especialista en Desarrollo del Pensamiento Reflexivo y la Creatividad en Educación). Universidad de Antioquia.
- Ministerio de educación. (1994). Ley General de Educación. Santa fé de Bogotá: Legis, 59 p.
- Otálora, Yenny. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. Artículo de reflexión No.5, pp. 71-96. Santiago de Cali: Universidad del Valle, Colombia. ISSN 2011– 0324.
- Posada Álvarez, Rodolfo. (2007). Currículo y aprendizaje en la formación superior fundamentados en competencias. Barranquilla: s.n. 171 p.

REEVE, John Marshall. Motivación y emoción. Tercera edición. Editorial mexicana, reg.número.736 p.

Sabino, Carlos. (1984). El proceso de investigación. Santa fe Bogotá: Sisar, 161 p.

Cibergrafía

Blanco, Pere; Jové I Deltel, Carme y Franquet M, Belén. (2008). La adquisición de competencias, un conocimiento en y para la acción. IV Congreso Internacional y XXV Nacional de Educación Física. Córdoba. (en línea) Recuperado de: <http://www.uco.es/IVCongresoInternacionalEducacionFisica/congreso/Documentos/001-064-372-001-001.html>

Caballero, Juan. (2012). La contribución del área de educación física a las competencias básicas: opinión de los docentes. Emás F. En: Revista Digital de Educación Física. Año 4, Núm. 21 (marzo-abril de 2013). Recuperado de: <http://emasf.webcindario.com>

Camacho Coy, H. y Amaya, L. Educación física y competencias ciudadanas. En: Revista de Educación Física para la paz N° 6 ISSN: 1885 – 124X Depósito Legal: VA-707-05 (Mayo de 2011). Grupo de Investigación Acción Motriz. Universidad Surcolombiana (Colombia).

Campo, María y Santos, Juan. (2010). Política educativa del Gobierno Nacional "Educación de calidad, el camino para la prosperidad". Santa fe de Bogotá. 2010. (en línea) Recuperado de: <http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/article-254383.html>

CUBEIRO, Juan Carlos. Definición trabajo en equipo. (Consultada el 15 de abril del 2011). Disponible en la dirección electrónica:
<http://www.degerencia.com/articulo/equipo-de-trabajo-y-trabajo-en-equipo>

Daza Cuello, M. (2013). La lúdica. (Consultado el 5 de agosto del 2013). (en línea)
 Recuperado de: <http://madeleynedazacuello.blogspot.com>

De ornelas, Fanny. (2013). Axiología y Educación. (Consultada el 5 de agosto del 2013).
 (en línea) Recuperado de:
<http://filosofiadelaeducacionvenezuela4.blogspot.com/p/axiologia-y-educacion.html>

Díaz Barahona, José y Campos Micó, María. (2008). El desarrollo de las competencias básicas a través de la Educación Física. Revista Digital de Educación Física y Deportes. Año 12, Núm. 118 (en línea) Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com>

Echeverri, Jaime Hernán y Gómez, José Gabriel. (2013). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. (Consultado el 5 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de:
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Glanzer, M. (2000). El juego tomado en serio. El juego en la niñez. Un estudio lúdico de la cultura lúdica infantil. Buenos Aires: Aique.

Grupo de investigación “Acción Motriz”. (2013). Competencias y estándares para el área de educación física. “experiencia que se construye paso a paso”. (Consultada

el 3 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de:
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/viewFile/223/153>

Gómez Rijo, A. (2005). La enseñanza y el aprendizaje de los valores en la educación Deportiva. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 5 (18) pp, junio 2005 - ISSN: 1577-0354. (Consultada el 15 de enero del 2014). (en línea) Recuperado de:
<http://cdeporte.rediris.es/revista/revista18/arteduvalores9.htm>

Inducción Sena. Estrategias metodológicas. (Consultada el 5 de agosto del 2013).
 Disponible en la dirección electrónica
<http://joniqui01.blogspot.com/2009/07/estrategias-metodologicas.html>

Insanally, Samuel. Valores para vivir: Programa educativo internacional (en línea). En: Asamblea General de la ONU, octubre, 1993 (consultada el 12 de marzo del 2014). Disponible en la dirección electrónica:
<http://www.livingvalues.net/espanol/valores/respeto.htm>

Jiménez, Carlos. (2013). La lúdica y el juego un universo de posibilidades para la educación. (Consultado el 6 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de:
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:cuhtL60PhewJ:www.ludica.com.co/ensayos/el%2520juego%2520universo%2520de%2520posibilidades.doc+&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=co>

Jiménez Jesús; Duran Luis. (2000). Propuesta de un programa para educar en valores a través de la actividad física y el deporte. (Consultada el 20 de enero del 2014). (en línea) Recuperado de: <http://www.cafyd.com/modelovalores.pdf>

ley 1620, 15 de marzo del (2013). El sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar. (Consultada el 18 de abril del 2014). (en línea) Recuperado de: <http://www.eduteka.org/pdfdir/internet-seguro-ley1620-2013.pdf>

Manjon Ruiz, Juana. (2013). La axiología y la relación con la educación. (Consultada el 5 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de: http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/12/art_13.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Estándares Básicos de Competencias. (Consultada el 3 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de: http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf.pdf

Ortiz Ocaña, Alexander. (2013). Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas y comunicativas. (Consultada agosto 3 del 2013). (en línea) Recuperado de: http://books.google.com.co/books?id=yt2vKbQvwzYC&pg=PA9&lpg=PA9&dq=alexander+ortiz+oca%C3%B1a+define+competencia&source=bl&ots=AwxKpDyfa&sig=UBbVDPl8GuVEpAXG_ijN2NQEmCQ&hl=es&sa=X&ei=uBgAUrLSM42DqQGIwoDoBQ&ved=0CEQQ6AEwBQ#v=onepage&q=alexander%20ortiz%20oca%C3%B1a%20define%20competencia&f=false.

Palafox, Alberto. (2013). Ciencias de la educación. Axiología educativa. (Consultada el 5 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de: <http://cienciasdelaeducacionalbertopalafox.blogspot.com/2009/03/axiologia-educativa.html>

Parlamento Europeo. (2013) Sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. (Consultada el 3 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:es:PDF>

Parra Castrillón, Eucario. (2013). Formación por competencias: una decisión para tomar dentro de posturas encontradas. (Consultado el 5 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de: http://portalucn.ucn.edu.co/portal/uzine/Volumen16/PDF/13_competencias.pdf

Ramírez, Jorge Alberto. (2013). La lúdica como proyecto de vida.(Consultado el 5 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/JARamirez.htm>

Rodríguez Bravo, Marcos; Quintana, Raúl y Lindell, Óscar. (2010). Una propuesta para el desarrollo de las competencias básicas en Educación Física a través de la reutilización de material. Revista Digital de Educación Física y Deportes. Año 14, Núm. 141 (en línea) Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/>

Sendero de interpretación. Conociendo nuestro colegio. (2013) (Consultado el 5 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de: <http://es.slideshare.net/Maru1ve/sendero-interpretacin>

Ventura, Leticia. (2013). Fundamentos axiológicos en la educación física. (Consultada el 5 de agosto del 2013). (en línea) Recuperado de: <http://pedagogiafefuv.blogspot.com/2012/05/fundamentos-axiologicos-en-la-educacion.html>

Yturalde Tagle, Ernesto. (2012). Las actividades lúdicas en el aprendizaje experiencial. (Consultada el 15 de enero del 2012). (en línea) Recuperado de: <http://www.yturalde.com/ludica.htm>.

ANEXOS

ANEXO A.

GUIÓN DE OBSERVACIÓN

Analizar el desarrollo de la competencia axiológica corporal en el 7-3 de la Institución Educativa Municipal Luis Delfín Insuasty Rodríguez INEM de la Ciudad de Pasto.

- Valores: actitudes y conductas sobre el comportamiento de los estudiantes
- Motivación: actitud de disposición dentro de la clase
- Liderazgo: establece prioridades tanto en el trabajo individual como grupal
- Comunicación: conversación que entablan una o más personas
- Trabajo: grupal o en equipo, mejorando la calidad en el rendimiento de cada actividad

ANEXO B.

GUIÓN DE GRUPO FOCAL

Entrevista grupo focal que será aplicada a los estudiantes del grado 7– 3 de la Institución Educativa Municipal INEM de la ciudad de Pasto

OBJETIVO: conocer los pensamientos de los estudiantes de acuerdo a las categorías.

INSTITUCIÓN:

GRADO:

FECHA:

HORA DE INICIO:

HORA FINAL:

DURACIÓN:

LUGAR DE REUNIÓN:

NIÑOS:

NIÑAS:

NUMERO DE PARTICIPANTES:

VALORES

1. Cómo es el trato dentro de las clases?
2. Después de desarrollar las actividades, reconozco la importancia de la actividad física en mi autocuidado?

MOTIVACIÓN

1. En el desarrollo de la clase se motivan con frecuencia?
2. El espacio de la clase de educación física es motivante?

LIDERAZGO

1. Necesita un líder estar motivado?
2. Si la comunicación es clave, ¿una persona tímida puede ser líder?

TRABAJO

1. En la clase se generan espacios de interacciones sociales y comunicación?
2. Se te facilita trabajar en grupo?
3. Cooperas y trabajas con los demás sin formar conflictos?

¿Cuál fue la estación que más le gusto dentro del sendero lúdico “los años maravillosos”?

¿En el desarrollo de las actividades den sendero lúdico desde la fase del rey pele hasta la última de los trovadores de cuy se va desarrollando los valores?

ANEXO C.

Objetivo:

Diseñar la estrategia pedagógica el sendero lúdico “los años” maravillosos para desarrollar la competencia axiológica corporal en los estudiantes.



SENDERO LÚDICO EL REY PELE



Sendero Lúdico

EL REY PELE



Edson Arantes do Nascimento, es su verdadero nombre, futbolista brasileño, nació el 23 de octubre de 1940 en Três Corações, delantero centro, caracterizado por su número 10. Es el primer embajador de fútbol. Pero es sobre todo famoso por sus brillantes actuaciones con la selección nacional de Brasil, con la cual participó en cuatro Mundiales y ganó tres: Suecia 58, Chile 62 y México 70. Sin lugar a dudas, el mejor futbolista de todos los tiempos marcando más de 1000 goles.

En este lugar, siéntete por el momento como el rey, realiza dominio de balón con todas las partes del cuerpo: técnicas con cabeza, pie y muslo, fintas y gambetas, empieza aquí a adquirir habilidades y destrezas con el balón.





ACTIVIDAD No 1: CONCENTRESE

Se conformaran cuatro grupos con igual número de integrantes, donde cada equipo realizarán pases entre sí, proponiendo por quien empieza un tema, por ejemplo: nombres de frutas, animales, nombres personales y equipos de futbol.

Los pases se realizaran con las diferentes superficies de contacto

ACTIVIDAD No 2: LA HISTORIA

Todos los estudiantes adoptaran la posición de cuatro apoyos sobre la cancha de futbol, cuando el profesor de la orden, quien tenga el balón comenzara a inventar una historia o cuento conduciendo el balón a cualquier compañero quien seguirá con la historia de una manera coherente y creativa.

ACTIVIDAD No 3: LOS SALUDOS

Todos los estudiantes se desplazaran por el terreno de juego conduciendo el balón cuando el profesor pite estos se detendrán y saludarán de forma muy amigable al compañero más cercano a ellos, cambiando de saludo en las diferentes ocasiones que el docente de la orden.

ACTIVIDAD No 4: LOS CIEGOS

Se formaran dos hileras con igual número de integrantes, donde cada grupo tendrá en frente una serie de obstáculos. El primero de cada hilera estará vendado los ojos y deberá conducir el balón por los obstáculos con las indicaciones y orientaciones que le den sus compañeros.

ACTIVIDAD No 5: PAREJAS

Se formaran dos equipos con igual número de integrantes, quienes deberán estar sujetos por parejas los cuales tienen que anotar gol sin soltarse.

ACTIVIDAD No 6: TELEFONO ROTO

Todos los estudiante se desplazaran por el terreno de juego trotando suavemente, el profesor llamará a un participante le pasa un balón y le dirá una pequeña frase en el oído para que este se dirija hasta otro compañero conduciendo el esférico y se la diga en secreto así sucesivamente pasará por todos y el ultimo deberá entregar el comunicado al profesor, quien oirá y mirara si es el mismo recado que se entregó al primer participante.

SENDERO LÚDICO MILTÓN AYALA



Sendero Lúdico

MILTON AYALA



Milton Eduardo Ayala Melo, Atleta Nariñense nació el 1º de marzo de 1982. Egresado de la Institución Educativa INEM de Pasto, seis veces campeón inter-colegiado, presenta el record Nacional en la distancia de 5.000 mt. en el campeonato Suramericano de menores celebrado en Manaus Brasil. En 1999 fue campeón en los 3.000mt con R. N en el campeonato de menores de Medellín, en el 2009 fue primero en los juegos universitarios en 5.000 y 10.000 mt celebrado en Armenia. Becado de la UDENAR y en la actualidad con el título de Abogado.

En esta zona, realiza con tus amigos competencias en la pista atlética: carreras de 100, 200, 400 y 800 metros, relevos, marcha, maratón y saltos.





ACTIVIDAD No 11: GUSANITO

Se conformaran dos grupos en hilera, cada integrante se sienta en las piernas del compañero que se encuentra detrás y debe desplazarse en esa posición hasta un punto determinado y volver al lugar de inicio. El objetivo es permanecer sentados desde el inicio hasta el final.

ACTIVIDAD No 12: A REVENTAR

Se formaran dos equipos en hilera, donde cada estudiante se cogerá de la mano con compañero de atrás quedando en binas, en frente de ellos a cierta distancia habrán

unos globos inflados. Cuando el docente de la señal saldrán corriendo las primeras parejas a coger un globo y trataran de reventarlo con cualquier parte del cuerpo y regresarán saltando hacia su grupo ubicándose de últimos y seguirá la siguiente pareja; el juego termina cuando el primer grupo reviente todos los globos.

ACTIVIDAD No 16: TRASPORTAR BALONES

En la pista de atletismo se formaran dos grupos quienes están en carriles separados, en cada grupo se cogerán en parejas donde se les dará dos testimonios, en el cual sujetaran y colocaran un balón sobre ellos, a la señal deberán trasportar el balón hasta el otro lado de la pista dejando este ahí y regresaran corriendo cogidos de la mano hacia su grupo donde entregara los testimonios a los siguientes quienes deberán ir cogidos de la mano hasta el otro lado coger el balón ponerlo en el medio de los testimonios y regresar hasta su grupo, así sucesivamente hasta que todos pasen.

ACTIVIDAD No 17: LOS COJOS

Se ubicaran cinco grupos de igual número de participantes en hilera quienes se ubicarán en carriles diferentes, donde el primero de cada grupo levantará cualquiera de sus piernas hacia atrás y el segundo la cogerá y se apoyara en su hombro y levantará una pierna y el tercero se la agarrara así sucesivamente para todos los grupos. Cuando todos estén listos el docente dará la señal y estos saldrán desplazándose hasta el otro lado de la pista.

ACTIVIDAD No 19: RELEVOS

Se formaran grupos de cuatro personas los cuales estarán ubicados en cada carril, el docente llevara a los estudiantes de cada equipo a sus diferentes posiciones quedando todos a una distancia de cien metros. Al primero de cada grupo se le dará un

testimonio y a la señal del profesor ellos saldrán corriendo hacia su otro compañero a darle el testimonio y este hará la misma función, realizando la carrera de cuatro por cien.

ACTIVIDAD No 21: RELEVO EN AUMENTO

Se forman subgrupos formados en hileras tras la línea de salida. Salen los dos primeros a darle la vuelta al cono para volver y tomar la mano al segundo compañero y realizar el mismo recorrido y así sucesivamente hasta coger la mano al último y realizar el mismo recorrido todos sus compañeros.

ACTIVIDAD No 23: LOS SALTARINES

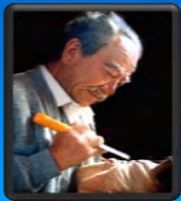
Los subgrupos se formarán en hileras tras la línea de salida. Tomados de las manos a la señal del profesor saldrán corriendo a saltar las vallas que se encontrarán en el terreno. Al finalizar le darán la vuelta a las banderitas y regresarán a ocupar la formación inicial, donde toparán a la pareja de su equipo que le corresponderá salir detrás.

SENDERO LÚDICO MAESTRO ZAMBRANO



Sendero Lúdico

MAESTRO ZAMBRANO



Alfonso Zambrano Payan, nació en Pasto el 26 de diciembre de 1915 y falleció el 7 de diciembre de 1991. Grandioso artesano tallador de Cristos, altares religiosos y creador de esculturas de papel para el carnaval de Pasto. Durante las festividades de negros y blancos de nuestra ciudad, se destacó elaborando carrozas donde gano un total de 14 premios, algunas fueron consideradas fuera de concurso. En 1988 se le otorgo la Medalla Maestro de Maestros del Ministerio de Desarrollo y Artesanías de Colombia.

En este espacio, desarrolla destrezas manuales como: dibujar, pintar, modelar, plegar, realizar figuras y plasmar ideas según tu imaginación, saca a flote tu capacidad y creatividad.





ACTIVIDAD No 24: PAREJAS A DIBUJAR

En parejas los estudiantes se cogerán de la mano sin soltarse. Cada pareja tendrá una cartulina, lápices y colores quienes deberán realizar un dibujo a su imaginación, pero hay que tener en cuenta que los dos dibujaran al mismo tiempo, mientras el uno lo hace con la derecha el otro trabajara con la izquierda.

ACTIVIDAD No 25: PINTEMOS CON LAS MANOS

Se formaran equipos de cinco jugadores los cuales estarán detrás de una línea, en frente de ellos habrá una cartulina y tarros de pintura de diferente color. Los docentes le dirán a cada grupo que realizar (un paisaje, una familia, un animal etc.). A la señal del docente saldrán los primeros de cada fila mojaran la palma de su mano con pintura

y empezaran a realizar el dibujo. Cada niño tiene derecho hacer solamente dos movimientos con la palma y regresara a su grupo para que de salida al siguiente.

ACTIVIDAD No 26: ARMEMOS EL ROMPECABEZAS

Se formaran seis equipos de igual número de jugadores quienes estarán en hilera, en frente de cada grupo habrá un rompecabezas, a la señal los primeros estudiantes de cada grupo saldrán corriendo hasta el rompecabezas y pondrán un ficha en su lugar y regresaran a dar el relevo a su compañero así sucesivamente hasta que todos pasen y el rompecabezas quede armado.

ACTIVIDAD No 27: EL CANGREJO

En binas los estudiantes se pondrán de espaldas y se abrazaran quedando como cangrejos, cada parejita tendrá dos cartulinas una en frente de cada estudiante y ellos deberán realizar el paisaje que tengan a su alrededor.

ACTIVIDAD No 28: ORIGAMI

Los estudiantes se formaran en grupos de tres quienes tendrán que elaborar objetos con papel como por ejemplo: aviones, sombreros, barcos, y diferentes figuras.

SENDERO LÚDICO LA VECINDA DEL CHAVO



Sendero Lúdico

LA VECINDAD DEL CHAVO



Roberto Gómez Bolaños nació el 21 de febrero de 1929, mejor conocido como *Chespirito*, debido a su estatura y por el talento para escribir historias que semejaba a las de Shakespeare. El, es un comediante, escritor, director, cantautor, poeta y productor de televisión, creador de “El Chavo” y “El Chapulín Colorado”; a pesar, de ser muy conocido por estos papeles, también fue inventor del Chompiras y el Doctor Chapatín, entre otros.

En este campo, practica los juegos tradicionales como: el bombón, la semana, la sogá, las rondas, la coca, el yoyo, las bolas y el trompo, de acuerdo con tu interés.





ACTIVIDAD No 31: EL NETO

Los participantes se ubican detrás de una línea de salida, para tener el turno deben lanzar primero las bolas a una línea donde está ubicado el neto la bola será el primero que lanza su cancha y así en su orden los niños deben sacar una bola del neto hasta fallar su tiro dando lugar a otro participante.

ACTIVIDAD No 32: LOS TROMPOS

Cada participante debe tener un trompo con piola este se ubicara alrededor de un circulo que se encuentra graficado en el suelo. A la señal, los niños hacen bailar el

trompo dentro del círculo con el fin de sacar los trompos que se quedan dentro de este y a la vez evitar quedarse en el mismo.

ACTIVIDAD No 33: LA SOGA

Los participantes se dividen en dos equipos que se ubicaran en los extremos de una cuerda, a una señal determinada los dos grupos halan la cuerda, con la intención de atraer hacia el campo propio a los participantes contrarios.

ACTIVIDAD No 34: LOS ENCOSTALADOS

Se ubican grupos de igual número de participantes en hilera. Los primeros de cada equipo deben meter las piernas dentro del costal, y a una señal salen hasta un punto determinado y regresan para posteriormente entregar el costal al siguiente compañero, quien ejecutara la misma acción

ACTIVIDAD No 35: LA RAYUELA

Para empezar el juego se decide, tirando a una raya el orden de participantes de los jugadores. Determinado este se traza en el suelo el grafico.

El que comienza se sitúa tras la raya de tirar y lanza con la mano el tejo que debe ir a parar al número 1. Luego a pie cojuelo y sin pisar ninguna raya, va del número 1 al 12 y viceversa. Al volver al número 1 da un puntaje al tejo para que salga de frente, porque si sale por uno de los costados, paga.

Sale de nuevo a la raya de tirar desde donde lanza el tejo al número 2 y realiza los movimientos como en el caso anterior. Y así sucesivamente hasta pasar todo el grupo.

ACTIVIDAD No 36: EL YO-YO

Los equipos se dividen en dos y se sitúan frente a frente a 8 metros. El primer jugador de cada grupo, de pie sobre una silla, pone en acción su yo-yo. Jugando baja de la silla y lo lleva hasta el segundo jugador, que también está sobre una silla. Este último llevara el yo-yo de la misma forma al tercer jugador de esta forma hasta que pasen todos.

ACTIVIDAD No 37: EQUILIBRIO

Se divide al grupo en cuatro equipos los cuales tendrán cada uno un palo de escoba ubicados de tras de una línea de salida, y a una distancia de diez metros estará un cono, los primeros deben colocar el palo sobre la palma de la mano realizando pinitos y transportarlo hasta el cono y entregarlo al segundo compañero de esta forma hasta que pasen todos.

SENDERO LÚDICO NADIA COMANECI



Sendero Lúdico

NADIA COMANECI



Gimnasta Rumana, nació en 1961. Siempre se la recordará como *La Reina de Montreal*, porque en esta ciudad canadiense durante los Juegos Olímpicos de 1976, se consagró como una de las mejores deportistas de todos los tiempos. Comaneci ganó tres medallas de oro y una de bronce en competición individual y una de plata por equipos. Tan perfecta fue su actuación que se convirtió en la primera gimnasta a la que los jueces otorgaron la puntuación máxima un 10. En los juegos de Moscú 1980 ganó dos nuevos oros.

En este espacio, realiza destrezas gimnasticas como: rollos, pescado, media luna, invertida de cabeza, de antebrazo y manos, arco, flic-flac, pirámides humanas y entre otras destrezas que estén al alcance de tu imaginación.





ACTIVIDAD No 38: EL TUNEL

Se forman grupos de diez y se colocan en posición de decúbito abdominal en cuadrúpeda alta de manera que queden hombro con hombro. Al escuchar la orden uno por uno pasara por debajo de ellos y se va colocando al otro extremo, deben seguir hasta el punto determinado para ganar.

ACTIVIDAD No 42: EL TANQUE

Por parejas se ubicaran en un determinado puesto; uno de ellos en posición decúbito dorsal, el otro de pie separa sus piernas a la altura de la cabeza del compañero que esta

acostado, luego ambos agarran los tobillos fuertemente, tratan de ejecutar rollos simultáneos sin soltarse.

ACTIVIDAD No 44: LOS ARQUEADOS

Por tríos distribuidos en el gimnasio dos de ellos se toman de las manos, el otro ejecuta el arco con la ayuda de los dos; luego se rotaran pasando todos.

ACTIVIDAD No 47: ROLLITO

En parejas, uno estudiante se pondrá en posición de mesa, mientras el otro compañero tratara de realizar el rollo por encima de él pasando al otro lado, después de unas cinco repeticiones cambiaran de posición.

ACTIVIDAD No 49: TIESOS COMO PALOS

En parejitas, uno de los estudiantes se pondrá de cubito dorsal estirando el cuerpo, poniéndose rígido y tieso como un palo, las manos deberán estar asentadas en la colchoneta, cuando el estudiante esté listo el compañero deberá cogerle las piernas y levantarlo hasta quedar en la posición de invertida de manos.

ACTIVIDAD No 49: CONTRA LA PARED

En parejitas, uno de los compañeros estará de pie y el otro se ubicara en seis apoyos frente a la pared, donde levantara la cadera y posteriormente entregara una de sus piernas al compañero quien lo asistirá y mediante un impulso podrá subir las dos piernas y apoyarlas en la pared, después de unos diez segundos cambiaran de posición.

ACTIVIDAD No 50: DE CABEZA

En parejas, uno de los educando se pondrá en cuatro apoyos poniendo su cabeza en la colchoneta y sus manitos a lado y mediante un impulso lanzara sus piernas hacia arriba, donde el compañerito las cogerá quedando en la posición de invertida de cabeza.

ACTIVIDAD No 51: PESCADITO

Los estudiantes se ubicaran en hilera, el profesor estará a unos tres metros del primero quien sujetará un aro, cuando el profesor de la salida el primer educando deberá salir y lanzarse pasando por medio del aro realizando el pescadito, así sucesivamente pasaran todos los niños.

ACTIVIDAD No 52: FORMEMOS PIRAMIDES

Los estudiantes conformaran grupos, donde realizaran una pirámide como ellos quiera.

SENDERO LÚDICO LOS TROVADORES DE CUYES



Sendero Lúdico

LOS TROVADORES DE CUYES



Alfonso Sierra, es Rosendo, nacido en Líbano Tolima y Dorian Rosero, es Roserito, nacido en Pasto Nariño. Son grandiosos humoristas que han incursionado en este género imponiendo un estilo de humor, basado en expresiones propias de la región como: la “copla pastusa” y “cuy saaabooooor”.

En este lugar, cuenta con tus amigos: anécdotas, cuentos, chistes, mímica y teatro, de acuerdo con tus habilidades... a sonreír, este es un sitio de entusiasmo y alegría.





ACTIVIDAD No 55: LAS ANECDOTAS huyyyyyyyy

Los estudiantes estarán en la media torta donde se sentaran en círculo y el que quiera iniciar empezara a contar cualquier anécdota que haya tenido, para mayor motivación los profesores contarán algo de ellos.

ACTIVIDAD No 56: CONTEMOS CHISTES jajaja

En la media torta, cada estudiante pasara adelante, donde tendrá la tarea de contar algún chiste o cacho, para dar inicio a esta actividad los profesores iniciaran contando un chiste.

ACTIVIDAD No 58: EL TEATRO

Se conformara grupos de cinco estudiantes donde a cada grupo se les dará un tema en particular el cual deberá representarlo de las siguientes formas: la primera en silencio, la segunda riéndose y por ultimo llorando.

ACTIVIDAD No 60: DRAMATICEMOS

Esta actividad se realizara como un bingo, donde cada estudiante sacara una balota o un papel donde estará escrito el nombre de un animal, personaje, película o acción que deberá representarlo.

ACTIVIDAD No 61: HAZ LO QUE YO DIGO Y NO LO QUE YO HAGO

Los alumnos en fila o en ronda, escucharán las órdenes del profesor o animador cumpliéndolas sin tener en cuenta lo que hace ya que será para confundirlos. Ejemplo: dice "aplaudir" y él se rasca las orejas; todos tendrán que aplaudir ya que el que se rasque las orejas o haga otro gesto quedará eliminado