



NORMAL DE ECATEPEC



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

EL JUEGO MODIFICADO NO DIRIGIDO: UNA ESTRATEGIA PARA INCENTIVAR EL TRABAJO COLABORATIVO EN LAS SESIONES DE EDUCACIÓN FÍSICA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA

PRESENTA
DONOVAN ALEJANDRO MENDEZ OROZCO

ASESOR
EDGAR ANTONIO GUTIÉRREZ SALGADO

"2022. Año del Quincentenario de la Fundación de Toluca de Lerdo, Capital del Estado de México".

ESCUELA NORMAL DE ECATEPEC

FOLIO: 1595 /2021-2022
ASUNTO: SE AUTORIZA
OPCIÓN DE TITULACIÓN

Cd. Ecatepec, Méx. a 13 de Julio de 2022.

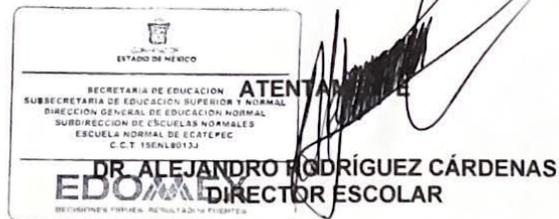
C. DONOVAN ALEJANDRO MENDEZ OROZCO
P R E S E N T E

La Dirección de La Escuela Normal de Ecatepec, se permite comunicar a usted, que ha sido autorizado su trabajo por la Comisión de Titulación con la modalidad de **Informe de Prácticas Profesionales** que presenta para sustentar el **EXAMEN PROFESIONAL** de la **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA**. Con el Título:

El juego modificado no dirigido: una estrategia para incentivar el trabajo colaborativo en las sesiones de educación física

Por lo que puede proceder con la reproducción de su trabajo y los trámites correspondientes.

Lo que se informa para su conocimiento y fines consiguientes.



ARC(XAVO)plg

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE ECATEPEC

**Con amor y gratitud a mi familia Silvia, Armando, Moncerrath,
Santiago y Francisco. A mis padres por darme la vida y en general
por el apoyo incondicional en logros y fracasos, pero más que
nada, por ser mis mejores maestros de vida.**

AGRADECIMIENTOS

A mi familia: A mis padres, por brindarme con esfuerzo todo lo necesario para que yo pudiera tener acceso a herramientas educativas que ellos consideraron pertinentes, aunque ello implicara limitarse para darnos lo mejor que estuvo en sus manos a mi hermana y a mí. A mi hermana Moncerrath por toda la vida ser un ejemplo para mí y fomentarme el valor del esfuerzo y la superación personal; a mis sobrinos por ser las personas que me inspiran a ser la mejor versión de mí cada día, a la familia OROZCO y MENDEZ, por siempre alentarme, escucharme y con amabilidad aconsejarme cuando lo necesito.

A la Escuela Normal de Ecatepec: Por facilitarme a través de sus cursos, talleres, docentes y experiencias conocer las oportunidades que me permitieron descubrir qué tipo de docente quiero ser, así como los retos a los que me enfrentaré en un futuro no muy lejano cuando ingrese al servicio profesional docente. Por ser, además del lugar donde comencé mi formación inicial, un lugar al que siempre regresaré con gusto y recordaré con una sonrisa por el tipo de experiencias que tuve allí y las personas con las que tuve el placer de coincidir, como lo son: el grupo con el que pase los mejores momentos en los que encontré amigos para toda la vida, a mis profesores de educación física por el acompañamiento en esta trayecto formativo y al profesor Edgar por el asesoramiento en esta última etapa de mi formación docente .

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
1.1 identificación del problema.....	6
1.2 contexto del lugar de intervención: la escuela secundaria.....	8
1.2.1 Referente empírico.....	11
1.2.2 Contexto interno.....	13
1.3 Objetivos.....	14
1.4 competencias.....	14
CAPÍTULO 2 METODOLOGIA	16
2.1 El trabajo colaborativo.....	16
2.2 Trabajo colaborativo, cooperativo y trabajo en equipo.....	21
2.3 Proyectos didácticos.....	23
2.4 Investigación – Acción.....	26
CAPÍTULO 3 PLAN DE ACCION: EL JUEGO MODIFICADO NO DIRIGIDO.	29
CAPÍTULO 4 DESARROLLO, REFLEXION Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	32
4.1 Fases de trabajo de intervención.....	32
4.1.1 <i>Etapa Uno: Diagnostico para conocer las necesidades grupales</i>	32
4.1.2 <i>Etapa Dos: Elaboración del proyecto de intervención</i>	40
4.1.3 <i>Etapa Tres: Concientización de lo que se busca abordar en el proyecto de intervención.</i>	43
4.1.4 <i>Etapa Cuatro: Mesa de diálogo para compartir ideas y aclarar dudas</i>	45
4.1.5 <i>Etapa Cinco: Exposición sobre su propuesta del juego modificado que crearon</i>	48
4.1.6 <i>Etapa Seis: Aplicación</i>	49
4.1.7 <i>Etapa Siete: Torneo- práctica</i>	51
4.2 Evaluación de la propuesta de mejora.	53
REFERENCIAS	59
ANEXOS	61

INTRODUCCION

1.1 Identificación del problema.

Estando en el tercer semestre de la carrera uno de mis profesores nos comentó que en la profesión del ser docente “el alumno siempre debe ser el protagonista”. Esta idea marcó definitivamente mi formación como educador físico. Ya para el quinto semestre, en el contexto de mis prácticas profesionales, registre en mi diario de campo una serie de recurrencias por parte de los maestros titulares a la hora de impartir la sesión de educación física: el alumno siempre seguía indicaciones del profesor, siendo el único que desarrollaba las actividades de acuerdo a su criterio y a sus reglas. El maestro era el único que podía indicar el orden en que se debían realizar las sesiones. Esto provocaba el poco interés de los alumnos por la clase.

En octubre de 2021 se aplicaron aproximadamente 210 formularios a alumnos de primero, segundo y tercer grado de secundaria¹ con el propósito de conocer el cómo perciben ellos las sesiones de educación física. Los resultados que se obtuvieron por medio del formulario, permitieron que conocer cómo perciben los alumnos las sesiones de educación. La respuesta que comentaron algunos jóvenes al finalizar la clase de educación física fue la siguiente: “los maestro de educación física son muy cerrados a nuestras peticiones dan temas aburridos y no son nada llamativas e innovadoras” .

Esta respuesta detono todo en mi pensar para comprender que los alumnos lo que buscaban era ser escuchados y que ellos tenían la iniciativa por participar en la creación de la clase, ¿para qué? Paraqué los alumnos se sintieran parte de un momento de su formación y que con ello también tenían ideas nuevas las cuales me ayudarían crear nuevas estrategias de enseñanza en donde los alumnos fueran autónomos en su formación y que yo como docente solo fuera un guía en esta formación que ellos piden ser los autores de la sesiones de educación física , esto es a donde llevo después de analizar mis momentos de reflexión de la práctica así como mi respuesta de diagnóstico , contestándome así , la sesión de educación física , debe ser un momento en la escuela en donde el alumno este inmerso en un cambio de ritmo ,en donde él pueda despejarse de ideas escolares y ser el mismo quien explore sus conocimientos a través de actividades físicas y deportes así como de experiencias motrices las cuales lo ayudaran en su desarrollo tanto como motor , físico , psicológico y social en su paso por la sesión , en donde el será el

¹ Dado que el periodo de confinamiento por pandemia ya se había iniciado desde marzo de 2020 y , por otro lado, la escuela donde se realizó la indagación tardó mucho tiempo en regresar a la normalidad por problemas en la infraestructura de los edificios, todas mis intervenciones se realizaron a distancia

autor de sus actividades como de su propio conocimiento y en donde participará en su realización , esto cambio en mi la forma de ver la educación física , si bien sabemos que la educación física tiene las herramientas necesarias para poder crear espacios en donde los alumnos sean autores de su conocimientos y que ellos se involucran para su aprendizaje estas herramientas son muy importantes y que mejor que ocuparlas para elaborar Sesiones diferentes, que tenga un impacto positivo en los jóvenes y que despierten el interés sobre la materia.

Analizado lo antes ya dicho , me di a la tarea de identificar cual sería la forma de trabajo más apropiada para resolver las problemáticas , de las metodologías investigadas las que más se adaptaron a los propósitos de mi trabajo fueron , por un lado el trabajo colaborativo y por otro lado , el llamado trabajo por proyectos didácticos , así como también poder generar actividades en donde se involucraran con sus demás compañeros y así sacar a delante la actividad en donde ellos tendrán que manipular la estructura de algún deporte y con ello se llevará la práctica , el equipo debe de trabajar de manera conjunta para que cada uno de los alumnos pueda mejorar tanto en su aprendizaje propio como aportar ideas al equipo, se busca que los jóvenes desarrollen esta actividad para la práctica de su misma autonomía y la responsabilidad que conlleva el trabajo colaborativo y que den cuenta que ellos también pueden aportar desde un proyecto para la creación de sesiones de educación física , que los alumnos también tienen la capacidad para aportar a ideas las cuales se vean plasmadas en las sesiones, esto nos llevara a que los alumnos se sienta dentro de la sesión ya que ellos serán los personajes encargados de llevar acabo roles donde su responsabilidad se verá involucrada para apoyar a su grupo con el propósito de llegar a un fin colectivo por medio de la práctica y de actividades en donde ellos serán los principales creadores de su conocimiento.

A su misma vez se busca que los docentes de educación física se apoyen de estrategias las cuales puedan ser creadas por los alumnos, haciendo que los alumnos se involucren en la creación de tareas dentro de la clase, en donde los alumnos tengan el interés por participar en la creación de su propio conocimiento y hacer que el alumno se sienta participe en la sesión de educación física nos servirá para que el este participativo en la sesiones de educación física con ella también que el alumno trabaje en su propia autonomía en donde jugará un papel de suma importancia para su desarrollo.

1.2 Contexto del lugar de intervención: la escuela secundaria.

Como sabemos los tiempos que se utilizan en la secundaria a comparación de la primaria y preescolar son muy diferentes , por lo que debemos entender que ese cambio de primaria a secundaria muchas veces es difícil de entenderlo para los alumnos , si bien sabemos se encuentran en una etapa de cambios en las cuales se ven inmersos en diferentes situaciones en su vida cotidiana , aun así deben de adaptarse a los contextos que los envuelven en la sociedad por ello debemos entender que es sumamente normal que se les dificulte el estar en un nuevo nivel educativo , nuevos maestros , nuevos compañeros de clases y el adaptarse es difícil para ellos . Dubet y Martuccelli (1998) menciona que:

Han comenzado la entrada al mundo adulto cuyo camino sinuoso está marcado por profundos procesos de redefinición y resignificación tanto individuales como sociales, además de rupturas y distancias con su socialización a través de los procesos de subjetivación que viven y que los convierten en sujetos reflexivos y críticos.

Si bien se sabe que la etapa de la adolescencia está llena de cambios a lo largo este proceso la mayor parte de los adolescentes lo viven a lo largo de su paso por este nivel educativo por ellos es necesario crear estrategias en donde ellos estén más inmersos en su propio aprendizaje para que continúen su trayectoria estudiantil de la mejor manera siendo alumnos activos , sabemos que los adolescentes ven la secundaria como espacio de reglas y control total como su poca participación hacia la creación de nuevas formas de aprender , por ellos necesario que como docentes tengamos pensado como realizar estrategias en donde los adolescentes se vean participativos al involucrarse en actividades que les llamen la atención y quieran acercarse a participar en conjunto con su grupo así como actividades que involucren a toda la escuela donde ellos mismos trabajen su autonomía por la participación escolar , sabemos que la formación de identidad del adolescente gran parte la lleva el entorno escolar por ellos considero que es sumamente importante que trabajemos en conjunto con ellos para que las actividades que se lleven a cabo fortalezcan en su autonomía como personas capaces de interactuar para que su

formación escolar se vea favorecida en el trayecto de la secundaria. Como menciona Rafael Quiroz (1992):

En la vida cotidiana escolar de los estudiantes el ritmo de tiempo significa antes que nada la necesidad de cambiar las actividades, las actitudes, las estrategias de sobrevivencia escolar en lapsos muy breves en la primaria se pasaba toda la jornada con un solo maestro ahora tienen que estar atentos cada 50 minutos a diferentes estilos de los maestros muchas veces no sólo diferentes sino francamente contradictorios unos con otros en cuanto a ideas valores carácter forma de trabajo exigencia con la disciplina o la calificación etc. y a lo que cada uno trae planeado para realizar en esa sesión.

Rescato este apartado porque como bien menciona Rafael Quiroz en su fragmento , cada docente tiene su forma de desarrollar las sesiones, cada uno tiene sus momentos y sus clases planeadas a su ritmo , más sin embargo nos olvidamos en algún momento si es que los alumnos se sienten cómodos siguiendo el estilo de cada maestro que llega al aula , así también es difícil para los alumnos el adaptarse al estilo de cada docente , las evaluaciones que cada docente tiene planeadas a su curso son datos que el alumno debe de grabarse para recordar que es lo que tiene que hacer en cada sesión dependiendo el docente que se encuentre en el aula , la constante adaptación que viven los alumnos se debe de analizar y así dar una solución para que la escuela en general pueda modificar ciertas características para un mejor trayecto formativo en su paso de los alumnos en la educación básica. Rafael Quiroz (1992) menciona:

Cada maestro en el aula implica seguirle el ritmo a cada uno para copiar del pizarrón tomar el dictado resolver el ejercicio o calificar el examen del compañero etc. en un ambiente de prisa permanente una hipótesis de trabajo o profundizar con mayor investigación empírica es que los estudiantes que mejor logran acoplarse a este ritmo obtienen mejores notas que los otros.

con esto retomo la importancia que tiene el dialogo a nivel secundaria en donde se deben de llevar acabo mesas de diálogos para que se tomen acuerdos y ver de qué manera se pueden crear estrategias de trabajo para que los alumnos se involucren , ya que muchos de ellos se quedan en el rezago por no trabajar ya que la sesión

solo es momentánea y no da interés hacia los alumnos , partiendo del trabajo colaborativo se puede llegar dar una sesión en donde todos los alumnos se interesen por el seguir aprendiendo e involucrase en las sesiones para que desarrollen su aprendizaje por medio de motivación por parte del maestro que sea él quien ayude a los alumnos a involucrase a la creación de su mismo conocimiento

Rafael Quiroz señala tres momentos en las sesiones en donde debemos de observar cual es la forma en que nosotros podemos evitar la poca participación de los alumnos.

1 - momentos no clave para los alumnos	2- momentos clave para algunos	3-momentos clave para todo el grupo
<p>Generalmente se remiten a actividades en las que el maestro es actor exclusivo de la clase por ejemplo la exposición de un tema también incluye actividades comunes a todos pero a realizar individualmente de las que no hay que rendir cuentas inmediatamente por ejemplo la resolución individual de un libro en este momento En caso la selección de alternativas que hacen los alumnos se caracteriza por su heterogeneidad que son los que están atentos a la explicación del maestro</p>	<p>Corresponde a las actividades en que participan los alumnos pero no todos a la vez si no individualmente o por equipos es frecuente el interrogatorio público a un alumno o la exposición de un tema por un equipo de alumnos en este caso el momento es clave para los involucrados pero no para todo el grupo para los primeros representantes la ineludible realización de acción precisa para el resto del grupo la heterogeneidad de</p>	<p>Se refiere generalmente actividades evaluativa en las que todos los alumnos tienen que cumplir con acciones rigurosamente definidas no cumplir con las mismas implicará serios problemas para su sobrevivencia en la escuela además la realización de tareas tiene que ser en ese momento no puede ser en otro hay que estudiar antes del examen después ya no tiene sentido hay que resolver el examen en el momento de su aplicación.</p>

los que resuelven solos el problema o los que están platicando animadamente sobre algún tema en su grupo.	alternativas y similar a la del inciso uno.	
---	---	--

1.2.1 Referente empírico.

El siguiente contexto que se describe fue realizado a partir de los acercamientos que se tuvieron con la escuela durante los periodos de intervención de prácticas, este nos fue de suma importancia para recaudar información sobre la comunidad, para así conocer el contexto de la comunidad tanto como fuera y dentro de la institución, conocer los docentes de la institución así como a los directivos y padres de familia. Con el fin de conocer las características y demandas del entorno de los estudiantes conociendo así aspectos, políticos, económicos y culturales que se encuentran en la comunidad.

La Escuela Secundaria Gabriel García Márquez está adscrita al sistema de educación nacional y depende de la secretaria de educación pública del estado de México organismo público estatal con clave de centro de trabajo 15EES1491B correspondiente a la zona escolar S023.

La Escuela Secundaria se encuentra ubicada en el Fraccionamiento Real Verona, Verona C.P. 55767 Ojo de Agua, México, la escuela está inmersa en un contexto urbano de acuerdo al INEGI, la densidad de la población es alta, la actividad económica está centrada en el sector terciario que corresponde al comercio, transporte y los servicios. (Ver anexo 1)

La vía de acceso a la escuela solo es una ya que al ser un fraccionamiento cuenta con una caseta de vigilancia en la cual debes de dar datos para poder ingresar al fraccionamiento, para posteriormente entrar al plantel de la escuela, las personas que pertenecen al fraccionamiento solo muestran su credencial y pasan automáticamente, considero que es una buena estrategia para mantener el control

de quien entra al fraccionamiento y conservar la seguridad para la comunidad , en cuanto al servicio de transporte público , solo se acerca a la entrada del fraccionamiento los cuales no tiene acceso al entrar al fraccionamiento (*García, Carrasco y Rojas 2014*) nos menciona “El contexto urbano se ha analizado tradicionalmente con variables como densidad, diversidad y diseño de la trama vial. Está definido por un espacio configurado, que puede ser más o menos continuo, característica que incide en facilitar la fricción entre personas.”

Debido a estas características también existen varios servicios que contempla: parques recreativos, una ciclo pista y servicios públicos (drenaje, luz, pavimentación, alumbrado y agua), cabe mencionar que servicios como el agua y la señal telefónica en ocasiones escasea, por lo que la comunidad se ha visto afectada y aún más por lo que se vivió en pandemia fue una fuerte problemática el tema de la conectividad si bien todos cuentan con un sistema de internet de pago , la señal no es de buena calidad así como las compañías de teléfonos móvil también es deficiente en el fraccionamiento , solo pocas compañías telefónicas son las que llegan a tener una calidad regular en la zona.

La localidad es de nueva creación por lo cual las calles, casas habitacionales parques y escuelas dentro del fraccionamiento, no se ven deterioradas por el tiempo, están en buenas condiciones, lo cual se refleja en su estado, donde las familias que se asentaron en el territorio se caracterizaron por ser nucleares y extensas, pero esto con el paso de los años cambio, y en la actualidad se le considera una población flotante.²

El fraccionamiento real Verona es una zona muy tranquila ya que es sumamente controlada las personas que entran al fraccionamiento por lo cual se sabe quién

² Para Garrocho (2011) *La población flotante es una consecuencia de la movilidad de la población. Es un continuo que va desde la migración permanente (que es una transición espacial definida), pasando por la migración temporal (que puede durar dese varias semanas y meses hasta año).*

está dentro o fuera del fraccionamiento Verona es una zona donde las personas muy cordiales y amigables, existe una zona de establecimientos dentro del fraccionamiento por lo cual la gente no tiene que salir a realizar algunas compras de primera necesidad ya que existe lo fundamental dentro del mismo.

1.2.2 Contexto Interno.

La institución educativa está dividida de la siguiente manera: 2 edificios con planta baja y alta exclusivo para salones de los alumnos , 1 edificio planta baja que sirve como cafetería , baños y salón de usos múltiples , 1 edificio planta baja para uso de dirección , así como también una área a un costado para los materiales de educación física para el uso de los jóvenes y materiales de uso escolar , tiene una zona de estacionamiento que esta por fuera de las canchas de usos múltiples cuenta con 4 canchas de uso múltiple las cuales están en perfectas condiciones para llevar acabo cualquier actividad que involucre un espacio abierto .

La institución cuenta con una puerta de acceso y salida, esto ayuda a tener mayor control en el horario de entrada y salida de los alumnos como también una puerta para evacuaciones que se encuentra al fondo de las instalaciones cabe destacar que la escuela secundaria cuenta con cámaras dentro y fuera de las aulas como a sus alrededores quien solo el director tiene acceso para revisarlas en caso de alguna incidente.

Los salones cuentan con la inmobiliaria para abastecer las necesidades de los alumnos, cuenta con butacas, pizarrón y escritorio para el docente los salones tiene capacidad para 40 alumnos, ninguno de los alumnos que está en aula se queda sin inmobiliario.

En el aula cuenta con proyector para hacer más interactiva la clase con presentación de PowerPoint como algunos salones con pizarrón interactivo.

1.3 Objetivo.

Propiciar a través de un proyecto de intervención que los alumnos se sienta partícipes en la construcción de actividades generadas en las sesiones de educación física.

Derivado del objetivo general se derivan objetivos específicos:

Objetivos específicos.

- Que los alumnos concienticen que implica el trabajo colaborativo.
- Fomentar la autonomía del estudiante para involucrarse en proyectos colaborativos.
- El alumno se involucra a través de estrategias didácticas, teniendo en cuenta las características del juego modificado.

1.4 Competencias.

Con base en mis prácticas profesionales como docente de educación física identifico cuales fueron las competencias genéricas, profesionales y específicas que establecen en el plan de estudios 2018 en la licenciatura en educación física, realice un análisis y reflexión de cómo se fortalecieron, a partir del proyecto didáctico implementado con los alumnos, a través del trabajo colaborativo.

Competencias Genéricas.

1. Colabora con diversos actores para generar proyectos innovadores de impacto social y educativo
2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica

Competencias profesionales.

1. Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer trasposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas

2. Identifica marcos teóricos y epistemológicos de la educación física, sus avances y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje.
3. Propone situaciones de aprendizaje de la educación física, considerando su enfoque y los planes y programas vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes.
4. Emplea los estilos de aprendizaje y las características de sus estudiantes para generar un clima de participación e inclusión
5. Promueve las relaciones interpersonales que favorezcan convivencias interculturales
6. Diseña y/o emplea objetos de aprendizaje, recursos, medios didácticos y tecnológicos en la generación de aprendizajes de la educación física.

Competencias específicas.

1. Adapta los elementos estructurales del juego motor y del deporte educativo para crear ambientes de aprendizaje incluyentes.
2. Reconoce distintos proyectos para adecuar su intervención educativa
3. Adapta los elementos estructurales del juego motor y del deporte educativo para crear ambientes de aprendizaje incluyentes.
4. Reconoce distintos proyectos para adecuar su intervención educativa.
5. Emprende acciones con posibilidades de construir escenarios laborales.

CAPITULO 2. METODOLOGIA.

2.1 El trabajo colaborativo.

El trabajo colaborativo es una estrategia didáctica que nos ayuda a impactar en el desarrollo social de los alumnos, en donde se verá involucrado el trabajar con su entorno que lo rodea para conseguir el objetivo a nivel grupal , es una herramienta que nos ayuda a que los alumnos se involucren en áreas específicas para desarrollar cierta tarea con un fin en común , donde cada integrante desarrolla un rol importante dentro de la estructura para atender alguna tarea y así aportar en combinación de otros ,donde cada integrante deberá de desarrollar su estrategia para poder realizar la tarea y aportar en conjunto con los demás colaboradores que comparten el mismo propósito que él, cada uno es pieza fundamental para alcanzar el propósito. De acuerdo con Vygotsky (1995):

Un método de instrucción, en el que los estudiantes con distintos niveles de rendimiento, trabajan juntos en pequeños grupos para lograr una meta en común. Los estudiantes son responsables del aprendizaje de los otros y del propio. Por lo tanto, el éxito de un estudiante ayuda a otros estudiantes a tener éxito.

Esto nos hace entender que los alumnos desarrollan capacidades para realizar la tarea que tendrán que dar cuenta para que puedan armar el trabajo que se solicita. Con ello los alumnos se hacen responsables de su rol como colaboradores de la actividad para aportar de manera favorable a su equipo y así ayudar a que sus compañeros al igual que el logren el objetivo a alcanzar; esto despierta en el alumno la motivación por realizar en tiempo y forma la tarea designada ya que se siente dentro de ese mismo equipo y busca destacar apoyando a los demás en la elaboración.

El alumno entra en el papel de persona autónoma y en la construcción de su propio conocimiento , apoyándose de su mismo conocimiento previo y destrezas, que lo

llevaran a la actividad que realizara con una forma de trabajo en la que él se comprometa consigo mismo para nutrir sus conocimientos y con su entorno que depende de él para la tarea que se piensa llevar a cabo , El trabajo colaborativo deja bien que el alumno será el responsable de sus propios generadores de conocimiento y será su propio líder en su área de trabajo ,se comprometerá a realizar las tareas que se le indicaron para que trabaje a la par de sus demás compañeros y así alcanzar los objetivos señalados tanto a nivel individual como a nivel grupal ya que no solo está el, si no más personas involucradas con un mismo fin .Según Cabero (2003:135):

Una metodología de enseñanza basada en la creencia de que el aprendizaje se incrementa cuando los estudiantes desarrollan destrezas cooperativas para aprender y solucionar los problemas y acciones educativas en las cuales se ven inmersos.

El alumno se hace responsable de llevar a cabo la resolución de alguna problemática que surja en el trayecto de la elaboración de su trabajo ,haciéndolos responsables y darle la solución en compañía de su equipo de trabajo; se crean diálogos entre ellos para poder llegar a un buen acuerdo y que no intervenga alguna situación con la tarea a realizar ni con el trabajo, cabe destacar que los alumnos deben de crear canales de comunicación para estar mutuamente dialogando cualquier cosa que se busque cambiar o en su defecto alguna situación que impida realizar el trabajo así como también alguna situación que no se comprenda.

Lo importante es manejar la comunicación asertiva para una buena resolución de problemas y así poder llevar a cabo el objetivo que se tiene pensado y que no exista fugas de comunicación en donde a lo largo del trayecto no quede clara la información y puntos de vista de los integrantes del equipo que no sean escuchadas para la mejora del trabajo ya que lo importante es el trabajar en conjunto para que cada uno de los integrantes aporte con puntos de vista únicos de cada persona dándole el toque de la esencia de cada uno de ellos . Para la escuela sociocultural:

El constructivismo. Dentro de las perspectivas teóricas que lo sostienen, está la escuela sociocultural, la cual postula que en el aprendizaje el elemento preponderante es la socialización de experiencias y conocimientos; por tanto, aunque el individuo aprende para sí, la forma en que lo hace mejor es en grupo.

Como nos mencionan los autores, el trabajo colaborativo está inmerso en la área social, en donde los alumnos que estén dentro del mismo equipo deben de compartir sus ideas y formas de ver el trabajo a entregar, ya que si todos aportan en la construcción del trabajo que se lleva a cabo puede favorecer y darle una forma diferente al trabajo en equipo, y así que todos colaboren con un mismo objetivo a alcanzar. “Vygotsky sostiene que la cultura, las instituciones sociales y las costumbres son factores dominantes en el desarrollo cognitivo del niño, en especial en las áreas del pensamiento y el lenguaje”

Si se piensa trabajar solo ,claramente será la forma de pensar de una sola persona, lo conveniente es juntar ideas y crear un trabajo el cual contenga un poco de todos los contextos que cada persona vive , ayuda a que cada alumno se sienta participe del proyecto , que los alumnos se involucren en su propio conocimiento ayuda a generar confianza y autonomía en ellos y así hacer los alumnos se sienta sumamente cómodos en su entorno escolar ya que sus formas de pensar están siendo escuchadas y tomadas en cuenta para la mejora docente tanto en el aula como a nivel escolar , como docente debemos de crear espacios donde los alumnos se sientan seguros de participar constantemente ya que con ello se está promoviendo una buena forma de trabajo en el aula y podemos crear alumnos que se sienta en total confianza ,para hacer que la escuela cuente con un ambiente que favorezca su estancia en las escuelas de los alumnos en donde ellos desarrollaran más habilidades por la buena organización del trabajo que aporta el docente . *Barkley & Cross citando a Fiechtner y Davis, (1992):*

Los datos indican también que los estudiantes que trabajan en grupos de aprendizaje aprecian más al profesor y consideran que éste los apoya y los acepta más, tanto en el plano personal como en el académico.

Sabemos que como docentes tenemos en nuestras manos el poder realizar ambientes de aprendizajes que envuelvan a alumno a que despierte el interés por

estar en la clase ya que si los involucramos a los alumnos a las clases podemos generar en ellos confianza y canales de dialogo donde ellos ayudan a expresar todas aquellas molestias o ideas que favorezcan a la construcción de la clase y a trabajos que hagan que se involucren ellos de manera personal para su aprendizaje , esto tiene un impacto muy alto porque si todos los alumnos cambiaran su forma de sentirse en la escuela ayudara a que los docentes puedan crear estrategias las escuelas puedan beneficiar a su nivel académico ya que ellos nos podrán decir como los podemos ayudar a que se sientan más participes en la construcción de su mismo conocimiento y que mejor que en un entorno saludable para ellos .

El trabajo colaborativo vas más allá de un simple trabajo , ya que detrás del trabajo final hay una serie de trabajo por parte de los alumnos el cual tuvieron que crear estrategias para poder llevar acabo la tarea o el roll que les tocaba cubrir dentro de la estructura del salón , es conveniente que los alumnos estén separados por habilidades y destrezas que cada uno considere capaz de llevar acabo la tarea que se asigne esto para generar confianza en ellos mismos y que se sientan participes de la actividad , que no se sientan obligados a realizar la tarea si no que la tarea los ayude olvidarse un poco de su realidad ya que ellos estarán involucrados en alguna área que se sienta cómodos y podrán desenvolverse muy fácilmente ya que ellos están aprendiendo y aportando desde su zona de confort , en donde el alumno apoyara a sus compañeros desde su zona para poder realizar el trabajo que se pretende.

Se debe tener bien claro cuál será la forma de trabajar y como nosotros como docentes vamos a intervenir ya que se deben de definir roles específicos en cada equipo con ello evitaremos que los alumnos se, mezclen en otras áreas que no les corresponde por ello como docentes debemos de armar bien la forma a trabajar .
Según con *Bruffe (1995)*:

Si bien para algunos educadores, los términos colaborativo y cooperativo tienen significados similares, lo cierto es que tiene una distinción epistemológica diferente.

Dejar en claro cuáles y como van a hacer las formas de trabajo colaborativo y con qué estrategias se trabajaran , debemos de tener control total sobre cuál es la forma correcta del trabajo colaborativo y no caer en el trabajo cooperativo ya que como bien sabemos son dos cosas distintas las cuales no debemos de combinarlas ya que podemos provocar que los alumnos no comprendan la forma de trabajar y que desarrollen habilidades que no se buscan , por ello debemos de conocer las características que separan una de otra ya que el aprendizaje cooperativo utiliza grupos de alumno , en los que el profesor sigue siendo autoridad y reparte el conocimiento en el aula y a los alumnos sólo se dividen tareas, tareas que son diferentes a la de los demás y que juntas arman un proyecto. *Para Johnson & Johnson (1994) .*

El trabajo cooperativo es “un conjunto de métodos de instrucción para la aplicación en grupos pequeños, de entrenamiento y desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social)” (pág.226). Mientras que para Smith (1996) “el aprendizaje cooperativo es la utilización en la enseñanza de pequeños grupos para que los alumnos trabajen juntos con el fin de maximizar el aprendizaje, tanto como el propio como el de cada uno de los demás” (pág. 71). En donde los alumnos solo se comunican con su equipo de trabajo y no lo socializan a nivel grupal ellos trabajan por su cuenta, con algún tema que el profesor imparta sin que exista la flexibilidad de poder comentar varios puntos de vista y así armar el proyecto , les limita la socialización entre los demás compañeros.

Es lo que entendemos por el trabajo colaborativo el involucrarse con otras personas para desarrollar un objetivo en común en donde podemos mezclar nuestras formas de pensar de todos los integrantes para así desarrollar un producto el cual se podrá compartir de manera grupal y cada uno de los integrantes aporta su sus formas de ver y sentir para que el trabajo tenga parte de todos los que integran el grupo escolar.

El alumno parece siempre activo ya que ellos son los generadores de su propio conocimiento y se impulsa a que el alumno sea más autónomo en su persona , en lo social ayuda a que el alumno este en constante intercambio de saberes y de ideas las cuales les ayudaran a reflexionar sobre el conocimiento desde varios puntos de vista y así ellos generaran una conciencia propia con todo lo vivido en la sesiones

creando una persona que pueda manipular la información que llega a él por el intercambio de diálogos y así crearse su propia perspectiva del conocimiento que él quiera obtener de cada uno de los integrantes. Baros y Verdejo (2001) nos mencionan que “Los alumnos aprenden en un proceso en el que se proponen y comparten ideas para resolver una tarea, favoreciéndose con él”

En la educación física esta estrategia es importante conocerla ya que podemos crear sesiones en donde los alumnos se sientan identificados con su entorno social y así crear que los alumnos sean la base de su mismo conocimiento trabajando con su entorno social y que les ayuden a tener más conocimientos desde otras áreas de la educación, que su aprendizaje de ser autónomos trascienda no solo en la vida escolar sino que sea usado también en su vida cotidiana, desde su trayecto escolar se trabaje su autonomía y así crear personas independientes de su conocimiento y que puedan trabajar en equipo de manera asertiva.

Se debe tener en cuenta que existen varias formas de poder transmitir la autonomía en los alumnos por ello es necesario conocer las diferencias del trabajo colaborativo, cooperativo y trabajo en equipo así como conocer la estructura que tienen para que las podamos llevar a la práctica de mejor manera.

2.2 Trabajo Colaborativo, Cooperativo y Trabajo en Equipo.

“Colaborar es trabajar con otra u otras personas” (Barkley, 2007, p. 17); es decir el trabajo colaborativo se destaca porque la mayor parte de la responsabilidad de aprender es de los alumnos formando en ellos nuevos hábitos de trabajo, adquieren mayor autonomía, liderazgo en ellos y compartido, ponen a prueba sus ideas así como de expresar lo que sienten. A partir de las interacciones, éste resulta el medio que está en la base para la construcción del conocimiento. Esto significa que el saber se produce socialmente, en contextos donde intercambian opiniones, habiendo una comunicación constante asertiva, dando paso a un progreso intelectual. Una de las principales características de esta metodología de trabajo es que tiene un diseño intencional, no se da de manera natural en el aula o por el

simple hecho de realizar actividades en las que permanezcan en equipos o en pequeños grupos de trabajo, sino que es ir más allá, en donde cada alumno juega un papel importante dentro de su colectivo potencializar a las personas que estén a su alrededor así como de su mismo crecimiento dentro y fuera del grupo de trabajo. “El aprendizaje colaborativo, por tanto, consiste en que dos o más estudiantes trabajen juntos y compartan equitativamente la carga de trabajo mientras progresan hacia los resultados de aprendizaje previstos” (Howell, 2007)

Una de las principales diferencias que tiene el aprendizaje cooperativo es que utiliza grupos de trabajo en los que el profesor sigue siendo la máxima autoridad en el aula y los alumnos solo lo llevan a cabo tareas y se distribuyen su trabajo las cuales esas tareas son diferentes entre ellos mismos y que juntas construyen un único proyecto que favorece en conjunto con el trabajo de los demás. Para Johnson & Johnson (1994) el trabajo cooperativo es “un conjunto de métodos de instrucción para la aplicación en grupos pequeños, de entrenamiento y desarrollo de habilidades mixtas. Mientras que para Smith (1996) “el aprendizaje cooperativo es la utilización en la enseñanza de pequeños grupos para que los alumnos trabajen juntos con el fin de maximizar el aprendizaje, tanto como el propio como el de cada uno de los demás”. Es decir, que a partir de una tarea dada los alumnos se apoyan mutuamente, intercambien información y procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para el resto del grupo.

El trabajo en equipo divide a los participantes para compartir información y conseguir un objetivo gracias a las tareas que desarrolla cada miembro individualmente mientras todos los miembros trabajen en conjunto se podrá llevar a cabo la actividad la comunicación sólo se comparte entre ellos mismos, donde tendrán exponer su parte del trabajo que les fue asignada , cada uno deberá de cumplir con la tarea que se les da siendo la única información que ellos podrán tener a su alcance alguno de las características también de este trabajo en equipo es que cuenta con un jefe que va a moderar y dará indicaciones al equipo. Muchas veces

se piensa solamente en nivel individual y no en el grupal cada miembro lleva a cabo sus tareas y muchas veces no se llega a tener un pensamiento colectivo en ocasiones el liderazgo puede ser erróneo y los demás integrantes del equipo no pueden trabajar en conjunto ya que están con problemas en el equipo, muchas veces no se tiene en claro lo que es el trabajo colectivo si no sólo el individual se entrega la parte que corresponde de ciertos integrantes más no se tiene una visión hace lo que se quiere llegar al final. De acuerdo con *Van Manen (2004)*:

Como en cualquier trabajo en equipo cada alumno asume un papel diferente en el mismo: de liderazgo, conciliador, creativo, pasivo o ácrata. A la hora de cooperar puede ocurrir que todos los componentes del grupo aporten de la misma manera, que se produzcan descompensaciones o que la cooperación desaparezca. En esta tercera vía el alumnado más brillante o dominante eclipsa al más gris o tímido, tal y como ocurre en la enseñanza tradicional. Por ello, el profesorado debe reconducir estas situaciones para que todas las personas puedan tener voz dentro del grupo. Para ello es necesario cultivar la sensibilidad, el tacto y la mirada necesaria para lograr lo que se propongan.

2.3 Los proyectos didácticos.

Son una herramienta que nos ayudara a alcanzar una meta determinada, por medio de trabajos y tareas nos ayudara a que los alumnos tomen responsabilidades entre ellos mismo. Con ello nos podrá ayudar a prever algunas situaciones que surjan en el transcurso de la actividad y a su misma manera poder localizar las soluciones pertinentes; ésta también nos ayudara a que nosotros podamos ver el proceso de los jóvenes y comprender su proceso final, esta herramienta es muy importante saber en qué momento usarlo ya que nos o puede ayudar a involucrar a los alumnos con temas de su interés y trabajar de manera colaborativa asumiendo roles y creando responsabilidades.

Es muy importante conocer que los proyectos didácticos se distinguen de los proyectos escolares ya que estos tienen como finalidad enseñar algo en común, nos ayuda a que los temas se junten creando así un conocimiento más sólido ya que todos los alumnos participan para formar esa meta a la cual se busca llegar, es muy importante que todos los alumnos se involucren ya que así cada uno de ellos juega un rol en el equipo y desarrolla la responsabilidad para favorecer su conocimiento y a su equipo. Es importante que todos los alumnos se involucren en la realización, en donde el docente será el encargado de dar a conocer la forma de trabajo y que a su misma vez será el encargado de que los alumnos conozcan la forma de trabajar y que ellos despierten el interés por llevar a cabo la actividad de manera positiva y así que se sumen en la creación del trabajo de manera responsable y asertiva.

Es importante desarrollar secuencias didácticas ya que con ello podemos abarcar diferentes temas en donde los alumnos tengan dificultades o donde nosotros como docentes veamos que no tienen un conocimiento tan marcado, es muy importante que en el transcurso del proyecto podamos ver las dificultades que presentan para poder crear estrategias las cuales nos permitan aclararles dudas sobre el proyecto que se empieza a desarrollar, en esta también debemos de saber cuáles serán los tiempos en el que la actividad va a durar así como también se debe de tener bien en cuenta que actividades que se van a realizar en los tiempos estipulados, como también cuáles serán los roles de los integrantes de los equipos a su misma manera el docente debe tener el conocimiento del tema que se va a abordar así como las competencias que se esperan desarrollar a través de la actividad que se realizará con los alumnos también como proporcionar todo el material importante para la creación de la actividad en donde los alumnos cuenten con todos los datos específicos para poder llevar a cabo la actividad de manera en que el docente esté involucrado en el material en el cual se están apoyando los alumnos y así tener seguridad sobre la información que se trabajara en el trabajo.

Es muy importante que como docente tengas la visoria de todos los equipos para que todos los alumnos de manera segura y responsable participen ya que a partir de estos trabajos los alumnos toman el interés por involucrarse con todos su compañeros y así sacar adelante el trabajo, lo importante es que todos los integrantes del equipo se sienta en confianza de poder expresar su punto de vista y así sentirse más motivado para lograr alcanzar un buen trabajo colaborativo. *Barkley & Cross (2007)* menciona que:

Se tiene que explicitar cuidadosamente los objetivos de la actividad... Asegurándose que la tarea quede claramente definida con instrucciones presentadas por escrito, manifestando que la colaboración es esencial, asegurándose que los estudiantes sepan que tanto ellos como los grupos serán evaluados y considerados responsables de lo que hagan.

Se debe dejar claro las instrucciones de lo que se piensa hacer y cómo se piensa hacer , así mismo el tiempo en el que durara la actividad, como mencionarles fechas que tengan para que ellos presenten avances los cuales será evaluados castamente para que el docente pueda regular el proceso que tienen los alumnos en su trabajo , también es de suma importancia decirles que el proyecto es de manera en donde todos deber de involucrarse y hacer que todos compañeros se esfuercen por la calificación a obtener como generar su propio conocimiento.

Es muy importante destacar que los alumnos deben de estar en constante comunicación ya que con ello se crea un canal confiable para poder expresar sus inquietudes ya sea de todo el grupo o personales, es importante que entre ellos exista la comunicación que favorezca el desarrollo de la actividad con más facilidad para poder cambiar ciertas cosas que no estén de acuerdo otros integrantes del equipos y aprender uno del otro. Como dice Davis (1993):

Los beneficios que tiene el diálogo en lo alumnos y se reconoce que ayuda a prender a los estudiantes de muchas maneras porque permite que ellos mismos formulen sus ideas para después comunicarlas, aprenden a escuchar diferentes puntos de vista de manera respetuosa y se vuelve un aprendizaje más profundo al “exigirles conectar lo que oyen y lo que dicen con los conocimientos que ya poseen”

A partir de que se inició el proyecto es importante que todos los alumnos tengan una buena comunicación con todos los de su colectivo ya que esto ayuda a fortalecer la confianza entre ellos mismo y así trabajar de manera más armónica y organizada , esto favorece mucho al equipo ya que si existe un buen dialogo entre todos beneficia a que la comunicación respecto al trabajo se logre de mejor manera y que con ello exista un canal de información en donde se puedan tratar puntos específicos en la realización del trabajo , esto como docentes nos ayuda demasiado ya que así vamos a saber cuáles son las dudas que tienen los joven acerca del trabajo y así facilitarles temas los cuales puedan ayudar con la comprensión de ciertas cosas que se les complique dentro de la creación de trabajo colaborativo es importante conocer las necesidades para que posteriormente podamos realizar alguna forma de intervención la cual cumpla con todo aquello que nos dispongamos a trabajar y saber cuál es la mejor manera de abordar la problemática que se nos presente.

2.4 Investigación Acción.

Desde la perspectiva educativa, Suarez M.

Refiere que la Investigación acción es “una forma de estudiar, de explorar, una situación social, en nuestro caso educativa, con la finalidad de mejorarla, en la que se implican como “indagadores” los implicados en la realidad investigada”. La investigación-acción se presenta en este caso, no solo como un método de investigación, sino como una herramienta epistémica orientada.

La investigación acción es un método de investigación que nos apoyara a nosotros como futuros docentes a indagar sobre los comportamientos que se presenten en la sociedad escolar a su misma vez nos ayudara a conocer cómo podemos seguir aprendiendo de nuestro mismo aprendizaje y mejorar nuestra practica que llevamos a cabo en cada intervención que tenemos con los jóvenes de las escuelas ,es una

herramienta que nos ayude a seguir construyendo nuestros saberes y busca sacar la mejor versión de nosotros mismos , en donde debemos de sacar lo mejor de nosotros y ser autónomos de nuestra misma investigación , nos da cuenta de cuál es nuestra forma de proyectar nuestra practica pedagógica y su misma vez nos da a entender en que se puede mejorar nuestra intervención con la sociedad.

La investigación acción es muy enriquecedora en nuestra formación docente ya que nos ayuda que nosotros mismos seamos los investigadores de nuestro propio conocimiento y que a su vez nos ayude a que podamos percibir el como vemos y comprendemos nuestro desarrollo en cada intervención que tengamos como docentes, para así analizarla y sacar conclusiones las cuales nos ayuden a mejorar con el paso del tiempo y así alcanzar un nivel en donde nosotros seamos autocríticos de todas las cosas que realizamos y cómo podemos mejorarlas con el fin de dar una buena atención a si la sociedad como , nosotros crecer a nivel personal a la hora de estar inmersos en la sociedad y crear mejoras para evolucionar en nuestros procesos con la sociedad . McKernan (1999) señala lo que implica el enfoque de investigación acción:

Es el proceso de reflexión por el cual en un área determinada donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio-en primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción-que incluye el examen de hipótesis por la aplicación de la acción del problema. Luego se emprende una evaluación para comprobar y establecer la efectividad de la acción tomada. Por último, los participantes reflexionan, explican los progresos y comunican estos resultados a la comunidad de investigadores de la acción. La investigación-acción es un estudio científico autor reflexivo de los profesionales para mejorar la práctica (p.25).

Es importante saber que al momento de indagar en los comportamientos de la sociedad se busca crear una mejora continua para que nuestra participación con ese mundo sea de la mejor manera, cabe destacar que cada uno de nosotros debemos tener en cuenta que este proceso no podrá ayudar a que continuamente evolucionemos en nuestra practica pedagógica.

Por medio de esta herramienta nos ayuda que por medio de la práctica y la teoría podamos comprender como nosotros estamos impactando en la sociedad estudiantil y que a su misma vez poder mejorar nuestra práctica, esto genera diálogos en los cuales vamos a poder reflexionar acerca de nuestra práctica docente.

McKernan (1999) propone tres tipologías determinadas en las que se divide el proceso de investigación- acción, la primera se basa en la visión científica de la resolución de problemas, la segunda en los procesos de interpretación, denominada práctico-deliberativa y la tercera de naturaleza crítico emancipadora; para efectos de la elaboración del presente informe de prácticas de empleará el tipo 2: Práctico deliberativa.

Es importante que nosotros conozcamos que se deben de registrar los datos para que exista una evidencia de nuestro diagnostico a su misma vez se debe de realizar actividades en donde consecutivamente se pueda ver la evolución en donde los alumnos puedan mostrar que poco a poco van evolucionando y si mismo nosotros como docentes ver en que estamos fallando y en que podemos mejorar como bien sabemos es muy importante comprender y entender la investigación acción para que exista una mejora en nuestra práctica docente y que nosotros mismo seamos quienes nos demos cuenta en donde podemos mejora.

CAPITULO 3

PLAN DE ACCION: EL JUEGO MODIFICADO NO DIRIGIDO

Esta propuesta nace ya que con lo recabado a lo largo de mis intervenciones en grupo me doy cuenta que es una estrategia que se puede emplear para darle un enfoque innovador a la clase y así hacer a los alumnos participe de ella para que propongan nuevas formas de modificar aquello que ya estaba reglado , ya que por medio de este podemos manipular cualquier juego o deporte con la libertad que al fin de cuenta el alumno entra en un papel de acercamiento al deporte por medio de juegos los cuales den sentido que el alumno está siendo participe de algún deporte sin llegar al punto de competencia de alto rendimiento, lo importante aquí es que los alumnos convivan con su entorno y que desarrollen la autonomía para poder involucrase en actividades las cuales están creadas por ellos mismos en compañía de su grupo .

Esta idea la divido en dos significados ya que me ayudaran a conocer la forma en la que los alumnos podrán involucrarse en el desarrollo de la sesión, así haciendo a los alumnos sean más participativos y tomando decisiones las cuales generan una convivencia agradable con sus compañeros.

Los juegos modificados cuentan con reglas iniciales, aunque permiten realizar modificaciones sobre la marcha, sin embargo conservan la esencia del deporte. Por su naturaleza los juegos modificados no pertenecen a ninguna institución deportiva, ni están sujetos a formalización o estandarización alguna.se busca acercar a los alumnos por medio del juego.

- Inclusivo.
- Participativo.
- Trabajo colaborativo.
- Están entre el juego libre y el deporte.
- posee unas reglas de inicio, estas pueden modificarse según sea necesario.
- Mantienen la esencia de cada deporte.
- No están sujetas a ninguna institución.

José Devís (1997) menciona que:

Define el juego modificados como “juego global que recoge la esencia de uno o de toda una forma de juegos deportivos estándar, la abstracción simplifica cada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos”.

El no dirigido, ya que el docente no será el centro de mando si no aquella persona que regule la actividad, conforme los alumnos estén llevando acabo la sesión de educación física.

Cuando el alumno está involucrado de forma verdaderamente activa en su proceso de aprendizaje, tiene más autonomía para pensar y repensar los caminos de su propio desarrollo físico y social en el entorno escolar, así participando de forma activa en conjunto de sus compañeros.

En conjunto con compañeros podrán trabajar de manera colaborativa para poder generar trabajos en los cuales todos se involucraran para conseguir un bien en común y así que todos sean autónomos en su propio aprendizaje , con ello se trabajara por medio de proyectos de manera colaborativa para poder realizar un torneo el que dar cuenta que los alumnos se pueden organizar de manera grupal para participar en la creación de la sesión de educación física con ello se dará cuenta que los alumnos si pueden involucrase en el desarrollo de las sesiones de educación física .Hills (2011) nos menciona que en el trabajo colaborativo:

Los docentes animan a los estudiantes a usar su propio conocimiento asegurando que los educandos compartan su conocimiento y sus estrategias de aprendizaje, tratando a los demás con mucho respeto y enfocándose en altos niveles de entendimiento. Asimismo, ayudan a los estudiantes a escuchar opiniones, recibir críticas a comprometer el pensamiento crítico y creativo y a participar en diálogos abiertos y significativos. (p.9)

La misión del docente es guiar al estudiante en su trayectoria de descubrimientos, y ofrecerle herramientas que animen y estimulen su sed de conocimiento en cada clase que se genere a partir de una necesidad colectiva. Para llevar a cabo mi

propuesta de intervención se identificaron siete fases con las que se fueron construyendo la propuesta de intervención.

Etapa 1: Diagnóstico para conocer las necesidades de los alumnos.

Etapa 2: Elaboración del proyecto de intervención.

Etapa 3: Concientización de lo que se busca abordar en el proyecto de intervención.

Etapa 4: Mesa de diálogo para compartir ideas y aclarar dudas.

Etapa 5: Exposición sobre su propuesta del juego modificado que crearon.

Etapa 6: Aplicación.

Etapa 7: torneo / practica familiar.

CAPITULO 4

DESARROLLO, REFLEXION Y EVALUACION DE LA PROPUESTA DE MEJORA

4.1 Fases de trabajo de intervención

En los siguientes párrafos se redactó mi experiencia al implementar la metodología del trabajo colaborativo en educación física realizando un análisis y reflexión de mi práctica en torno al proyecto didáctico que se realizó con los alumnos de la escuela secundaria Gabriel García Márquez el cual tuvo modificaciones a lo largo de la intervención por motivos de trabajo en línea.

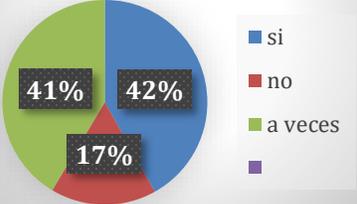
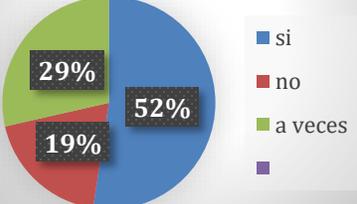
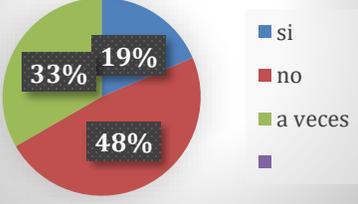
El proyecto con el que se trabajó fue correspondiente al juego modificado en donde los alumnos creaban a partir de un juego o deporte establecido modificaciones las cuales se adecuaban a la situación que se vive debido a la pandemia y al trabajo en línea.

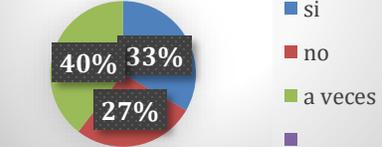
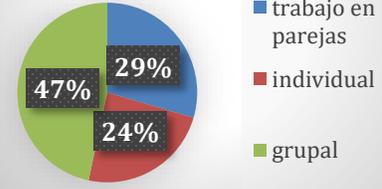
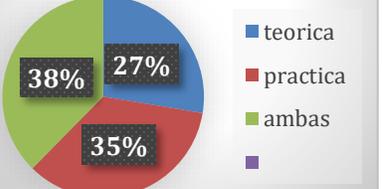
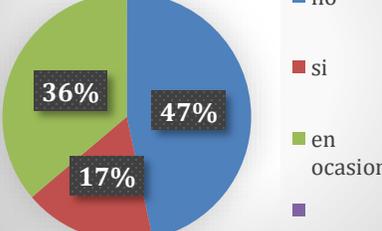
El proyecto de intervención se planificó con base a los principios del trabajo colaborativo, juego modificado y la autonomía de los alumnos así haciéndolos más partícipes en la creación del proyecto se realizó un análisis para clasificar cuáles fueron los momentos significativos en los que se fue construyendo el trabajo de identificación de estos momentos, el cual fue relevante para poder realizar un análisis sistemático de cada momento vivido del proyecto, esto será llamado como fases del desarrollo del proyecto de intervención los cuales se dividieron en siete etapas de trabajo:

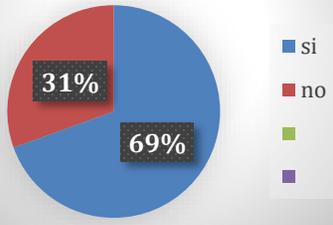
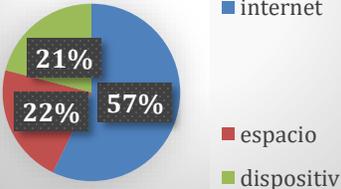
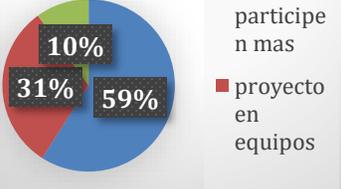
4.1 .1 Etapa Uno: Diagnostico para conocer Las necesidades grupales.

En la primera semana del mes de septiembre del 2021 se realizó un diagnostico a los grupos de primero, segundo y tercero, de la secundaria Gabriel García Márquez con el propósito de Conocer cómo perciben los alumnos de nivel secundaria las sesiones de educación física y como ellos externan las formas de trabajo que desean llevar a cabo en las mismas sesiones.

Para este diagnóstico se aplicaron 210 encuestas dirigidas a 7 grupos de la institución referida. Ello representa 53.8% de la matrícula total la encuesta contenía 10 preguntas cerradas, las cuales los alumnos contestaron según su forma de ver la sesiones de educación física, las preguntas fueron las siguientes

PREGUNTAS	RESPUESTAS	GRAFICA DE PORCENTAJE								
<p>1. ¿Debido a la pandemia del covid 19 has visto afectada las clases de educación física?</p>	<p>a) si b) no c) a veces</p>	<p>1. ¿Debido a la pandemia del covid 19 has visto afectada las clases de educación física?</p>  <table border="1"> <caption>Data for Question 1</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>si</td> <td>42%</td> </tr> <tr> <td>no</td> <td>17%</td> </tr> <tr> <td>a veces</td> <td>41%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	si	42%	no	17%	a veces	41%
Respuesta	Porcentaje									
si	42%									
no	17%									
a veces	41%									
<p>2. ¿Te interesan las clases de educación física en línea?</p>	<p>a) Si b) No c) A veces</p>	<p>2. ¿Te interesan las clases de educación física en línea?</p>  <table border="1"> <caption>Data for Question 2</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>si</td> <td>52%</td> </tr> <tr> <td>no</td> <td>19%</td> </tr> <tr> <td>a veces</td> <td>29%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	si	52%	no	19%	a veces	29%
Respuesta	Porcentaje									
si	52%									
no	19%									
a veces	29%									
<p>3. ¿Consideras que las clases de educación física son innovadoras?</p>	<p>a) Si b) No c) A veces</p>	<p>3. ¿Consideras que las clases de educación física son innovadoras?</p>  <table border="1"> <caption>Data for Question 3</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>si</td> <td>48%</td> </tr> <tr> <td>no</td> <td>19%</td> </tr> <tr> <td>a veces</td> <td>33%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	si	48%	no	19%	a veces	33%
Respuesta	Porcentaje									
si	48%									
no	19%									
a veces	33%									

<p>4. ¿Tu interés por seguir aprendiendo de la materia de educación física se vio afectado por la forma de dar las sesiones en línea por parte del docente</p>	<p>a) Si b) No c) A veces</p>	<p>4. ¿Tu interés por seguir aprendiendo de la materia de educación física se vio afectado por la forma de dar las sesiones en línea por parte del docente?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>si</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>no</td> <td>33%</td> </tr> <tr> <td>a veces</td> <td>27%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	si	40%	no	33%	a veces	27%
Respuesta	Porcentaje									
si	40%									
no	33%									
a veces	27%									
<p>5. ¿Cuál de las siguientes formas de trabajo te gusta para la sesiones de educación física en línea?</p>	<p>a) Trabajo parejas b) Individual c) Grupal</p>	<p>5. ¿Cuál de las siguientes formas de trabajo te gusta para la sesiones de educación física en línea?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Forma de trabajo</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>trabajo en parejas</td> <td>47%</td> </tr> <tr> <td>individual</td> <td>29%</td> </tr> <tr> <td>grupal</td> <td>24%</td> </tr> </tbody> </table>	Forma de trabajo	Porcentaje	trabajo en parejas	47%	individual	29%	grupal	24%
Forma de trabajo	Porcentaje									
trabajo en parejas	47%									
individual	29%									
grupal	24%									
<p>6. ¿Las clases de educación física te gustaría que fueran teóricas o practicas?</p>	<p>a) Teórica b) Practicas c) Ambas</p>	<p>6. ¿Las clases de educación física te gustaría que fueran teóricas o practicas?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Clase</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>teorica</td> <td>38%</td> </tr> <tr> <td>practica</td> <td>35%</td> </tr> <tr> <td>ambas</td> <td>27%</td> </tr> </tbody> </table>	Clase	Porcentaje	teorica	38%	practica	35%	ambas	27%
Clase	Porcentaje									
teorica	38%									
practica	35%									
ambas	27%									
<p>7. ¿El maestro de educación física hace que los alumnos participen en la clase en línea?</p>	<p>a) No b) Si c) En ocasiones</p>	<p>7. ¿El maestro de educación física hace que los alumnos participen en la clase en línea?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>no</td> <td>47%</td> </tr> <tr> <td>si</td> <td>36%</td> </tr> <tr> <td>en ocasiones</td> <td>17%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	no	47%	si	36%	en ocasiones	17%
Respuesta	Porcentaje									
no	47%									
si	36%									
en ocasiones	17%									

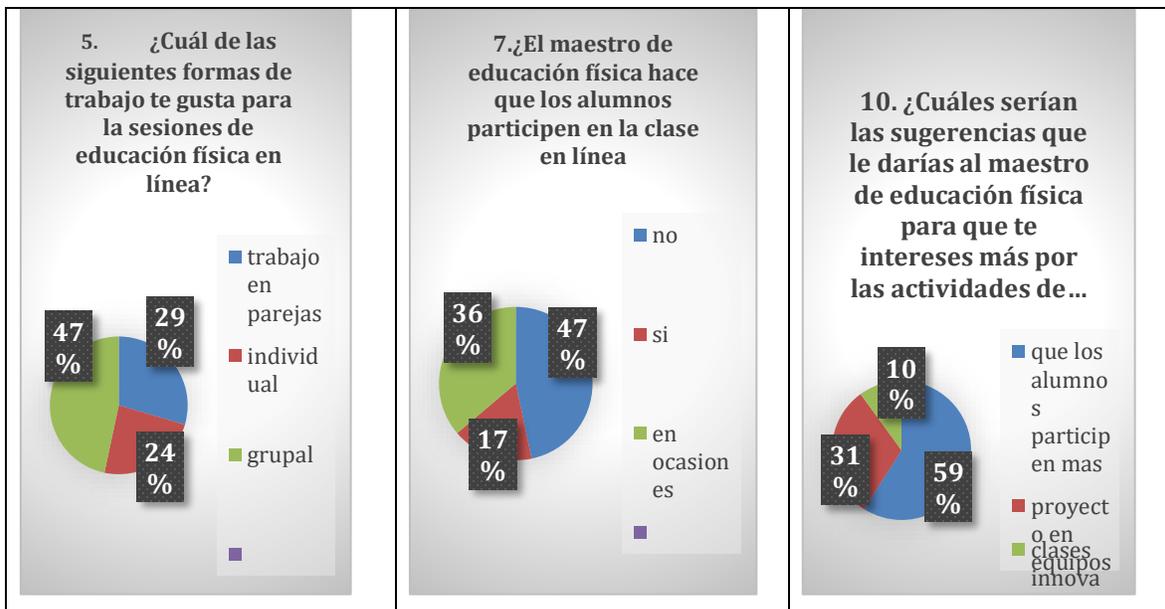
<p>8. ¿Cuentas con espacio disponible en tu casa para realizar alguna actividad práctica y física?</p>	<p>a) Si b) No</p>	<p>8. ¿Cuentas con espacio disponible en tu casa para realizar alguna actividad práctica y física?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>69%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>31%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	Si	69%	No	31%		
Respuesta	Porcentaje									
Si	69%									
No	31%									
<p>9. ¿Selecciona cuál de las siguientes es la mayor limitante para realizar tareas y actividades de acuerdo con la sesión de educación física?</p>	<p>a) Internet b) Espacio c) Dispositivo electrónico</p>	<p>9. ¿Selecciona cuál de las siguientes es la mayor limitante para realizar tareas y actividades de acuerdo con la sesión de educación física?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Limitante</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>internet</td> <td>57%</td> </tr> <tr> <td>espacio</td> <td>22%</td> </tr> <tr> <td>dispositivos</td> <td>21%</td> </tr> </tbody> </table>	Limitante	Porcentaje	internet	57%	espacio	22%	dispositivos	21%
Limitante	Porcentaje									
internet	57%									
espacio	22%									
dispositivos	21%									
<p>10. ¿Cuáles serían las sugerencias que le darías al maestro de educación física para que te intereses más por las actividades de la sesión?</p>	<p>a) Participación de alumnos b) Proyectos en equipo c) Clases innovadoras</p>	<p>10. ¿Cuáles serían las sugerencias que le darías al maestro de educación física para que te intereses más por las actividades de la sesión?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sugerencia</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>que los alumnos participe n mas</td> <td>59%</td> </tr> <tr> <td>proyecto en equipos</td> <td>31%</td> </tr> <tr> <td>clases innovado</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table>	Sugerencia	Porcentaje	que los alumnos participe n mas	59%	proyecto en equipos	31%	clases innovado	10%
Sugerencia	Porcentaje									
que los alumnos participe n mas	59%									
proyecto en equipos	31%									
clases innovado	10%									

Las encuestas que se generaron me ayudaron para conocer cuáles eran las necesidades que los alumnos consideraban para que la clase de educación física fuera de mayor aprovechamiento para que los alumnos se involucrasen en la participación activa de cada una de las sesiones de educación física así como entregar en tiempo y forma sus tareas que se generan en cada una de las sesiones.

Con los hallazgos obtenidos derivados de los cuestionarios que se aplicaron a la población estudiantil, me día la tarea de buscar algunas estrategias las cuales me ayudara a que los alumnos se sintieran participes de las actividades que íbamos a generar, lo cual tuve que hacer algunas indagaciones para poder elegir de mejor manera que estrategia implementar para causar un impacto positivo en la comunidad estudiantil y que la forma de percibir la educación física cambiase por medio de los mismos alumnos de la escuela secundaria.

Se rescataron opiniones respecto a la forma de trabajo del maestro, como a su misma vez propuestas que Tuvieron los alumnos para realizarlas en la sesión y así cubrir las necesidades que demandaban los alumnos de la escuela secundaria, se conocieron las inquietudes que los alumnos tenían por parte de las sesiones de educación física y con ello nos apoyamos para generar un proyecto estudiantil.

Las preguntas que fueron fundamentales, para mi problemática fueron 5,7 y 10 las cuales me ayudaron para darme cuenta Cuales eran las áreas en donde iba a trabajar y como iba a organizar la forma de trabajo.



Estas preguntas fueron importantes ya que con ellas me facilitaron conocer como los alumnos se sentían a la hora de estar inmersos en la sesión en donde la poca participación de ellos es nula, donde 124 alumnos que representan el 59 % de los alumnos encuestados dan a conocer ,que el maestro no propicia su interacción entre ellos mismos como también no hace lo posible para que los alumnos aporten alguna idea a la sesión ,la forma de trabajo es solo individualmente, 99 alumnos que representan el 47% de los alumnos encuestados de la escuela sugieren que la forma de trabajo que ellos desean realizar es de manera grupal, lo contrario de lo que se ve en la sesiones ,en donde 99 alumnos que son el 47% de los alumnos encuestados mencionan que el maestros no hace que participen los alumnos en la sesión en línea , por ello los alumnos quisieran ser partícipes de la construcción de la sesión de educación física también pude rescatar cuales eran las propuestas de trabajo que a ellos les gustaría comenzar a realizar en cuanto a la construcción de sus propios conocimientos en donde ellos serán los principales generadores de su propio aprendizaje , en donde la autonomía se verá en cada uno de ellos para adecuarse a nuevas formas de trabajo para colaborar con los demás de manera que se genere un resultado positivo .

Estas me ayudaron para crear formas de trabajo y así tener el primer acercamiento con los alumnos y saber cómo podemos cubrir sus necesidades, para que ellos se sientan en contacto con la materia de educación física y crear un interés por el seguir aprendiendo día a día acerca de la importancia que tiene la educación física en su vida cotidiana.

El trabajo colaborativo fue de suma importancia para llevar a cabo la actividad ya que en los hallazgos que se obtuvieron, los alumnos sugerían más trabajos en pareja y de forma grupal, pensando en esta estrategia de trabajo colaborativo y de todo lo que involucrara realizar actividades en conjunto me día a la tarea de indagar sobre cuáles son las características que se deben de llevar a cabo para un buen trabajo colaborativo. *Johnson & Johnson, 2006, p.78 nos menciona: "Vincula a los alumnos de tal modo que ninguno de ellos podrá cumplir la tarea a menos que todos lo hagan... el trabajo de cada miembro es indispensable para que el grupo logre sus objetivos"*

Tuve que considerar que yo como docente debía de dejarles en claro la importancia que tiene el trabajo de cada uno de ellos para un trabajo colaborativo en donde todos los alumnos se sientan integrados a la hora de la creación del producto. *Devís Devís and Peiró Velert (1992) indican que los juegos modificados ofrece:*

I. Ampliar la participación a todos los alumnos, los de mayor y menor habilidad física porque se reducen las exigencias técnicas del juego.

II. Integrar ambos sexos en las mismas actividades, ya que se salva el problema de habilidad técnica y se favorece la formación de grupos mixtos y la participación equitativa.

III. Reducir la competitividad que pueda existir en los alumnos mediante la intervención del profesor centrado en resaltar la naturaleza y dinámica del juego a modo de animador.

IV. Utilizar un material poco sofisticado que puedan construir los propios alumnos (no exigen materiales muy elaborados o caros).

V. Que los alumnos participen en el proceso de enseñanza de este enfoque, al tenerla capacidad de poner, quitar y cambiar las reglas sobre la marcha e incluso llegar a construir y crear nuevos juegos modificados

El juego modificado nos permitió transmitir que los alumnos son capaces de involucrarse en la sesión de educación física y que con ello también sus ideas que tienen acerca de cómo poder crear actividades novedosas en donde ellos mismos sean los autores de su actividad y de las sesiones .

Rescato lo que menciona, Bobadilla mencionando los puntos favorables que tiene el trabajo colaborativo:

- *Se propician entre juego libre, pues el componente del juego lleva al estudiante a sentir diversión sin existir ningún tipo de presión en la respuesta motriz, puesto que, la naturaleza de juego demanda solamente la comprensión del juego.*
- *Tiene reglas de inicio sujetas a modificaciones: las reglas de inicio dan pautas de manera para desarrollarse el juego modificado, de manera tal, que el estudiante interpreta las acciones del juego y toma decisiones sobre ella permitiéndole llevar a ejecución sus propuestas con continuidad progresiva, a manera, de superación de tareas, este componente invita a que se ascienda en materia de dificultad motriz y mental.*
- *Mantiene la esencia de cada deporte: presenta la línea particular de cada deporte o los deportes, entendida como las acciones estratégicas que se desarrollan al interior de ellos, sin llevarlo al deporte competitivo y con reglas propias.*
- *No genera discriminación por las habilidades físicas del estudiante: las exigencias físicas dejan de ser limitantes de la estrategia del juego, básicamente elimina el problema de la habilidad técnica y permite la integración de ambos sexos.*
- *Se reduce la competitividad y da menor importancia a los resultados dados por la competencia: el resultado interno es la diversión y la integración, así*

mismo la opción de generar dinámicas de juego modificadas eliminara el señalamiento y pensamiento del estudiante como perdedor.

- *El material a utilizar puede ser diseñado y modificado: se puede innovar en el material pese a que el elemento no será el centro del juego modificado, podemos utilizar diferentes ayudas didácticas con el respectivo principio progresivo en cuanto al dominio del objeto y el juego.*
- *El estudiante puede crear nuevos juegos: Basados en las modificaciones los estudiantes tendrán la posibilidad de crear juego y dinámicas, desde su concepción, posibilitando la creatividad y la lógica mental.*
- *Progresión de los artefactos y los espacios de juego, para así mismo ir cambiando las reglas*

Los puntos que menciona el autor considero que fueron de suma importancia rescatarlos constantemente para que los alumnos los tuvieran en claro cuál era la esencia del juego modificado para facilitarles el proyecto que ellos entregaron.

Retomando estas características del juego modificado, considere que es una estrategia que ayudara a que los alumnos se involucren de mayor manera a la hora de realizar el trabajo pues ya que ellos pudieron tener la flexibilidad de poder manipular la estructura de cualquier deporte o juego para su entrega de proyecto.

El no dirigido nace a través que el docente será quien se encargue de regular la actividad siendo el quien comparta el mando con los alumnos sin descuidar que él será la persona encargada de parar la actividad y realizar alguna retroalimentación para que los alumnos no se hayan perdido del objetivo general que implica la autonomía en cada sesión.

4.1.2 Etapa Dos: Elaboración del proyecto de intervención.

Con base a los hallazgos del diagnóstico se llegó a la conclusión de que existe una cultura muy arraigada entre los educadores físicos de no incluir en la toma de

decisiones o en el diseño de actividades a los alumnos por esta razón se esbozaron algunas ideas generales para la construcción de un proyecto que tuviera como principio fundamental la horizontalidad es decir la construcción de saberes a partir de un trabajo colectivo donde todos tuvieran la posibilidad de decidir y donde el educador físico fuera uno más del grupo , en donde se creara una forma de trabajo colaborativa a partir de un proyecto en donde se involucren todos los alumnos .*Díaz barriga menciona que “En la conducción de un proyecto, los alumnos contribuyen de manera productiva y colaborativa en la construcción conjunta del conocimiento, en la búsqueda de una solución o de un abordaje innovador ante una situación relevante”*

se elaboró un proyecto colaborativo intercultural ,donde se cubrieron las necesidades que los alumnos presentaron en el diagnóstico , por medio de juegos modificado se realizó el proyecto , creando así actividades las cuales fueron trabajados a partir de las modificaciones que los alumnos sugirieron para su aplicación y desarrollo en la sesión de educación física en donde ellos fueron los generadores de su propio juego modificado el cual fue adaptado y diseñado al entorno que vivía cada uno de ellos , como el material que se implementó en cada sesión era principalmente el que se encontraba en sus hogares .

Durante las sesiones realizadas enfocadas al proyecto, comenté que íbamos a realizar un proyecto colaborativo en donde todo el grupo se viera involucrado. Los alumnos mencionaron que era su primer trabajo de manera grupal ya que nunca habían tenido la experiencia de trabajar de manera colaborativa con todo su salón. Muchos alumnos prendieron sus micrófonos para hacer preguntas. Todos prendieron su micrófono para organizar cómo iban a trabajar aunque no sabían cómo se desarrollaría la dinámica a implementar. Noté la gran participación de la mayoría por querer saber qué se iba hacer y sobre que trataría. Para muchos era la primera vez que conocían a sus compañeros por medio de la cámara. Los alumnos daban a conocer cómo esta actividad pudo hacer un acercamiento entre ellos después de mucho tiempo de ni si quiera verse por medio de la cámara.

Los alumnos sugerían que fuera basada en actividades deportivas, pero la problemática que todos presentaban era que no tenían espacio suficiente para poder llevarla a cabo así como materiales. Las preguntas que decían los alumnos eran: ¿tengo que ir a un deportivo?, ¿debo comprar el material adecuado?, ¿tengo donde practicarlo?, ¿cómo lo voy hacer?

En la sesión les comente que cada uno de ellos tiene diferentes problemáticas para realizar alguna actividad deportiva principalmente por el espacio. Les mencioné acerca de una estrategia que consideraba que podría acoplarse a la forma de trabajo que se buscaba y era flexible para su práctica: el juego modificado ya que era la mejor opción para poder llevar acabo la actividad ya que cubría con los puntos a trabajar; por medio de esta estrategia podríamos realizar adecuaciones dependiendo las necesidades de cada uno de los alumnos , lo importante era impulsar esta actividad para que todos se involucraran de manera positiva para la creación del juego modificado.

Los alumnos estuvieron de acuerdo con la propuesta que les mencione acerca del juego modificado y en esa misma sesión les di a conocer un poco sobre cómo lo podríamos manejar y un ejemplo para que ellos fueran analizando cómo ellos podría realizar otro juego modificado y así no perder de vista lo que se quería obtener y el cómo se iba a lograr.

Se pensó que una buena forma de cumplir con este objetivo era a través de proponer un proyecto que involucrara a todos los alumnos y apoyándose del juego modificado el cual resultó ser ideal para este proyecto ya que se amolda para que cada alumno pueda expresar por medio de actividades su forma de modificar algún juego o deporte.

Perrenoud (2000) nos dice en su definición de estrategia de proyectos:

- *Es una estrategia dirigida por el grupo o clase el profesor anima y media la experiencia pero no lo decide todo el alumno participa activa y propositivamente*
- *Se orienta a una producción concreta en el sentido amplio experiencia científica texto exposición creación artística o artesanal encuesta periódico espectáculo producción Manual manifestación deportiva etc.*
- *Induce un conjunto de tareas en las que todos los alumnos pueden participar y desempeñar un rol activo que varía en función de su propósito y da las facilidades y restricciones del medio*
- *Suscita el aprendizaje de saberes y de procedimientos de gestión del proyecto decidir planificar coordinar etc. así como de las habilidades necesarias para la cooperación*
- *Promueve explícitamente aprendizajes identificables en el currículo escolar que figura en el programa de una o más disciplinas o que sean de carácter global o transversal*

En esto se busca conseguir que los alumnos puedan trabajar en conjunto con sus compañeros y familiares para modificar deportes los cuales serán revisados y comentados en cada una de las sesiones que se tuvieron de educación física para que ellos trabajen su autonomía como alumnos. (ver anexo 2)

4.1.3 Etapa Tres: Concientización de lo que se busca abordar en el proyecto de intervención.

Se expusieron las ideas principales del proyecto, así como conocer el impacto favorable que tendrá en la vida cotidiana de los alumnos y conocer su opinión de la forma de trabajar así como sus primeras impresiones que tuvieron respecto al proyecto de intervención que se llevaría a cabo. Se dio a conocer cuál iba a ser la forma de trabajo para que los alumnos fueran creando ideas o dudas que surgieran en las sesiones para la entrega de su juego modificado y que organizaran sus tiempos para que la entrega y el desarrollo de la actividad tuviera una organización y no se presentaran atrasos en la actividad. De acuerdo al plan de estudios, Secundaria (2006):

Los proyectos didácticos se distinguen de los proyectos escolares porque se realizan con el fin de enseñar algo; son estrategias que integran los contenidos de manera articulada y dan sentido al aprendizaje; favorecen el intercambio entre iguales y brindan la oportunidad de encarar ciertas responsabilidades en su realización. En un proyecto todos participan a partir de lo que saben hacer, pero también a partir de lo que necesitan aprender. Por eso el maestro debe procurar que la participación constituya un reto para los estudiantes.

En las sesiones que se abordaron para conocer el proyecto, el maestro titular y yo ejemplificamos algunas ideas que se podrían llevar a cabo para que los alumnos tomaran ideas principales las cuales les servirían para modificar el juego o deporte que ellos consideraron, solo fueron algunas ideas las que se compartieron para que ellos se fueran familiarizando con algunas modificaciones novedosas para su entrega. Una de las bases que nos propone el trabajo colaborativo.

Este momento fue significativo para la clase y para mí, la mayoría de los alumnos se involucraron prendiendo sus cámaras y micrófonos como lo fue en el primer acercamiento, había muchas dudas e inquietudes, ellos participaban para dar aportes a la sesión como ejemplos que ellos ya habían pensado de acuerdo a lo que habíamos visto la clase anterior. Algunos solo comentaban alguna modificación para su trabajo y también aclararon dudas acerca del proyecto.

La interacción entre ellos surgió rápido para conocer cuáles eran sus ideas como grupo, en donde yo quede solo como moderador, ellos mismos ponían su propio orden para hablar y participar en la sesión, mencionaban muchas formas de modificar un juego pero aun así surgían ideas diferentes cada que uno de los alumnos hablaba para dar su punto de vista.

Llego un momento en donde yo solo observaba la sesión ya que ellos empezaron a dialogar y dar su punto de vista, ellos comentaban las modificaciones que se les podría hacer y a su misma vez las limitantes que se podrían encontrar si es que se realizaba esa modificación yo siempre les recordaba que el proyecto debía de involucrar a todos en él que si tenían alguna propuesta diferente lo comentarían ya que era importante la participación de todos, una de las problemáticas que estaba viviendo mi proyecto era que los alumnos estaban enfocando el trabajo para un patio escolar, con la ilusión de que en algún momento se fuera a llevar a cabo en la escuela secundaria aunque no se sabía con exactitud si esta iba a pasar, comente que en todo caso que no se pudiera llevar a cabo ellos deberían de adecuar en sus espacios la manera de llevar a cabo la práctica y que esa era uno de los retos que se iban a presentar por lo cual también deberían de considerar.

Se presentó el proyecto ya estructurado y definido así como cuales iban a hacer las estrategias que se iban a emplear y cuál era su objetivo, para que ellos empezaran a identificar cuales iban a hacer los elementos a trabajar y el orden de su elaboración.

Se buscó que en este primer acercamiento los alumnos ya se sintieran participes del proyecto para comenzar a crear líneas de dialogo las cuales nos servirán para que ellos externen sus opiniones y podamos trabajar en equipo con ello crear estrategias con las que podamos emplear en el proyecto de manera que los alumnos trabajen en conjunto con sus compañeros y familiares como con el docente de educación física para solucionar cualquier duda que se genere respecto a la forma de trabajo y la entrega del proyecto. De acuerdo con *McKeachie (2002):* *“Se centraron plenamente en el diálogo ya que se le considera el centro del aprendizaje colaborativo en donde los alumnos son capaces de entablar diálogos*

eficaces, intercambiando ideas, opiniones, información con sus pares en un diálogo abierto y provocador”.

La exposición del proyecto tuvo buena aceptación por los alumnos del grupo. ya que a través de las sesiones pasadas se les fue dando ideas en formato de video para que ellos fueran percatándose de todas las modificaciones que se les pudiera generar a algún deporte o juego así como alternativas que se les comentaba para la práctica de su deporte y algunos cuidados que se tenían que tomar en cuenta para que no existiera algún riesgo que fuera a dañar su integridad de los alumnos a la hora de practicarlo en su entorno , ya que en este momento hubo demasiada interacción con propuestas que los alumnos me dieron a conocer y que ellos mismo no tomaban en cuenta ciertos apartados que yo les había comentado por ello será necesario que los vuelva a rescatar para que la entrega de su proyecto cuente con las especificaciones que les mencione anteriormente , con los ejemplos que dieron en la sesión pude aclarar dudas acerca de su actividad a generar y también aquellas debilidades que debía de volver a retomar para el proyecto.

4.1.4 Etapa Cuatro: Mesa de diálogo para Compartir ideas y aclarar dudas.

Se dio un espacio en las sesiones de educación física así como el apoyo de videos acerca del proyecto que se llevó acabo con el fin de abrir espacios de dialogo con los alumnos, para conocer los puntos de vista de los alumnos o algún punto del proyecto que les haya generado alguna duda respecto a la forma de trabajo y alguna modificación que consideren importante para favorecer el desempeño en la realización del proyecto así como también observar cual era el progreso que llevaban.

Los alumnos dieron a conocer algunas de las modificaciones que agregaron a su trabajo también la forma en la que se iba a realizar su trabajo de modificación, en este espacio de dialogo también se apoyaron los trabajos dándoles una crítica constructiva acerca de las modificaciones que ellos adaptaron a su proyecto, se

Mencionó los cuidados y los detalles que tendrían que modificar y cuales cuidar a la hora de realizar su actividad, aun existían dudas de cuales aspectos cuidar en cuanto a su entrega de trabajo.

Los alumnos aprovecharon este espacio también para conocer la forma de trabajar de sus compañeros y un acercamiento a los juegos de su grupo que fueron creados por ellos mismos, tuvieron un espacio para dar a conocer a sus compañeros como estaban llevando acabo el orden de su equipo por medio de la manera virtual , comentaban que ellos mandaban sus propuestas del algún deporte en específico y de ahí surgían las ideas, que uno de los integrantes se encargaba de juntar y de mostrarles cuales iban siendo las modificaciones que se iban generando derivado de sus trabajos entregados .

en esta sesión ya tenían claramente cuáles eran las ideas que se buscaban abordar en el proyecto , comentaban cuales eran sus actividades así como algunos ejemplos ya más clarificados en donde ya tenían alternativas ya establecidas , como algunas modificaciones que se le iban hacer a lo largo del juego aun así todavía existían puntos que estaba dejando pasar de su actividad , también me percate que había desorden en cuanto a las ideas que ellos tenían ya que no tenían un orden en cuanto a sus actividades . (ver anexo 3)

Se les brindo una tabla la cual estaba compuesta por ciertos criterios que debían de tomar en cuenta a la hora de realizar su proyecto que consistía en las modificaciones que se tenían que abordar y la misma tabla les serviría de apoyo para la realización de su actividad del juego modificado.

Se abarcaron algunas características como:

Nombre del alumno :	Grado	Grupo
----------------------------	--------------	--------------

NOMBRE DEL JUEGO MODIFICADO		Imagen
DEPORTE / JUEGO REFERENTE		Imagen
LUGAR DE PRACTICA		Imagen
MATERIALES		Imagen
NUMERO DE PARTICIPANTES		Imagen
TIEMPO ESTIMADO		Imagen
REGLAS QUE SE INCORPORABAN A LA MODIFICACIÓN		Imagen
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		Imagen
FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD		Imagen

Por medio de esta tabla se busca que exista un orden en cuanto a la entrega del proyecto así como también no omitir alguna especificación que venga en la tabla como las ya mencionadas en clases anteriores.

4.1.5 Etapa Cinco: Exposición sobre su propuesta Del juego modificado que crearon.

Esta sesión se realizó con la intención de que todos los alumnos nos interpretaran cual había sido su juego que modificaron para el proyecto , ellos ocuparon un tiempo de 3-5 minutos por persona para que nos expusieran la forma en que lo trabajaron , algunos de ellos nos comentaban como había surgido la idea tanto el elegir algún deporte como base de su estructura , como las modificaciones que se les agregaron a los juegos que ellos crearon ,había quienes involucraron más de 2 deportes para la creación del suyo y con ello el panorama se abrió más para que cada uno de los alumnos modificaran alguna característica de su trabajo y así nutrirlo de mejor manera. Millis y Cottell (1998) mencionan que:

La corrección por compañeros ayuda a enseñar a los alumnos a identificar las características de los buenos y malos escritos en el trabajo de otros desarrollando así las competencias de evaluación crítica que pueden aplicar a sus propios trabajos escritos. Además, facilita una crítica constructiva de los autores que pueden mejorar sus trabajos antes d entregarlos para su calificación.

Por medio del cuadro que se les brindo ellos dieron a conocer cuál fue el deporte que ocuparon para adecuarlo a las necesidades que ellos querían cubrir, cada uno de los alumnos de cada grupo de la escuela secundaria Gabriel García Márquez compartió su juego y escucho como sus compañeros lo interpretaban, a su misma vez la misma clase volvía a nutrir la actividad que su compañero compartía dándole otros puntos de vista y felicitándolo por el trabajo que realizaba. *(Ver anexo 4) Gruber y Weitman, 1962) mencionan que “cuando hay estudiantes con suficientes recursos y competencias de alto nivel, es posible ayudar a los menos preparados a reestructurar y profundizar sus conocimientos”*

Cada uno de los integrantes de los grupos participo de manera activa teniendo su cámara y micrófono encendida ,lo cual ayudo a la clase que entendiera a profundidad lo que quería expresar cada uno de ellos, la clase permitió que los alumnos se involucraran de manera activa en la participación de la clase lo cual ayudo demasiado a la interacción de los alumnos, por cuestiones del terreno escolar el trabajo en línea sigue vigente con ello algunos alumnos que no tenían el mínimo acercamiento con los demás tanto escucharlos como verlos en la sesiones de educación física tuvieron un momento para interactuar y conocerse por vía Meet ya que muchos de ellos no tenían ni la más mínima idea de cómo eran algunos de sus compañeros de clase , solo se conocían por el distintivo que coloca la plataforma.

En este momento la participación de los alumnos fue de manera constante exponiendo su progreso con sus demás compañeros y así también escuchar algunas ideas que ellos podrían adaptar a la suya, también había participaciones de los alumnos las cuales eran referente a en donde se iban a llevar acabo las actividades.

4.1.6 Etapa Seis: Aplicación.

Los alumnos narraban cuál era su experiencia , el cómo había surgido la actividad que llevaron a cabo y cuáles eran las reglas que debían seguir de acuerdo a las modificaciones del juego que ellos mis mismos crearon , algunos de ellos dieron formas de cómo llevarlo a cabo tanto en el hogar como en un patio escolar , los alumnos adecuaron su actividad a medida de su contexto como a su misma vez alguna practica de patio escolar ,comentaron que algunas actividades eran libres de número de participantes y algunas eran en ocasiones hasta en pareja para cubrir a quienes no podrían practicarla en compañía de alguien mas .

Los alumnos al conocer que la situación del poder realizar la actividad con alguien en ocasiones era difícil de realizar por diferentes factores que influye esta ausencia de personas en su hogar, hubo quienes realizaban actividades individuales conservando lo que era la parte de modificar algún juego o deporte base con el fin de llevar acabo la actividad con tal de educarse a las necesidades que se tenían y así poder llevar acabo la actividad de la mejor manera.

El plan de estudios (2006) nos dice Recomendaciones para evaluar los proyectos didácticos:

- *Evaluar el desarrollo del proyecto y no únicamente el producto final. Tomar en cuenta: Los subproductos realizados por los alumnos a lo largo del proyecto: notas, resúmenes de investigación, esquemas de planeación y borradores de textos, guiones para entrevistas, exposiciones o debates, materiales de apoyo para presentaciones.*
- *Su participación en la planeación de las actividades, los intercambios de opiniones y comentarios, la presentación de los productos de los compañeros y de los propios.*
- *La cantidad y calidad de la bibliografía consultada. Evaluar el progreso de los alumnos en la redacción de los productos y subproductos, así como en su participación oral.*

Los alumnos entregaron la tabla junto con un reporte acompañado de imágenes explicando la manera de como llevaron a cabo su práctica así como la presentación de los materiales que ocuparon para la realización de ello y las modificaciones que se le dieron a su juego modificado , por ello era necesario que antes de iniciar una práctica física tuvieron que plasmar las ideas que ellos quisieron abordar en su actividad ,cabe destacar que todos los alumnos entregaron su actividad , aunque alguno en tiempo extemporáneo .

Los alumnos constantemente interrumpían la clase pues ellos estaban constantemente preguntándose cómo había quedado su actividad de cada uno , dando así muchas interrupciones que para nada retrasaban la clase sino más bien que nutria por medio de diálogos el trabajo de los demás ,hablando también el de ellos y así fue en donde todos los alumnos tuvieron intercambios de sus .Los alumnos se apoderaron de la clase siendo ellos quienes preguntaban acerca de sus actividades que habían realizado, la participación de micrófonos y cámaras encendidas eran inminente ya que la mayoría de los alumnos estaban en participación activa escuchando a sus compañeros así como compartiendo su experiencia a través de este proyecto donde se pudo articular la forma de pensar de cada uno de ellos para así llegar a un fin en común .

4.1.7 Etapa Siete: Torneo/Practica familiar.

Posteriormente de que los alumnos terminaron de realizar todos sus intervenciones con sus propuestas de trabajo, se comentará cual fue la modificación deportiva o de juego que más les llamo la atención, para posteriormente, crear un torneo en donde se involucraran para realizar las actividades de manera en que todos trabajen y realicen la actividad de manera familiar , y como realizaran el proceso de organización, así como alguna propuesta que quieran sumarle al proyecto final , los alumnos entregaron sus evidencias participando con sus familiares o personas de su entorno para llevar acabo la actividad que se les pidió el cual realizaron en compañía de su familia ,y adecuándose a las necesidades y materiales que se ocuparon para su implementación de la actividad , tuvieron una entrega de productos el cual era un video explicativo de su juego como una práctica con sus familiares los cuales participaban dentro de la actividad para rescatar la evidencia y puntos que debían de fortalecer en su actividad para una mejor presentación , y un collage para dar cuenta de materiales y de adecuaciones que realizaron con materiales que tenían en casa acompañado de una tabla en donde se describía la Actividad que ellos crearon a partir de un deporte base.

Una sesión antes de la entrega final, se tuvieron que hacer las adecuaciones necesarias para llevar a cabo la práctica en donde los alumnos comentaban que se les iba a hacer difícil realizar la práctica con sus padres ya que por motivos de trabajo se les complicaba la tarea, en donde dimos como tolerancia 2 semanas de entrega las cuales serían las necesarias para cubrir el proyecto ya que había alumnos que aún no entregaban el avance, algunos alumnos realizaron las actividades en conjunto con sus vecinos, familia. En ella se observó el trabajo que se generó para poder realizar la actividad y da cuenta que los alumnos sí pueden ser partícipes de las sesiones por medio de trabajos que involucran el trabajo colaborativo. Bobadilla menciona que:

El material a utilizar puede ser diseñado y modificado: se puede innovar en el material pese a que el elemento no será el centro del juego modificado, podemos utilizar diferentes ayudas didácticas con el respectivo principio progresivo en cuanto al dominio del objeto y el juego.

El estudiante puede crear nuevos juegos: Basados en las modificaciones los estudiantes tendrán la posibilidad de crear juegos y dinámicas, desde su concepción, posibilitando la creatividad y la lógica mental

Los alumnos se vieron en la necesidad de adecuar su propio juego modificado al entorno en el cual se llevaría a cabo, si bien algunos lo entregaron al aire libre, hubo quienes lo entregaban realizado en su propia habitación o sala de su hogar, en donde se vio practicada su imaginación para poder moldear su actividad en donde ellos pudieran dar cuenta de su práctica, y afirmar que los juegos modificados se pueden adecuar a cualquier necesidad que el contexto presente y no exista alguna barrera para su desempeño. (Ver anexo 5)

El grupo hablaba de tener que modificar su estructura que ya tenían para llevar a cabo la práctica en esta ocasión en compañía de su familia ya que por las circunstancias del terreno que se tiene es imposible que se haya podido llevar a cabo la actividad, y con toda las dificultades que se presentaron la actividad se pudo llevar a cabo aunque a una menor escala de transmisión. En donde los alumnos

dieron cuenta que ellos si pueden involucrarse en la sesiones e educación física y poder crear actividades las cuales pueden llevarse a cabo no solo en sesiones si no en un largo tiempo y dejando huellas en diferentes personas con sus modificaciones del juego. Las actividades si se pudieron llevar acabo aunque se presentaron atrasos por el motivo del terreno así como de la compañía para poder llevar acabo la actividad.

4.2 Evaluación de la propuesta de mejora.

Para la evaluación de mi propuesta de mejora me apoye del método R5, para analizar la práctica reflexiva de mi intervención y así poder evaluar cuales fueron los momentos claves en mi intervención así como también darme cuenta cuales fueran los momentos que me apoyaron para seguir haciendo un avance en mi formación como docente en el área de educación física.

R1 Realidad vivida para reflexionar.

Mi interés surge a partir de las intervenciones que se Vivian de manera virtual en la escuela secundaria oficial 1111 Gabriel García Márquez en donde los alumnos no entregaban tareas y la poca conectividad para las sesiones de educación física eran constantes , por el tema del hundimiento de la escuela me dia la tarea del saber por qué los alumnos no participaban en la sesión de educación física de manera virtual y así crear alguna estrategia que pudiera implementar para el periodo de clases virtuales ,en las otras asignaturas si hacían lo posible por conectarse si bien la mayoría solo entregaba y no participaba en la clase , por lo menos se conectaba para estar presente en la clase.

R2 Diagnostico.

Con la problemática ya focalizada me di a la tarea de crear un diagnóstico para conocer cuáles eran las necesidades que el grupo tenía acerca de la poca

participación en las sesiones de educación física con ello me di a la tarea de realizar cuestionarios que sería resueltos por un porcentaje de la comunidad escolar enfocándome solo en alumnos , con ello decidí hacer preguntas las cuales estaban enfocadas en conocer el motivo de la poca conectividad de su parte para la materia de educación física ,como saber cuáles eran las formas en las que ellos percibían las sesiones que se impartían de acuerdo a la materia , yo buscaba en ellos la respuesta del como poder intervenir para retomar el interés de ellos hacia la materia de educación física si bien la participación en cada clase solo era de uno o dos alumnos del grupo, en donde la conectividad era muy escasa al igual que la entrega de trabajos era un factor que estaba en cada clase, posteriormente de que los alumnos resolvieran los cuestionarios que les pedí me apoyaran llenando comencé a revisar y graficar para conocer cuáles eran las respuestas que arrojaban los cuestionarios algunas de las preguntas que más llamó mi atención fueron las siguientes ya que los porcentajes de respuestas fueron casi iguales unas a las otras

1. ¿Cuál de las siguientes formas de trabajo te gusta para la sesiones de educación física en línea?
2. ¿El maestro de educación física hace que los alumnos participen en la clase en línea?
3. ¿Cuáles serían las sugerencias que le darías al maestro de educación física para que te intereses más por las actividades de la sesión?

Estas preguntas acompañadas de sus respuestas fueron las que me guiaron para crear mi actividad ya que con ellas pude entender las necesidades que los alumnos tenían así como entender cuál era su forma de percibir las sesiones de educación física, lo cual lo que ellos buscaban era trabajar en conjunto con su grupo al igual que involucrarse en la sesión dándoles espacios en donde ellos pudieron intervenir en la sesión.

R3 Reflexión individual autorregulada.

Ya con los hallazgos graficados y rescatando las preguntas clave comencé a indagar cuales eran las estrategias que más se podrían acoplar, de las metodologías investigadas las que más se adaptaron a los propósitos de mi trabajo

fueron , por un lado el trabajo colaborativo y por otro lado , el llamado trabajo por proyectos didácticos , así como también el poder generar actividades en donde se involucraran con sus demás compañeros y así sacar a delante la actividad en donde ellos tendrán que manipular la estructura de algún deporte o juego , la cual deberán de planearla en conjunto con su salón y adaptarla a las necesidades que cada uno de ellos tengan , todos se involucran aportando diferentes puntos de vista así como dudas que se generen en las sesiones Surge el proyecto: El juego modificado no dirigido. En done los alumnos serán los generadores de su propia actividad en conjunto de sus compañeros el proyecto se dividió en 7 etapas en donde cada una de ellas se le dedico el tiempo y el espacio de cada una de las clases para trabajar de acuerdo al proyecto así como aclarar dudas acerca de lo que se generó en cada una de las sesiones del proyecto , cabe destacar que cada una de las sesiones se daba tiempo en donde el alumnado intercambiaba diferentes puntos de vista con sus compañeros para escuchar cuales eran sus propuestas y derivado de esta interacción ellos adaptaban algo de lo mencionado por sus compañeros a su proyecto o lo modificaban.

Las etapas en la que se dividió el proyecto fueron las siguientes:

- Etapa 1: diagnóstico para conocer las necesidades de los alumnos.
- Etapa 2: elaboración del proyecto de intervención.
- Etapa 3: concientización de lo que se busca abordar en el proyecto de intervención.
- Etapa 4: mesa de diálogo para compartir ideas y aclarar dudas.
- Etapa 5: exposición sobre su propuesta del juego modificado que crearon.
- Etapa 6: aplicación.
- Etapa 7: torneo / practica familiar.

Por medio de estas etapas se generó el proyecto lo cual permitieron que se llevara a cabo en las sesiones de educación física y así separar momentos en donde los alumnos pudieron ver e identificar cual era el objetivo de cada uno de ellos.

R4 Reflexión compartida.

Me reuní con el docente titular de la materia de educación física para analizar el progreso del proyecto que se estaba generando en cada una de las sesiones , nos reunimos para conversar sobre el desarrollo del proyecto y del cómo se iba desarrollando por parte de los alumnos, nos reunimos dos sesiones antes de la entrega final para aclarar algunas dudas acerca del proyecto ya que los alumnos deberían de entregar la evidencia de la realización del proyecto en conjunto de sus familiares o vecinos cercanos , el motivo de este cambio de entrega se generó al no tener un espacio en la escuela con las condiciones adecuadas para llevar a cabo la práctica de manera presencial , los alumnos también pasaban desapercibido ciertas características de las cuales ya se les habíamos comentado anteriormente , el docente titular me recomendó que deberíamos de crear una tabla la cual cubra con los aspectos de cada uno los puntos a modificar en su proyecto, en donde se ocuparía para que ellos tengan una manera más presentable y ordenada la entrega de su proyecto , para que de igual manera cubran todos los aspectos que se les había comentado que deberían de cubrir en el proyecto del juego modificado no dirigido , con ellos se les facilitaría a los alumnos la entrega de su proyecto ya que verían que puntos cubrir con ayuda de la tabla , algunos alumnos que no se habían conectado con frecuencia a las sesiones, tenían dudas las cuales ya se habían aclarado en las sesiones pasadas por lo que nos dimos a la tarea de crear un video en YouTube acerca del proyecto así como propósito y características que debe tener el mismo, en donde cualquier alumno podría volver a revisarlo a la hora que ellos consideraran necesario para no perder de vista el propósito de su proyecto final.

R5 Reflexión del proyecto.

Llegando a la fecha de entrega se les compartió la tabla en la cual deberían de entregar su proyecto así como fechas y cuidados que se deberían tener para la entrega de su actividad, de igual manera se les menciono que el video tendría que ser cargado a la plataforma de Google Classroom en lo cual no presentaron algún

inconveniente, se respetaron las dos semanas que se les otorgo como tolerancia para la entrega de evidencias, la Mayoría de los alumnos entrego en los primeros días de la semana y así sucesivamente los demás lo fueron subiendo.

El proyecto tuvo un impacto favorable ya que se pudo observar que los alumnos se conectaban a la clase de educación física con más frecuencia ya no solo era entrar a observar. Los alumnos se involucraban con sus demás compañeros creando espacios de diálogos los cuales nutrían tanto a la sesión como a la creación de sus proyectos de cada uno de ellos , en cada una de las sesiones se dieron espacios de dialogo en donde yo pasaba hacer uno más de ellos ya que los alumnos tomaban el control de la clase para opinar y aportar desde diferentes punto de vista todo relacionado con el proyecto creando así un vínculo de convivencia con sus compañeros de clase, donde el objetivo de intercambiar información y el ser escuchado por lo demás les generaba confianza ellos para poder seguir participando en cada una de las sesiones.

Hubo momentos en donde los alumnos olvidaban ciertas características que debía de cumplir el proyecto del juego modificado, por ello fue importante observar cuales eran sus debilidades en cada una de las sesiones para que posteriormente se les pudiera dar solución para que la entrega de trabajos no se viera afectada por los puntos que no se consideraban por parte de los alumnos así como también facilitarles la entrega de trabajos que se les solicitaron con el proyecto.

A lo largo del proyecto hubo dudas de los alumnos sobre el cómo se iba a llevar acabo la práctica, recordemos que la institución no cuenta con las medidas necesarias para poder llevar a cabo la práctica escolar, por ellos los alumnos tuvieron que adecuar su práctica al entorno más cercano que tuvieran, cuidando siempre su bienestar e integridad, muchos de ellos llevaron a cabo la actividad en espacios de su hogar y en compañía de padres.

Es importante que los alumnos se involucren en cada una de las sesiones y que mejor que lo puedan hacer de manera colaborativa ya que despierta en ellos una autonomía la cual les servirá para que ellos sean los generadores de su conocimiento y así hacer que los alumnos sean capaces de involucrase en cada

una de las sesiones de manera activa. Como futuros docentes debemos saber que el alumno en cada clase puede jugar un papel importante en la sesión, en donde él será la pieza fundamental para cada una de las sesiones que se busquen llevar a cabo se desarrollen de mejor manera y que ellos mismos colaboren para fortalecer la sesión de educación física.

Referencias

Dubet y Martuccelli(2008) La escuela secundaria como espacio de construcción de identidades juveniles. [Revista mexicana de investigación educativa](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662009000100008).Scielo disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662009000100008

Rafael Quiroz (1992).El tiempo cotidiano en la escuela secundaria. Nueva antropología disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/159/15904207.pdf>

Vygotsky, L .S.(1995). Los enfoques didácticos. El constructivismo en el aula. (pág. 89) .Barcelona:Graò.

Cabero.(2003). Principios pedagógicos, psicológicos y sociológicos del trabajo. En redes de comunicación en la enseñanza (págs. 131-156). Barcelona: Paidós

Vygotsky, L .S.(1995). Los enfoques didácticos. El constructivismo en el aula .Barcelona: Grao.

Barkley, E., Cross, K. y Howell, C. (2007). Técnicas de aprendizaje colaborativo. Madrid, España: Ediciones Morata

Bruffee, K. (1995.) Sharing Our Toys: Cooperative Learning Versus Collaborative Learning, 27 Change 12,

johnson, D., Johnson, R., Holobec, E.,. (1999). El aprendizaje colaborativo en el aula. Buenos Aires, Argentina. Paidós.

Ayala Carabajo, Raquel (2008) La metodología fenomenológico-hermenéutica de m. Van manen en el campo de la investigación educativa. Posibilidades y primeras experiencias disponible : <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321909008.pdf>

Suárez, M. (1998). Desarrollo de un grupo de investigación-acción colaboradora en proyectos curriculares innovadores. Revista de Educación, 316, 369-382.

McKernan, J. (2001). Investigación-Acción y Currículum. Madrid: Ediciones Morata. Disponible:
<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/4244/art01.pdf?sequence=5>

Devís, J., Y Peiro Velert, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados (Vol. 103): Inde.

Philippe Perrenoud (2000) trabajo por proyectos educativos Facultad de Psicología y de Ciencias de la Educación Universidad de Ginebra.

Sep. (2006) programa de estudios 2º ESPAÑOL. Educación Básica. México, SEP

McKeachie, W. J. (1999). Teaching tips. Strategies, research and theory for college and university teachers. Boston, MA: Houghton Mifflin. Disponible en :
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412003000200011

Millis y Cottell (1998). Cooperative learning for higher education faculty. Phenix, AZ: Oryx Press. P. 120-121.

Gruber y Weitman (1962). Self-directed study: Experiments in higher education. N.º 19. Bolder.: University of Colorado, Behavior Research Laboratory.

BOBADILLA, Juan Carlos (2002). Deporte modificado para el desarrollo del pensamiento proyectivo en los estudiantes de 13 a 15 años de la Institución Educativa Distrital Tibabuyes Universal. En: Revista Corporeizando, Universidad Pedagógica Nacional. 2011. Volumen 1, número 5.

Anexos

Anexo 1. Secundaria 1111 Gabriel García Márquez.



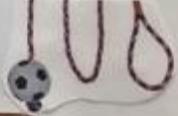
Anexo 2. Planeación del proyecto.



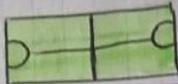
Anexo. 3 mesa de dialogo.



Anexo 4. Exposición sobre su juego modificado.

Nombre del alumno: Ricardo Enriquez A. Pérez	Grado: 3º C	Grupo: G
NOMBRE DEL JUEGO MODIFICADO	Fúlvolei	imagen 
DEPORTE / JUEGO REFERENTE	Fútbol y voleibol	imagen 
LUGAR DE PRACTICA	Lugar cubierto preferiblemente en cancha de mínimo 12m de largo y 4 de ancho	imagen 
MATERIALES	Pelota o balón de voleibol y red o cuerda de alfileres	imagen 
NUMERO DE PARTICIPANTES	6 participantes por equipos 2 equipos	imagen 
TIEMPO ESTIMADO	60 minutos	imagen 
REGLAS QUE SE INCORPORARON A LA MODIFICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • El primer equipo en juntar 12 goles gana • Ninguno de los jugadores podía tocar el balón con las manos 	imagen 
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Lo explique a mi familia y tardamos 1:30 minutos	imagen
FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD	Gané mi equipo con 12 goles y nos la pasamos muy bien :)	imagen

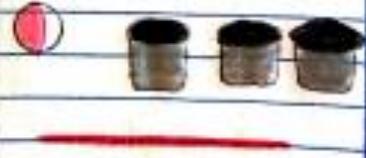
El juego medicado

Nombre del juego medicado	GLOBELLOW	
Deporte o juego referente	Basketball, Fútbol, tenis	
Lugar de practica	Lugar cerrado sin obstaculos (Las medidas dependaran de la dificultad que se quiera)	
Materiales	- Globo (1) - Botes lo suficiente grandes para que entre el globo(2) - Almohada (2)	
Numero de participantes	2 personas (Cada persona jugara en contra de la otra)	
Tiempo estimado	Seran 2 tiempos (Cada tiempo constara de 5 minutos, En total seran 10 minutos de juego)	
Reglas que se incorporan a la modificacion	- Las canastas seran botes sobre el piso - El primer jugador en atinar 5 puntos, gana - El globo solo podra ser golpeado con la almohada - Si el globo cae al piso, el juego vuelve a iniciar - Empieza el jugador de mayor edad - El globo debera caer completamente	
Desarrollo de la actividad	Cada jugador intentara llevar el globo al bote contrario (Colocados en los extremos del lugar) y tratar de anotar un punto. Debera llevar el globo golpeandolo con la almohada. El jugador que no tenga el globo, debera intentar que la persona contraria no llegue al bote (Debera golpear el globo igualmente)	
Finalizacion de la actividad	Cuando un jugador anote 5 puntos, es decir haya enceestado el globo 5 veces, el juego termina. En caso de empate o que al finalizar el tiempo ningun jugador haya logrado encestar los 5 puntos, se jugara una ultima vez, y el jugador que enceste primero, gana.	

Nombre: Mendoza Santiago Emmanue	Día: 20	Mes: 5	Año: 2022	Polvo: 2-C
---	----------------	---------------	------------------	-------------------

Sexta clase (proyecto juego modificado)

Tabla del juego modificado

Nombre del juego modificado	Tiva y encesta		
Deporte / juego referente	Pinpan		
Lugar de practica	Casa o area libre		
Materiales	Pelota Cinta 3 recipientes		
Numero de participantes	Minimo 5 participantes		
Tiempo estimado	No hay tiempo estimado		

<p>Reglas que se incorporan a la modificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No pasar de la línea del límite • La pelota debe estar en el recipiente para lograr su punto • Deben de respetar su turno cada jugador 	
<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>Cada jugador tendrá su turno para lanzar la pelota al recipiente</p>	
<p>Finalización de la actividad</p>	<p>Ganará el jugador que tenga más puntos</p>	<p>10 puntos</p> 

Anexo 5. Torneo – Práctica familiar.





MODIFICADO

Nombre de alumno nombres del juego modificado	¿de qué se trata la actividad?	grupo y grado
	Policías y ladrones	
Deporte/Juego referente	policías y ladrones	
lugar de practica	patio	imagen
materiales	Una pelota de plástico	imagen
numero de parti- cipantes	2	imagen
tiempo estimado	3 minutos	imagen
reglas del juego modificadas	ningunas	imagen
desarrollo de la actividad	habilidad	



