

Mi Portafolio

1. Reflexión sobre resultados ECDF

Durante los seis años de trabajo como docente de educación física en el colegio la Victoria I.E.D. he identificado formas de trabajo que me han permitido desarrollar de una u otra forma los temas establecidos dentro del plan de estudios y la malla curricular del área. Lo que, al ser evaluado como la práctica pedagógica por la ECDF para el ascenso docente, mostro algunas falencias en el desarrollo de esa clase.

Debido a diferentes situaciones, como lo son los tiempos de clase, los espacios y materiales de las mismas, como lo son las diferencias individuales de los estudiantes sus diferentes contextos, dentro de los mismos grupos. Que al realizar una práctica que no se relaciona con sus gustos e intereses les genera pereza y desidia ante el trabajo, cabe aclarar que esto se ve reflejado en un máximo dos o tres estudiantes.

Por lo que es necesario permitir que dentro de la clase de educación física los estudiantes adquieran compromisos que permitan un mejor conocimiento y desempeño permitiendo de esta forma una autoevaluación y coevaluación entre ellos mismos a través de establecimiento de temáticas desde sus sitios de interés y porque no con la participación e integración de su contexto cultural.

Cabe resaltar que dentro de la praxis pedagógica de mi clase existen muchas fortalezas, dentro de las cuales se encuentra la formación de valores como el respeto, la honestidad, el esfuerzo y la superación personal. La práctica y grupal, donde los estudiantes reflejan la práctica de estos valores. Y en busca de obtener los mejores resultados dentro de la clase, comparan sus resultados con su grupo de amigos. Este trabajo, generado por el buen trato con los miembros de la comunidad educativa, la libre expresión dentro y fuera del aula, al compartir y discutir temáticas, procesos y dificultades; eso sí de forma adecuada y correcta, estableciendo previamente y en conjunto, las normas y los objetivos de la clase, para tener claros los criterios de evaluación.

También se presentan dificultades dentro de la práctica, como lo es la observación y evaluación de los procesos en algunos estudiantes. Debido a que con grupos de 42 o más, en un espacio abierto, las indicaciones se dan de forma colectiva y se evalúa de forma individual, de acuerdo a las capacidades observadas en cada estudiante, durante su proceso. Lo que en ocasiones permite y genera un menor o peor desempeño en las prácticas de las actividades programadas. Ocasionando que se descuide por momentos a aquellos que tienen mayor destreza en las pruebas y ejercicios, así como en el aprendizaje de las reglas y normas. Esto también genera dificultades, ya que a estos estudiantes es necesario distribuirlos, para ser tutores de aquellos con dificultad, haciendo más lento su avance en el proceso, distrayéndolos del objetivo de la clase.

1. Título del proyecto

Los juegos tradicionales de nuestros abuelos y padres, un complemento de la práctica en clase de educación física.

1. Problema

Una sociedad que busque preparar a sus ciudadanos para asumir el posconflicto requiere de un sistema de educación pública capaz de asumir las diferencias y entenderlas no como una barrera sino como una oportunidad de aprendizaje. Esto implica, reconocer las particularidades socio culturales del barrio, de las familias y de todos esos aspectos que han determinado y determinan a cada niño, niña, joven y jovencita, en el proceso de convertirse en seres únicos e irrepetibles. Pero ¿por qué es importante este reconocimiento?

En la medida que el currículo continúe viéndose y entendiéndose como un conjunto de planes, programas y asignaturas que responden a lineamientos y estándares, que en muchas ocasiones obedecen a intereses y pensamientos ajenos a la realidad nacional, regional y definitivamente a la realidad contextual y del entorno de los estudiantes. No se podrán alcanzar aprendizajes significativos y pertinentes que respondan a las necesidades, gustos e intereses de quienes pretendemos formar en las instituciones educativas.

Esta realidad pone frente al maestro el reto de volver significativa y pertinente su práctica docente, en este sentido, incluir y adaptar su propuesta curricular a las particularidades propias del contexto y las familias con las que viven y han vivido los estudiantes. Para de esta manera poder establecer un vínculo o diálogo entre el hogar y la escuela que lleve a los estudiantes a encontrarle un sentido e identidad a la propuesta educativa institucional que le ofrece su colegio.

En coherencia con lo planteado anteriormente nace la siguiente pregunta de investigación:

1. Pregunta que guía el proyecto

¿De qué manera se pueden incluir en la propuesta curricular del área de Educación Física para grado décimo del Colegio la Victoria IED, los juegos tradicionales que practicaban los abuelos y padres de los estudiantes de dicho grado, como estrategia lúdico-deportiva que les permita aprovechar mejor su tiempo libre?

1. Plan de acción

Plan de acción
<p>Descripción de la experiencia a sistematizar</p> <p>Desde esta propuesta pedagógica e investigativa se propuso como eje de la sistematización la experiencia entorno a los juegos tradicionales que practicaban los abuelos, padres y madres de familia de los estudiantes de grado décimo del Colegio la Victoria IED. En este sentido buscar, indagar y describir qué juegos tradicionales practicaban, cómo se jugaban, en qué tiempos y espacios lo hacían, con quienes los practicaban, que recursos requerían para su práctica y que sentimientos y emociones les producían.</p>

Concepción de la sistematización:

Dentro de esta propuesta pedagógica e investigativa se entiende que la sistematización es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias, que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, cómo se han relacionado entre sí, y por qué lo han hecho de ese modo (Barnechea, González, & Morgan, 1998). Esto implica que, para poder recuperar las prácticas recreativas de las familias de los estudiantes de grado décimo, se deba recurrir e indagar en la memoria de quienes participaron en dichas prácticas, a través de técnicas e instrumentos cualitativos como la pregunta (entrevistas, encuestas, grupos focales) y la observación (diarios de campo, registro fotográfico, video). Es así que se plantearon tres fases de sistematización: Fase 1: planeación, Fase 2: recolección de la información, organización, clasificación e interpretación, Fase 3: Construcción de la propuesta de actividades lúdicas (juegos tradicionales) para estudiantes, Fase 4: resultados y plan de mejoramiento, Fase 5: socialización de resultados.

Fases	Actividades	Fecha	Recursos	Participantes	Instrumentos
Fase 1	Conformación de equipo y socialización de la propuesta con los estudiantes del curso 1001.	4 abril	Salón de clase, video beam, fotocopias.	Docente y Estudiantes colegio la Victoria curso 1001 J.M.	Presentación en PowerPoint del proyecto y lecturas.
Conformación de equipo de sistematización y planeación	Diseño de instrumentos de recolección de datos	6 abril	Computador, impresora.	Equipo de sistematización	Entrevista
Fase 2	Aplicación de instrumentos y recolección de información	18 al 21 de abril	Papel, esfera	Equipo de sistematización	Entrevistas
recolección de la información, organización, clasificación e interpretación	Organización y clasificación de la información	21 al 24 de abril	Computador, impresora	Equipo de sistematización	Matriz de clasificación
	Análisis e interpretación	25 de abril	Computador e impresora	Equipo de sistematización	Matriz de análisis
Fase 3	Diseño y aplicación de la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes	27 de abril al 2 de mayo	Computador, impresora, patio principal del colegio, tizas, pelotas, lazos, parques, ajedrez	Equipo de sistematización	Fotografías y diario de campo
Construcción de la propuesta de actividades lúdicas (juegos tradicionales) para estudiantes					
Fase 4: Resultados y plan de mejoramiento	Construcción capítulo de resultados y el plan de mejoramiento (plan de estudios 3 y 4 periodo)	3 al 16 de mayo	Computador, impresora	Docente	Plan de estudios

Fase 5: Socialización de resultados	Diseño e impresión del poster.	17 de junio	Computador, poster	Docente	Poster
----------------------------------------	--------------------------------	-------------	--------------------	---------	--------

1. Evidencias de la intervención

1) Evidencia

Bryan Steven Garcia Torio 10-01

ENTREVISTA JUEGOS TRADICIONALES

YO: MAMI USTEDES CUANDO ERAN PEQUEÑOS QUE JUGABAN

MAMA: HYO PUA SALIAMOS Y COMO NO HAVIA COINADA DE tecnologia SALIAMOS CON MIS HERMANOS Y JUGABAMOS algo chabre:

YO: ¿Como fue?

MAMA: un juego muy bueno fue la solota.

YO: y como se juega eso?

MAMA: El juego consistia en dibujar una especie de avioncito con una tira o piedra cada cuadro del avioncito se cruzaba y se tiraba una piedrita y el que primero llegara alabno) neta sin perder ganaba.

YO: que bien, que otro habia

MAMA: uno muy chabre era stop en este tocaba correr mucho se hacia un cuadro con los nombres de los participantes y se tiraba una piedrita en el nombre que cayera le tocaba ponchar habian bases para cubrirse en que lograra terminar sin (x) que era el simbolo de ponchado ganaba.

YO: Gracias mamo me sirvio mucho ¡ TE AMO!

MAMA: jajaja Tambien habian otros juegos como.

PIKI

YEMIS

Cancita Caliente.

YO: OK! Gracias!

La entrevista establecida por el equipo de sistematización obtuvo información valiosa sobre las historias de vida de padres y abuelos, permitiendo de esta forma, recuperar de la memoria prácticas de juegos y dinámicas realizadas en épocas anteriores y que se pueden realizar dentro de la práctica de la clase, como actividad física o en el tiempo libre.

2) Evidencia

YO: MAMI USTEDES CUANDO ERAN PEQUEÑOS QUE JUGABAN.

MAMA: HYO PUA SALIAMOS Y COMO NO HAVIA CASINADA DE tecnologia SALIAMOS CON MIS HERMANOS Y JUGABAMOS algo CHEBIE:

En este caso, la entrevista como herramienta de recolección de información, pudo fortalecer los lazos entre los miembros más cercanos del núcleo familiar, estableciendo dentro del contexto el significado y la trascendencia de los juegos para esta población.

3) Evidencia



El establecer aspectos particulares y anecdóticos de los juegos, permitió el desarrollo y la práctica de la actividad de recreación con elementos básicos.

4) Evidencia



La alegría, humor e integración con el que es tomado el trabajo práctico en clase de educación física estableció relaciones grupales, de camaradería en un espacio que de una u otra forma permite aislarse de las problemáticas cotidianas y de normas establecidas por terceros que impiden el desarrollo individual de los estudiantes.

1. Evidencias del proceso de reflexión

Se puede establecer cómo, el reconocimiento de las características y aspectos contextuales de los entornos educativos permite identificar de manera individual y grupal la población de estudiantes y sus familias, generando herramientas pedagógicas que permiten el conocimiento propio del área de educación física y otros muchos de otras áreas, que permite enriquecer y flexibilizar las prácticas educativas en esta población. Y ya que en este contexto es inseparable las contribuciones activas de todos los que integran esta población como padres, abuelos, hermanos, tíos, y otros individuos. Estas contribuciones y aportes han de entenderse como algo que permite construir dinámicamente un conocimiento cultural, teórico y práctico de nuevas formas de trabajo en el área.

Es claro que la clase de educación física permite motivar al estudiante a establecer relaciones interpersonales, formar valores individuales y grupales de auto superación, trabajo en equipo, mejorar los estilos de vida saludables, desarrollar y mejorar las capacidades físicas y motoras, entre otras muchas cosas; aprovechando la motivación que tienen los mismos por las dinámicas y espacios de la clase. Debido a que en la actualidad la tecnología como el internet, los celulares y otros aparatos ha ganado un espacio importante en la vida de los estudiantes, el área de educación física puede por medio de la práctica deportiva, lúdica y de recreación motivar a la integración familiar y entre pares, estableciendo espacios que permiten el dialogo y la interacción de los sujetos de la comunidad educativa.

La práctica educativa enfocada al desarrollo de juegos tradicionales de padres y abuelos permite que los estudiantes participen de las dinámicas de la clase, como la evaluación, la temática, las condiciones de trabajo, las normas y reglas establecidas, así como la evaluación. Permitiendo manejar los tiempos y espacios de los estudiantes del curso. Siendo otra forma de trabajo participativo en las temáticas de la clase.

1. Resultados de la intervención

Una forma de volver significativa la propuesta curricular del área de educación física para los estudiantes de grado décimo del Colegio la Victoria IED, se relaciona con la necesidad de incluir los aspectos sociales y culturales del contexto de sus familias. Esto se logró en la medida que se pudo recuperar de la memoria de los abuelos, padres y madres de los estudiantes los juegos tradicionales que practicaban cuando eran niños y jóvenes. Pero no solo se recuperó lo que jugaban, sino que se pudo establecer el contexto en el que lo desarrollaban, en este sentido, el significado y la trascendencia que le daban a estas prácticas lúdicas y recreativas (ver evidencia 1).

De esta forma se pudo establecer que los juegos que practicaban se relacionaban con actividades que no dependían de complejas tecnologías, ya que no existían o no tenían los recursos para acceder a ellas, por lo que se utilizaba lo que estuviera a su alcance (Ver evidencia 2). Como, por ejemplo: el yermis, que se valía de una pelota, palos y tapas de gaseosa o cerveza que recolectaban en las calles, para poder jugar en sus tiempos libres.

Por otro lado, el hecho que los estudiantes conocieran aspectos particulares y anecdóticos de la vida de sus padres y abuelos, específicamente lo relacionado con los juegos que practicaban en su infancia y adolescencia. Permitió que, al ser incluidos dentro de la clase de educación física, se convirtieran en actividades significativas para ellos, llevándolos a establecer un vínculo entre la escuela y el hogar (Ver evidencias 3 y 4). De esta manera estas nuevas prácticas recreativas entraron a ser parte de su cotidianidad y una opción válida para realizar en sus tiempos libres.

1. Proyecciones o plan de mejoramiento

Como oportunidad de mejoramiento se pretende incluir aspectos socioculturales de las familias de los estudiantes en el quehacer docente.

Estrategia:

Incluir dentro del plan de estudios del tercer periodo para grado décimo, en el componente de recreación, los juegos tradicionales de abuelos padres y madres de familia.

Grado: Decimo

Asignatura: Educación física, recreación y deportes.

Docentes: Carlos Eduardo Bocachica González

Objetivo general: Trabaja sus capacidades físicas, motoras, y conceptuales, así como pone en práctica sus conocimientos de organización y ejecución a nivel lúdico y deportivo dentro de las clases.

PERÍODO	ESTANDAR	EJE TEMATICO	COMPETENCIAS	LOGROS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	PROYECTO	EVALUACIÓN	CONTENIDO
TERCERO	Conceptual	Estimulación y Percepción motriz	Reconocimiento de las practicas recreativas tradicionales de abuelos y padres, como estrategia de recreación e integración grupal y aprovechamiento del tiempo libre.	Reconoce y utiliza practicas recreativas tradicionales de su entorno familiar en actividades de integración grupal y aprovechamiento del tiempo libre.	Entrevista, diseño de talleres y actividades, socialización grupal, gestión grupal.	Tiempo libre	Cumplimiento de pasos y procesos para diseñar el taller de juegos tradicionales.	Juegos tradicionales
	Procedimental						Autoevaluación	Actividades para trabajar en el tiempo libre
	Integrador	Organización del tiempo libre y espacio lúdico	Realiza de forma individual y grupal ejercicios, juegos y competencias lúdicas.	Coevaluación	Reglamento y técnicas de balonmano			
	Lúdico (recreación)	Balón mano	Realiza gestos técnicos deportivos asociados al balonmano	Demuestra sus capacidades y cualidades lúdicas en actividades de integración grupal y balonmano.	Práctica balonmano			