

**Gestión educativa para el desarrollo de habilidades de liderazgo pedagógico en la docencia a través del Movimiento Humano: I y II ciclo en la escuela International Christian School**

Proyecto final de graduación

Presentado en la

División de Educación para el Trabajo

Maestría en Gestión Educativa con énfasis en Liderazgo

Centro de Investigación y Docencia en Educación

Universidad Nacional

Para optar al grado de

Maestría en Gestión Educativa con énfasis en Liderazgo

Paola Alvarado Freer

Agosto, 2018

San José, 01 de abril de 2019

Señores  
División de Educación para el Trabajo  
Maestría en Gestión Educativa con énfasis en Liderazgo  
Centro de Investigación y Docencia en Educación  
Universidad Nacional

Asunto: Revisión filológica

Estimados señores:

Les comunico que la estudiante Paola Alvarado Freer, sometió a revisión filológica la tesis **Gestión educativa para el desarrollo de habilidades de liderazgo pedagógico en la docencia a través del Movimiento Humano: I y II ciclo en la escuela International Christian School**, para optar por el grado de Maestría.

Se considera que el trabajo escrito se encuentra listo para reproducir los ejemplares de investigación.

Atentamente,



Lidia Beatriz Herrera Campos  
Carné N°: 033363

GESTIÓN EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE  
LIDERAZGO PEDAGÓGICO EN LA DOCENCIA A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO  
HUMANO: I Y II CICLO EN LA ESCUELA INTERNATIONAL CHRISTIAN  
SCHOOL

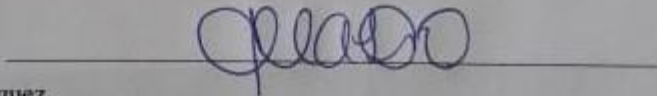
Paola Alvarado Freer

APROBADO POR:

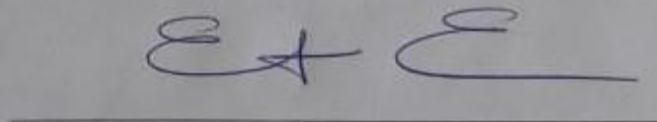
DIRECTORA TFG  
M.Sc. Silvia Salas Soto



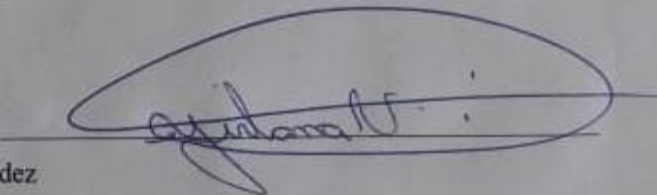
DIRECTORA  
UNIDAD ACADÉMICA  
M.Ed. Lidieth Montes Rodriguez



COORDINADORA  
M.Sc. Evelyn Chen Quesadas



INVITADA  
M.Sc. Evelyn Vargas Hernández



## **Dedicatoria**

Una dedicatoria que se puede quedar corta, con tremendo orgullo dedico esto a mis padres Oscar Alvarado y Julia Freer que sin el apoyo incondicional que me han brindado no estaría terminando esta etapa tan importante, con la fortaleza, humildad, sus ganas de vivir y sobre todo la felicidad que me han dado les debo esto y más. A mis hermanos Oscar y Milena por el amor que me dan día a día y las ganas de superación que no me hacen echar atrás. Carlos mi cuñado por siempre creer en la luz y la fuerza de mis ideas profesionales. A la motivación de mis abuelas que en su pasado fueron grandes docentes y mi motivación del porque estoy aquí y la gran pasión que me inspiran a ser mejores personas. Mi familia mi mayor tesoro. Paola Alvarado

## **Agradecimiento**

Agradezco a la Universidad Nacional de Costa Rica, por la oportunidad de crecer profesionalmente y abrirme las puertas de esta gran aventura.

A todos mis compañeros y compañeras que repensamos en una educación inclusiva, de justicia y de líderes y lideresas.

A la profesora Sylvia por su paciencia y dedicación en todo este proceso de la maestría, por creer en mis proyectos y visión para mejorar la educación por medio del movimiento humano.

A Evelyn Chen por ser la que me involucro en este gran proyecto de crecer como persona, docente y líder en la docencia.

## **Resumen**

*Alvarado Freer P. El Movimiento Humano como estrategia de gestión educativa para el desarrollo de habilidades el liderazgo pedagógico en la docencia de I y II ciclo en la escuela International Christian School en Santo Domingo de Heredia*

*En este trabajo de investigación se planteó una estrategia para incrementar la motivación dentro del aula por medio de las habilidades de liderazgo de los docentes. Se planteó el juego como nueva estrategia de enseñanza ya que trae beneficios para la enseñanza de contenidos a los estudiantes y mayor interés dentro del aula, esto con el apoyo de las entrevistas hacia los estudiantes que comentaron la necesidad de moverse, más felices y aburrirse menos en el aula, todo esto investigado por grupos focales con los estudiantes.*

*Se logró reforzar el conocimiento previo de las docentes recalcando la importancia del juego y así mejorar las habilidades cognitivas y liderazgo dentro del aula con sus estudiantes.*

## Tabla de Contenido

Dedicatoria	iv
Agradecimientos	v
Resumen	vi
Tabla de Contenido	vii
Índice de Figuras	ix
Capítulo I	9
Introducción	10
a. Problema identificado: Descripción del problema	10
b. Antecedentes	15
c. Justificación	18
d. Objetivo General y Específicos	22
e. Descripción del contexto	23
Capítulo II	28
Marco teórico	28
1. Administración y gestión educativa	28
2. Modelos de gestión educativa	29
3. Liderazgos y tipos de liderazgo	30
3.1. El liderazgo transformacional y habilidades para ser líder	31
4. Marco normativo en las Ciencias del Movimiento Humano	33
5. Concepciones del Movimiento Humano	35
6. Pedagogía de la recreación	37
7. Liderazgo pedagógico y el movimiento humano	38
8. Inteligencias Múltiples	39
Capítulo III	41
Marco Metodológico	41
Tipo de investigación	41
a. Investigación cualitativa	41
c. Categorías de análisis	49
c. Técnicas e instrumentación	57
CAPÍTULO IV	60
Análisis de la Información	60

<b>a. Triangulación de la información</b> .....	61
<b>b. Análisis de los resultados</b> .....	62
Conclusiones	67
Bibliografía	68
Anexos	74

## Índice de Figuras

Figura 1. International Christian School. Total Student Population (Población total de estudiantes)	14
Figura 2. International Christian School. Organigrama.	17
Figura 2. Captura de pantalla del enfoque operacional	30
Figura 3. Pedagogía Social como instrumento de intervención.	38

## Capítulo I

## Introducción

### a. Problema identificado: Descripción del problema

En la educación actual el método tradicional de enseñanza se basa en libros, lecturas, apuntes en la pizarra y escuchar al docente. Sin embargo los tiempos han cambiado y se habla de estilos de aprendizaje y se clasifican en enfoques o modelos teóricos Dunn y Dunn (1979) cita que, los estilos de aprendizaje reflejan “la manera en que los estímulos básicos afectan a la habilidad de una persona para absorber y retener la información” (p. 76), mientras para Hunt (1979), estos “describen las condiciones bajo las que un discente está en la mejor situación para aprender, o qué estructura necesita el discente para aprender mejor” (p. 27). Para Schmeck (1988), un estilo de aprendizaje, “es simplemente el estilo cognitivo que un individuo manifiesta cuando se enfrenta a una tarea de aprendizaje, y refleja las estrategias preferidas, habituales y naturales del estudiante para aprender, de ahí que pueda ser ubicado en algún lugar entre la personalidad y las estrategias de aprendizaje, por no ser tan específico como estas últimas, ni tan general como la primera” (p. 89)

Howard Garner explica que la inteligencia no sólo se reduce a lo académico sino que es una combinación de todas las inteligencias. Ser hábil en el deporte o en las relaciones humanas implica unas capacidades que, por desgracia, no están seriamente contempladas en los programas de formación académica.

El divide las inteligencias en 8 grupos que son:

- Inteligencia visual-espacial: habilidad de percibir la realidad, hacer reproducciones mentales, anticipar consecuencias, comparar objetos, relacionar colores, líneas, formas, figuras y espacios.
- Inteligencia lógico matemático: resolver problemas de lógica y matemáticas. Pensar críticamente, ejecutar cálculos complejos, razonar científicamente, establecer relaciones entre diversos aspectos, abstraer y operar
- Inteligencia musical: entender o comunicar emociones a través de la música, sensibilidad a los sonidos y patrones rítmicos.

- Inteligencia verbal lingüística: lenguaje oral y escrito para comunicar, persuadir, entretener y adquirir nuevos conocimientos.
- Inteligencia corporal kinestésica: habilidad para usar el cuerpo y la mente en la ejecución de destrezas motoras, tareas físicas y en la manipulación de objetos.  
Aprendizaje mediante la realización de movimientos
- Inteligencia intrapersonal: tomar conciencia de si mismo y conocer emociones, pensamientos, ideas, preferencias, convicciones, fortalezas y debilidades propias.
- Inteligencia interpersonal: habilidad para captar los sentimientos y necesidades de los otros, para saber establecer relaciones.
- Inteligencia naturalista: estudiante se adapta a diversos ambientes, relacionarse con la naturaleza, observar e investigar.

Esto nos hace pensar por qué en las escuelas se falla y porque no se toma en cuenta las diferentes formas de aprendizaje que puede tener el alumno, para esto el centro educativo debe tomar en cuenta los estilos de aprendizaje y formular estrategias y métodos que ayuden al estudiante aprender.

En este proyecto se quieren crear estrategias pedagógicas en los docentes por medio del movimiento humano y así poder desarrollar en los estudiantes diferentes métodos de aprendizaje en el cual pueda ser una opción creativa, motivante y sobre todo crear un perfil integral.

¿Por qué enfocarse en el movimiento humano como estrategia pedagógica?

Movimiento Humano que se define como un conjunto de saberes estrictamente vinculados con el origen, mantenimiento y entrenamiento de cualquier tipo de movimiento que pueda ejecutar (definición) el ser humano dentro de un contexto específico (Arana, Salazar, Araya, Rodríguez, Esquivel, Rodríguez, Cano, Araya, 2012). La situación descrita se puede trabajar desde la interdisciplinariedad, con acciones que fomenten el liderazgo pedagógico en los docentes del centro.

La propuesta surge ya que en el ICS la estructura ya está conformada y es necesario realizar algún esfuerzo para que los estudiantes tengan una estrategia de enseñanza con el movimiento

humano y así crearle a los docentes espacios para realizar actividades por medio del liderazgo para variar y hacer más dinámica sus clases.

La oportunidad de fomentar el liderazgo en las profesoras del ICS mediante el Movimiento Humano (Educación Física) es una forma de adaptación de los espacios de aprendizaje, en donde se están en una constante renovación de estructuras como menciona Mora (2011) “que en la actualidad, el comportamiento social, las formas de pensamiento y las costumbres de las generaciones presentes han evolucionado y con ellas sus valores, creencias, patrones de conducta y comportamientos”; estos procesos se ven acelerados por la globalización y las adaptaciones hacia otras culturas.

El movimiento humano tiene un papel fundamental en estos procesos de transformación y adaptabilidad, en especial, la formación de liderazgo, Mora (2011) menciona que este se debe priorizar por el carácter multidimensional y multifacético de la realidad.

Mellado y Chacón (2016) citan que se deben formar líderes escolares efectivos que brinden espacios y condiciones para transformar los centros educativos en comunidades de aprendizaje entre profesionales que permitan superar las barreras de las creencias y transformar la cultura escolar en los centros educativos. Aunado a lo anterior, es imperativo contar con una formación de liderazgo en el currículo costarricense a nivel de educación primaria, más allá de ser un eje transversal se debe abocar al desarrollo de proyectos para su la transformación de los espacios de aprendizajes.

En estas aspiraciones de construcción del liderazgo pedagógico en los centros educativos es necesario contar con las siguientes disposiciones que comparte Mora (2011):

- Participación de profesores y padres en procesos y actividades de la institución.
- Trabajo en equipo e implicación en el proceso.
- Proyecto educativo. Planeamiento con normas, valores. Programas de formación en función de las necesidades de la institución. Y fomentar una cultura de evaluación constante entre todos los agentes que intervienen en el proceso.

- Promover el desarrollo de las habilidades y competencias profesionales para cada docente. Conocimiento personal, utilización racional del tiempo.
- Planificación y coordinación curricular entre los profesores.
- Capacitación constante y actualizada, en el ejercicio pedagógico y didáctico. Formación permanente.
- Estimular constantemente la motivación y el autoconocimiento (Sentido de vida).
- Hacer de cada institución, una escuela de emprendedores y de liderazgo (Facilitadores).
- Incentivar una comunicación efectiva entre las partes (Asertividad).
- Hacer partícipe de los procesos a la comunidad educativa en general, creando redes de apoyo. Autonomía, colaboración y participación.

¿A quiénes afecta el proyecto?

Fortalecer el liderazgo en los docentes es de suma importancia ya que ayuda a mejorar el aprendizaje y competencia de los docentes ya que ayuda al desarrollo institucional.

Antonio bolívar cita que el impacto del liderazgo en los resultados de los alumnos, entiende que los resultados de los alumnos (cognitivos, afectivos, conducta social), dependen, en primer lugar, como variable mediadora, de las condiciones del trabajo docente, cuyo impacto en el aprendizaje se verá moderado por otras variables como el capital cultural de la familia o el contexto organizativo.

Con el desarrollo de liderazgo en los docentes lo que se trata ejecutar es hacer un cambio en métodos de enseñanza y fortalecer las debilidades que puedan tener los educandos y que el docente logre identificar cuales contenidos tenga la necesidad de involucrar el movimiento humano, con esto se puede pensar que todo alumno tenga diferentes necesidades en el desarrollo de las mismas.

Uno de los objetivos principales que se quiere trabajar en los docentes es la confianza, herramientas socio emocionales y conseguir los objetivos que se plantean siempre a inicio de curso con mayor motivación por medio del movimiento humano obteniendo resultados positivos.

(Leithwood, Day, Sammons, Harris y Hopkins, 2006) menciona que el “liderazgo”, fundamentalmente, es la capacidad de ejercer influencia sobre otras personas, de manera que éstas puedan tomar las líneas propuestas como premisa para su acción. Esta influencia, no basada en el poder o autoridad formal, se puede ejercer en distintas dimensiones, especialmente en el plano organizativo, cuando una dirección logra alcanzar consenso y moviliza a la organización en torno a metas comunes

Viviane Robinson (2007) Vincula el liderazgo de los docentes como método eficaz para la enseñanza

1. Establecimiento de metas y expectativas. Esta dimensión incluye establecer objetivos de aprendizaje relevantes y medibles, comunicar de forma clara a todas las partes y hacer el seguimiento de los mismos, así como la implicación del cuerpo docente y de otros en el proceso
2. Obtención de recursos en forma estratégica. Implica alinear la selección de recursos con las prioridades de los objetivos de enseñanza. Igualmente, incluye la adecuada selección y provisión del personal docente.
4. Promoción y participación en aprendizaje y desarrollo docente. Si la calidad de los docentes tiene impacto directo en la oportunidades que tendrán los niños, el liderazgo tendrá que promover las oportunidades, formales e informales, para el aprendizaje profesional. Además de promoverlas, debe participar directamente con los docentes en el desarrollo profesional.

Es por eso que la pregunta del problema dentro del Proyecto de Investigación es:

¿Cómo fortalecer la gestión de educativa en el ICS de Santo Domingo mediante estrategias de movimiento humano para el desarrollo de habilidades de Liderazgo pedagógico en la docencia de Educación General Básica?

Con esto se busca conocer quiénes son los líderes pedagógicos, sus procedimientos de supervisión y aplicación de estrategias pedagógicas en los estudiantes, y autoevaluación. El liderazgo pedagógico, a nivel de la primaria, desempeña un rol altamente significativo en el desarrollo de cambios en las prácticas docentes, en la calidad de estas, y en el impacto que presentan sobre la calidad del aprendizaje de los alumnos (Anderson, 2010, citado por Rodríguez, 2011).

Es por eso que la participación y promoción del liderazgo pedagógico se encuentra un vacío en métodos tradicionales de enseñanza dejando de lado diferentes estrategias y el liderazgo pedagógico en los docentes del ICS, por tanto, es necesario reforzar mediante el movimiento humano, estas áreas.

## **b. Antecedentes**

La implementación del liderazgo pedagógico por medio del movimiento humano para trabajar día a día dentro del aula ha generado inquietudes e investigaciones que plantean el juego como medio de enseñanza.

Chacòn (s.f) en su investigación plantea como conseguir objetivos por medio del juego, las características de aplicar un juego didàctico y cómo el docente puede utilizar los juegos, y concluye con “Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad... El anhelo de cualquier maestro con vocación...” (Sierra y Guédez, 2006). De este trabajo investigativo, la metodología es la colabora en el desarrollo de la propuesta de la investigación de Liderazgo en los docentes del IPEC, el cual es una muestra del dinamismo y adaptabilidad de las condiciones del estudiantado.

En el artículo de Vargas y Orozco se plantea la importancia de la Educación Física en el currículo escolar donde se explica que la tecnología y las costumbres juegan un papel importante en el sedentarismo, la obesidad y las enfermedades musculares y cardiovasculares. La propuesta de un trabajo interdisciplinario de estilos de vida saludables y el enlace con asignaturas como ciencias, español, matemáticas (estadísticas), entre otras, son reflejos de forjar en los profesores la búsqueda de nuevos liderazgos de aprendizaje y enseñanza, en el cual los jóvenes educandos sean parte de estos procesos.

Barrantes y Olivares (2017) menciona que el liderazgo pedagógico es un elemento esencial para la construcción del progreso educativo, dando cabida a una sociedad más funcional a partir de los principios de la institución educativa donde se pretende ejercer la docencia. Ellos crearon una red de Educación Continua para compartir experiencias, reforzar conocimientos teóricos, construir nuevas prácticas, pertenecer a una comunidad profesional y crecer personal. Con este diseño curricular enfoca un área relacionada a la enseñanza del inglés y una habilidad del liderazgo pedagógico.

Aunado a lo anterior es importante el rescate de los conceptos que nos brindan Barrantes y Olivares, y en especial la creación de una red de Educación Continua, aunque fue en el área de inglés, se puede retomar este trabajo para ampliar redes de Movimiento Humano, Pedagogía y Gestión Educativa en los profesores del IPEC.

Leyva menciona que “hay que comprender pues que la función del juego es auto educativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarlos a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, no cabe inventar una receta” Esto da una herramienta esencial para la aplicación del juego del movimiento humano dentro del curriculum de los estudiantes para tener mejores resultados.

Chacón-Mora menciona que propiciar un liderazgo transformacional y fomentar escuelas y colegios que aprenden, se constituye en dos de los retos más importantes que tiene el sistema educativo costarricense. Hasta que no seamos capaces de iniciar una reestructuración en cada una de las áreas que competen a la educación, será muy difícil que

estos objetivos se concreten. Hay que simplificar los procedimientos, eliminando todos aquellos procesos burocráticos que se convierten en un obstáculo para el desarrollo y el crecimiento tanto de líderes como de sus instituciones mismas.

Con esto se logra el mejoramiento de la educación lo plantea desde la esencia de la Escuela, en el cual retome su papel importante como organización auténtica que se dedique a la formación del liderazgo docente y de los estudiantes. El cambio involucra a toda la comunidad socioeducativa con el fin de la formación de personas integrales y sobre todo felices.

Una problemática y un vacío en los estudiantes de todos los beneficios que puede tener para la formación integral de los mismos como menciona Natalia y Andy (2009)

- Facilita la adquisición de conocimientos.
- Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas, aumenta su motivación para el estudio.
- Fomenta la cohesión de grupo y la solidaridad entre iguales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.
- Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.
- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad.

Una cultura escolar e historia heredada anterior en que el trabajo docente está configurado, particularmente en Secundaria, como algo individualista, sin contar con una organización que apoye e incentive el trabajo en equipo y colaboración entre los docentes. Bolívar (2015).

Es por esto que se busca mejorar áreas de trabajo por medio del Movimiento Humano por medio del liderazgo pedagógico y buscar beneficios para los docentes como los nombra Rodríguez (2011):

- Ajustan estilo a las necesidades (contexto), se adecuan diversos estilos.
- Son buenos para gestionar y liderar cambios en la institución en su disciplina.
- Son buenos administradores y ejecutores de tareas más concretas y prácticas.

- Autocríticos (les resulta más fácil diagnosticar y resolver).
- Más rigurosos y controladores (supervisan, evalúan, hacen seguimiento al trabajo docente).
- Más progresistas, innovadores, dispuestos al cambio, aceptan desafíos, preocupados por la actualización, renovación, etc.
- Mayor proyección o visión de futuro (visión de contexto, planificación, organización).
- Más técnicos. Menor experticia, dominio técnico.
- Más optimistas.
- Trabajan en equipo, comparten y delegan tareas, trabajo colaborativo.

Las acciones de supervisión y acompañamiento se encuentran dentro de las funciones que deben realizar los líderes pedagógicos; la evolución que ha tenido el primer concepto (supervisión) ha pasado desde una fiscalización hasta el hecho de asesorar y acompañar a quien se supervisa; por su parte el acompañamiento, que tiene su origen en la supervisión, es la acción vigente dentro de los centros educativos, ya que interviene a los docentes en su dimensión personal, profesional y emocional.

### **c. Justificación**

#### **Porque realizar este proyecto**

La presencia de un docente comprometido con la tarea de formar seres creativos e independientes, siendo así, la acción docente se orienta a la participación en el proceso de reconstrucción racional del conocimiento, despertando interés en los estudiantes y convirtiéndolos en protagonistas y responsables de su actividad dentro del aula, Ascanio, (1997) expresa:

... el docente debe dejar que la realidad sea interpretada por el estudiante según su conveniencia, postura filosófica y visión del mundo; para ello el docente se debe desempeñar como un mediador entre el objeto de conocimiento y el estudiante, donde conociendo los

esquemas conceptuales alcanzados por los estudiantes, introduzca nueva información a través de discusiones abiertas e intercambio de ideas en las cuales surja la necesidad de reconstruir nuevas estructuras de significados adaptadas a las carencias descubiertas por el desequilibrio provocado por tal efecto

Con este proyecto se espera desarrollar líderes con destrezas cambiar métodos tradicionales y que logren implementar el movimiento humano como estrategia educativa creando estudiantes integrales y reflexivos. Con esto se busca crear más claridad en los objetivos que se quieren llegar con los estudiantes, y fortalecer las capacidades liderazgo en los docentes para tener mayor capacidad de respuesta a los retos que les presenta los estudiantes dentro de su aula. Para lograr implementar estas estrategias se requiere de un plan de acción para identificar los líderes y así evaluar las necesidades de cada docente, fortalecer, destacar y cubrir oportunidades de liderazgo. Siempre se debe pensar en la formación, aprendizaje, retos y evolución de cada uno ellos para el desarrollo de las actividades.

Implementar en los docentes herramientas de aprendizaje y así crear estudiantes integrales logrando orientar a un mismo fin. Educar en todas las dimensiones y educar integralmente para trabajar en la motivación de los estudiantes que serían los afectados de una manera positiva idealmente.

¿Por qué enfocarse en los docentes? Una cultura escolar e historia heredada anterior en que el trabajo docente está configurado, como algo individualista, sin contar con una organización que apoye e incentive el trabajo en equipo y colaboración entre los docentes. Bolívar (2015).

Es por esto que se busca mejorar áreas de trabajo por medio del Movimiento Humano por medio del liderazgo pedagógico y buscar beneficios para los docentes como los nombra Rodríguez (2011):

- Ajustan estilo a las necesidades (contexto), se adecuan diversos estilos.
- Son buenos para gestionar y liderar cambios en la institución en su disciplina.
- Son buenos administradores y ejecutores de tareas más concretas y prácticas.
- Autocríticos (les resulta más fácil diagnosticar y resolver).

- Más rigurosos y controladores (supervisan, evalúan, hacen seguimiento al trabajo docente).
- Más progresistas, innovadores, dispuestos al cambio, aceptan desafíos, preocupados por la actualización, renovación, etc.
- Mayor proyección o visión de futuro (visión de contexto, planificación, organización).
- Más técnicos. Menor experticia, dominio técnico.
- Más optimistas.
- Trabajan en equipo, comparten y delegan tareas, trabajo colaborativo.

El liderazgo pedagógico en el profesorado en el ICS dinamizaría la educación y sería un bastión indispensable para promover la permanencia del estudiantado por medio de estrategias que el movimiento humano brindaría en la propuesta a desarrollar.

Villanueva (2006) resalta que el docente es el principal responsable de transmitir los valores y conocimientos válidos para el desarrollo personal y profesional de los individuos”. Por tal motivo, son enormemente precisas las definiciones que le conciben como “sujeto clave”, “autor de los cambios” o como “protagonista de la regeneración social”, entre otros. Cuya virtud principal es, precisamente, la de devolverle su singular posición y su auténtico significado y valor, frente a ciertas tendencias reduccionistas y deshumanizantes, y en partida doble, desdignificantes de su persona y profesión, proclives a considerarlo o bien como a un simple “funcionario del Estado”; o como un mero “recurso”, que, por excepcional que se le presente (el recurso más importante, se suele escuchar decir, es el capital humano), equiparan al docente a un objeto más del entramado metodológico y procedimental, habido de ser reemplazado y o desechado por otro mejor.

¿Porque utilizar el movimiento humano?

El movimiento nos da la posibilidad de aprender otras formas de construir conocimiento teniendo como estrategia las sensaciones, experiencias físicas, la expresión dentro del aula. Por lo tanto es pertinente determinar cuáles son las posibilidades que el aprendizaje kinestésico nos brinda como herramienta estrategia en el aula.

José Salamanca (2015) resalta que las actividades físicas de forma moderada nos proveen de distintos sentimientos y sensaciones con las cuales podemos dar como finalizado un tema o como introducción a otro. Tenemos la posibilidad de relajar el cuerpo, captar la atención de los estudiantes, estimular el sistema nervioso, el sistema muscular, el sistema óseo, sistema respiratorio, si deseamos involucrar cada una de las partes de nuestro cuerpo es posible, desde luego que no es fácil buscar estas alternativas en el aula pero son los retos que hoy nos impone la educación. Desde el punto de vista de captar la atención y hacer que los estudiantes estén con mejor disposición y actitud podemos utilizar la respiración, y los movimientos articulares como medio para enfocarnos en algún tema en específico; si respiramos adecuadamente el cerebro se oxigena mejor y es más fácil hacer y producir conocimientos.

Por lo que podemos dar de importancia el movimiento humano como una estrategia para los docentes y crear oportunidad y transformar las clases tradicionales por medio de sensaciones y movimientos del cuerpo en la parte académica para los estudiantes.

Salamanca resalta que la expresión corporal es de vital importancia tanto en los docentes como en los estudiantes, y mover el cuerpo adecuadamente nos permite adquirir herramientas que contribuyen a desenvolvernos mejor en la vida profesional

Jorge Neira resalta que la representación kinestésica dentro del aula ayuda a procesar la información asociándola a las sensaciones y movimientos, al cuerpo, y se utiliza el sistema de representación kinestésico. Utilizar este sistema, naturalmente, cuando se aprende un deporte, pero también para muchas otras actividades. Aprender utilizando el sistema kinestésico es lento, mucho más lento que con cualquiera de los otros dos sistemas, el visual y el auditivo. Se necesita más tiempo para aprender a escribir a máquina sin necesidad de pensar en lo que uno está haciendo que para aprenderse de memoria la lista de letras y símbolos que aparecen en el teclado. Sin embargo el aprendizaje kinestésico también es profundo. Se puede aprender una lista de palabras y olvidarlas al día siguiente, pero cuando uno aprende a andar en bicicleta, no se olvida nunca. Una vez que aprendemos algo con nuestro cuerpo, que lo hemos aprendido con la memoria muscular, es muy difícil que se olvide.

La función del movimiento humano dentro de la clase logra un desarrollo integral al estudiante y logra la motivación dentro del aula como lo explica Furth y Waches (1978) creen que así como el desarrollo y el aprendizaje están interrelacionados, también los aspectos de la motivación están presentes en la adquisición de cualquier conducta.

Chacòn menciona a Pawlak (2002) donde comenta que el desarrollar un ambiente estimulante para los estudiantes logran surgir las mentes creativas, por lo que se necesitan programas especiales para apoyar la educación del Siglo XXI con una necesaria transformación de la educación formal

Trigo realizado en Barcelona sobre la motricidad y creatividad jóvenes universitarios fueron objeto de estudio por medio del movimiento humano y les permitió aprender a ser más reflexivos, a tener más capacidad crítica, ser más participativos, a realizar más preguntas, a ser más flexibles, prudentes, optimistas, a autoevaluarse y a respetar opiniones de los demás. La originalidad puede manifestarse en los alumnos al solicitarles la creación de un juego relacionado con los contenidos temáticos que están abordando en ese momento. El movimiento humano, resalta que el juego en los niños sirve como una herramienta para observar, determinar y estimular su creatividad, no para crear ambientes de juego negativos. Si se logra que los niños disfruten de un espacio agradable, podrán mostrar sus características, por medio del movimiento, asimilando la información y poniendo en práctica nuevas propuestas creativas.

#### **d. Objetivo General y Específicos**

Objetivo General:

Desarrollar habilidades de liderazgo pedagógico en los docentes de I y II ciclo de Educación General Básica de la ICS, mediante estrategias de movimiento humano para el fortalecimiento de la gestión educativa.

Objetivo específico:

1. Identificar las habilidades de liderazgo pedagógico presentes en los docentes del ICS de Santo Domingo
2. Determinar las habilidades de liderazgo pedagógico necesarias para fortalecer la gestión educativa.
3. Analizar las habilidades de liderazgo pedagógico requeridas en el personal docente para el fortalecimiento de la gestión educativa
4. Elaborar una propuesta de desarrollo de habilidades del liderazgo pedagógico en los docentes del ICS por medio del movimiento humano, para el fortalecimiento de la gestión educativa.

**e. Descripción del contexto**

International Christian School es una institución que tiene de dar sus servicios hace 40 años, 30 años al mando de extranjeros misioneros. En el 2014 la institución fue comprada por la Universidad UNIBE. La institución brinda sus servicios de Little Eagles (maternal), preescolar, escuela, middle School y high School; edades entre 3 años a 18 años. Contando así población total de 473 estudiantes.

La escuela cuenta con diferentes nacionalidades y se experimenta un encuentro de culturas muy enriquecedor. La distribución es de la siguiente forma.

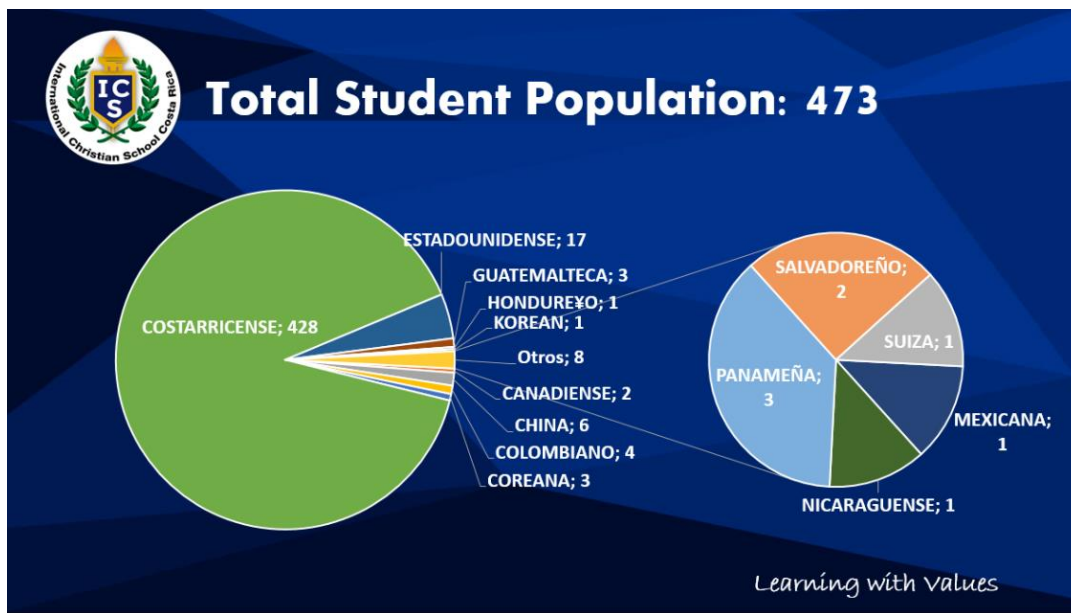


Figura 1. International Christian School. Total Student Population (Población total de estudiantes). Recuperado de dirección general académica.

La misión y visión de la institución fue revisada en el 2017 y no cuenta con fecha establecida para la revisión.

**Misión:** International Christian School es una escuela de excelencia que cubre los niveles de pre kínder a dúo décimo. Ayuda a los estudiantes, costarricenses y extranjeros, a desarrollar el pensamiento crítico y un gusto por el aprendizaje continuo a través de la investigación en inglés y en español, todo esto mientras se promueve una cultura basada en valores cristianos.

**Visión:** Acompañar a nuestros estudiantes mientras desarrolla las habilidades necesarias para convertirse en líderes informados, de principios equilibrados y solidarios, que además posean una verdadera conciencia de su responsabilidad como individuo y como sociedad en un mundo globalizado que enfrenta cambios constantes.

El objetivo de ICS es ofrecer una educación de calidad donde el estudiante desarrolle habilidades y destrezas que le permitan ser un individuo integral a través del autoconocimiento y el desarrollo personal, aprendiendo a identificar sus emociones en un ambiente seguro.

Para lograr el desarrollo integral de los estudiantes, el equipo directivo debe comprender e interiorizar la esencia de la filosofía educativa de la Institución. Todo el personal debe creer en la visión y en la misión Institucional y creer en ella por lo que es fundamental para la dirección cumplir con:

Reflejar y comunicar constantemente la filosofía de la Institución

- Crear espacios que permitan a la comunidad educativa aprender y auto desarrollarse
- Selección minuciosa del personal que cumpla con el perfil del docente ICS.
- Llevar el pulso a través de encuestas en las siguientes áreas:
  1. Padres de familia: Servicio al cliente, cafetería, transportes.
  2. Estudiantes: Sobre los docentes
  3. Colaboradores: sobre equipo de dirección

En el área tecnológica ICS se encuentra en desventaja competitiva, los recursos son muy limitados por lo que se inicia con la ampliación del ancho de banda, punto fundamental para poder alcanzar los objetivos de desarrollo tecnológico educativo

La capacitación del equipo de dirección y el personal docente es fundamental para el crecimiento de la Institución. Se proyectan 3 días completos al año para la capacitación del docente. Además de capacitaciones dentro del horario durante todo el año. La capacitación docente se maneja en tres ejes:

- Currículo: Mapeo Curricular, Taxonomía de Bloom, Evaluación
- Classroom Management: Disciplina Positiva, Gestión de emociones.
- Metodologías Innovadoras de Aprendizaje: PBL (aprendizaje basado en proyectos), Inteligencias Múltiples, Aprendizaje Cooperativo, Pensamiento Creativo (Creative Thinking), Gestión de Emociones.

Programa de Valores

La necesidad de contar con un psicólogo de planta para atender las necesidades emocionales de los estudiantes.

Actividad	Objetivo
Talleres sobre Sexualidad para estudiantes a partir de 4 grado y hasta 12	Elaborar un currículo Institucional que brinde destrezas a los estudiantes en esta área de acuerdo a su etapa de desarrollo
Taller sobre Ley Penal Juvenil para estudiantes a partir de los 12 años	
Programa de Prevención de Conductas de Riesgo	Elaborar un programa curricular que incluya la prevención de conductas de riesgo: Talleres, revisiones en conjunto al Ministerio de Seguridad Pública

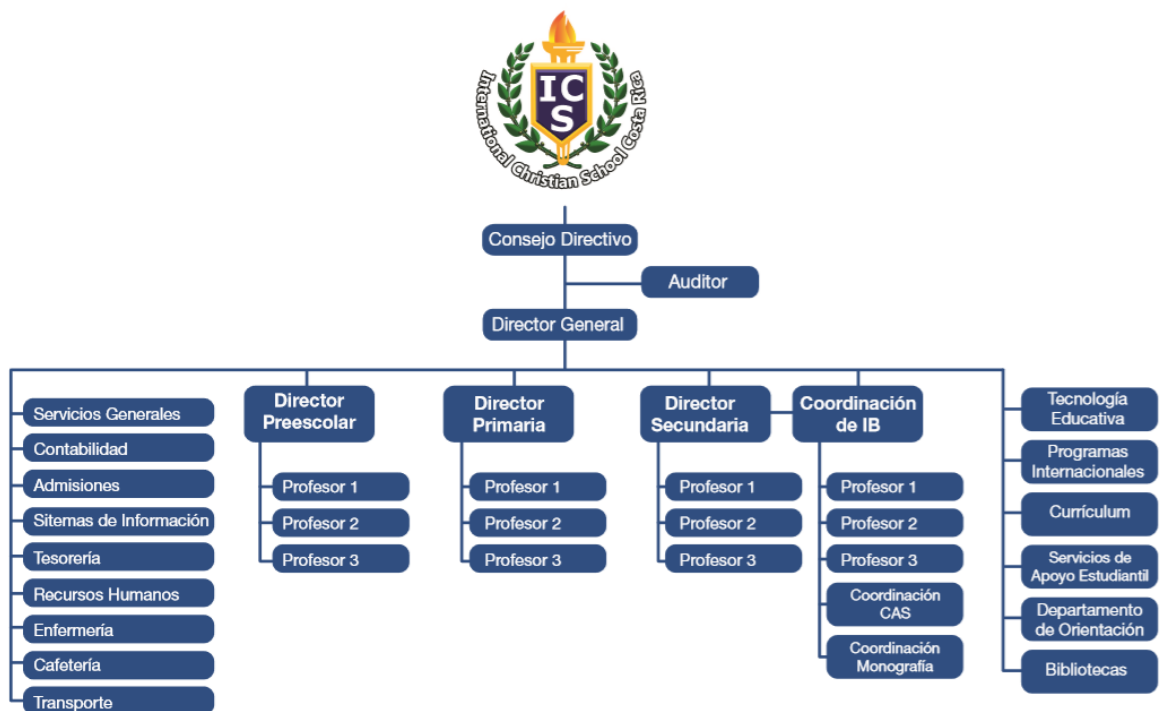
La estructura de los puestos administrativos se divide de la siguiente manera:

#### Consejo Directivo

Nombre	Puesto a cargo
Dr. Israel Hernández Morales	Rector Unibe
Dra. Emma Grace Hernández Flores	Presidenta Grupo Unibe
MBA. Krissia Leiva Calderón	Directora Ejecutiva Unibe
M.Sc. Priscilla White Hernández	Directora General ICS

International Christian School. Consejo Directivo. Recuperado de dirección general académica.

El organigrama de la institución es la siguiente:



International Christian School. Organigrama. Recuperado de la dirección general académica.

La institución cuenta con reglamentos internos para el conocimiento de toda la población en la plataforma digital Cloud Campus.

- Reglamento de Disciplina
- Reglamento de Evaluación

Además cuenta con políticas de aplicación:

- Política de Probidad Académica IB
- Política de Admisión IB
- Política de Evaluación IB
- Política Jaguars 4 Peace

## **Capítulo II**

### **Marco teórico**

#### **1. Administración y gestión educativa**

La administración es un concepto que ha estado familiarizado con el ser humano desde la organización de grupos prehistóricos como la transición hacia los grandes imperios: mesopotámico, egipcio, griego, romano, entre otros. Hasta alcanzar etapas claves como la edad media, renacimiento, la revolución industrial y la contemporánea. Sin embargo, su carácter dado desde el enfoque científico se le atribuye a Taylor.

Para Taylor, la organización y la administración deben estudiarse y tratarse científica y no empíricamente. La improvisación debe ceder lugar a la planeación, y al empirismo a la ciencia. Más que en términos de uno u otro de sus elementos, su obra debe evaluarse principalmente por la importancia de la aplicación de una metodología sistemática en el análisis y en la solución de los problemas de la organización, aplicando un criterio de abajo hacia arriba (Centro Cultural ITACA, s.f).

Los principios fundamentales que consideraba Taylor se basan en el enfoque científico de la administración, estos son los que propone, según Koontz y Weihrich (1994, p32):

- Sustituir las reglas prácticas por la ciencia.
- Obtener armonía en lugar de discordia del grupo.
- Lograr la cooperación entre los seres humanos, en lugar de un individualismo caótico.
- Trabajar en busca de la producción máxima, en lugar de una producción restringida.
- Desarrollar a todos los trabajadores hasta el grado más alto posible para su beneficio y la mayor prosperidad para la compañía.

Las propuestas de Taylor fueron los cimientos para el desarrollo de las teorías de la administración, luego de él aparecieron aportes como los de Gantt, Fayol, Gilbeth, Weber, entre otros.

## **2. Modelos de gestión educativa**

Chester Barnard en 1938 con su libro *The Function of the Executive* mencionaba que la tarea de los gerentes es mantener un sistema de esfuerzo cooperativo en una organización formal. Sugirió un enfoque de sistemas sociales amplio a administrar (Koontz y Weihrich, 2015, p16). A partir de las concepciones contemporáneas de la administración se visualizan modelos de la administración llamados enfoques, los cuales vienen a categorizar las acciones de trabajo según los postulados de los teóricos de la administración, uno de estos es el enfoque en el proceso administrativo.

El enfoque en el proceso administrativo o enfoque operacional de la teoría y ciencia administrativas conjunta el conocimiento pertinente de la administración al relacionarlo con el puesto gerencial: lo que los gerentes hacen. Como otras ciencias operacionales, trata de integrar los conceptos, los principios y las técnicas que subyacen a la labor administrativa (Koontz y Weihrich, 2015, p26).

Este enfoque recurre y absorbe conocimientos de otros campos, incluidos la teoría de sistemas, los conceptos de calidad y reingeniería, la teoría de la decisión, las teorías de motivación y liderazgo, el comportamiento individual y de grupo, los sistemas sociales y la

cooperación y las comunicaciones, así como la aplicación del análisis y los conceptos matemáticos (Koontz y Weihrich, 2015, p26.)



Figura 1.3 El enfoque en el proceso administrativo u operacional.

Figura 2. Captura de pantalla del enfoque operacional (Koontz y Weihrich, 2015).

### 3. Liderazgos y tipos de liderazgo

En la búsqueda de liderazgo en el servidor de Google se encuentra 571 millones de resultados si se escribe en inglés, en cambio sí se busca en español solo 55 millones 500 mil resultados. La construcción de este concepto se moldea desde la concepción de la humanidad, sin embargo, no es hasta mediados del siglo XIX con la Teoría del Gran Hombre que se empieza a constatar sobre los aportes del liderazgo desde su potencialidad estratégica militar, de gobierno y de persuasión.

De lo anterior, no se puede negar que tratados como el Príncipe de Maquiavelo y la República de Aristóteles evocan nociones de liderazgo. Pero en sí ¿Qué es el liderazgo? Chiavenato (2008) citado por Flores, Flores, Tapia y Salazar (2011) menciona que “Liderazgo es la influencia interpersonal ejercida en una situación, dirigida a través del proceso de comunicación humana a la consecución de uno o diversos objetivos específicos”.

En la construcción del liderazgo han surgido teorías como:

- La Teoría del Gran Hombre (Tomas Carlyle)
- La Teoría del carisma.

- Teoría de habilidades.
- Teoría de Contingencia.
- Teoría de Intercambio.
- Entre otras.

Además de estilos, tipos de liderazgos, entre otros:

- Liderazgo transaccional.
- Liderazgo transformacional
- Liderazgo de servicio.
- Liderazgo líquido.
- Liderazgo distribuido.
- Liderazgo situacional
- 

### **3.1.El liderazgo transformacional y habilidades para ser líder**

Cardona (2005 citado por González, González, Ríos y León (2013) menciona que “el liderazgo transformacional es atrayente y motiva a la gente. Es un líder inconformista, visionario, capaz de apreciar holísticamente el proceso, con una amplia visión de sus objetivos de vida, con una actitud positiva y sobre todo un estratega, flexible, emprendedor e innovador. Transforma tanto el estado de las cosas en la empresa como las mismas aspiraciones e ideales de los seguidores” (p. 360).

Rodea (2014, p47.) comenta que

El liderazgo transformacional requiere ser capaz de inspirar una visión compartida. Los líderes transformacionales agrupan a otros alrededor de un sueño común y son expertos en formar una visión del futuro y atraer a otros para avanzar hacia ella. Deben estar en condiciones de servir de modelos en la ruta, es decir, dar el ejemplo de compromiso con una visión y valores compartidos. Los líderes transformacionales entienden que, para lograr que sus seguidores contribuyan plenamente al proceso de transformación, tienen que delegar autoridad en ellos y ofrecerles apoyo para que hagan las cosas.

Este líder es aquella persona capaz de que sus colaboradores se sientan a gusto en la realización de sus funciones. A su vez, se deben desprender cualidades o características de este visionario que los mismos colaboradores decidan replicar por la influencia que éste ejerce sobre ellos. ¿Cuáles características deben tener un líder? Maxwell (2000, p.2) menciona que un líder debe poseer estas cualidades:

- CARÁCTER: Sé un pedazo de roca
- CARISMA: La primera impresión puede ser determinante
- COMPROMISO: Es lo que separa a los hacedores de los soñadores
- COMUNICACIÓN: Sin ella, viajas solo
- CAPACIDAD: Si la desarrollas, ellos vendrán
- VALENTÍA: Una persona con valentía es mayoría
- DISCERNIMIENTO: Pon fin a los misterios no resueltos
- CONCENTRACIÓN: Mientras más aguda sea, más agudo serás tú
- GENEROSIDAD: Tu vela no pierde nada cuando alumbra a otros
- INICIATIVA: No deberías salir de casa sin ella
- ESCUCHAR: Para conectarte con sus corazones, usa tus oídos
- PASIÓN: Toma la vida y ámala
- ACTITUD POSITIVA: Si crees que puedes, puedes
- SOLUCIÓN DE PROBLEMAS: No puedes dejar que tus problemas sean un problema
- RELACIONES: Si tomas la iniciativa, te imitarán
- RESPONSABILIDAD: Si no llevas la bola, no puedes dirigir al equipo
- SEGURIDAD: La competencia nunca compensa la inseguridad
- AUTODISCIPLINA: La primera persona a la que tienes que dirigir eres tú mismo
- SERVICIO: Para progresar, pone a los demás primero
- APRENDER: Para mantenerte dirigiendo, mantente aprendiendo
- VISIÓN: Puedes conseguir solo lo que puedes ver

No solo se debe observar y comprender estas series de cualidades, también es necesaria vigilar y apostar por implementar el del reconocimiento del otro, integridad, ética, entre otras,

que complementan y desarrollan la integralidad de los liderazgos dentro de la comunidad educativa.

#### **4. Marco normativo en las Ciencias del Movimiento Humano**

El Movimiento Humano se justifica, sustenta, renueva y apoya en convenios internacionales y nacionales que dan plusvalía de su importancia en la sociedad del conocimiento, por lo que en esta sección se realizarán acciones descriptivas de los tratados, leyes y reglamentos que dan soporte a la Educación Física.

La Carta Internacional de Educación Física y del Deporte es un tratado de once artículos que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1978, p.3), UNESCO por sus siglas en inglés, le da carácter de derecho fundamental al Movimiento Humano; en su artículo 1 expresa: “La práctica de la educación física y el deporte es un derecho fundamental para todos.”

Ibidem se lee. 1.1. Todo ser humano tiene el derecho fundamental de acceder a la educación física y al deporte, que son indispensables para el pleno desarrollo de su personalidad. El derecho a desarrollar las facultades físicas, intelectuales y morales por medio de la educación física y el deporte deberá garantizarse tanto dentro del marco del sistema educativo como en el de los demás aspectos de la vida social.

Desde esa perspectiva se reconoce y posiciona el Movimiento Humano en una norma vinculante a nivel global. En la Declaración de Berlín en sesiones sobre la Educación Física, Deporte y Recreación que sostuvieron ministros en una actividad realizada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013, p.4) acuerdan:

1.15. Velar por que en la enseñanza primaria y secundaria se incluyan, como parte obligatoria, clases de educación física de calidad e incluyentes, preferiblemente a diario, y por qué el deporte y la actividad física en la escuela y en todas las demás instituciones educativas formen parte integrante de las actividades cotidianas de los niños y los jóvenes;

1.17. Favorecer el importante papel del deporte escolar extracurricular inclusivo en el desarrollo temprano y en la educación de los niños y los jóvenes.

Por consiguiente, se le da una vital importancia en la educación primaria y secundaria, dando realce a los derechos de las personas menores y mayores de edad que se encuentran en estas instancias educativas. De manera que sus derechos se ven amparados también en la Convención Internacional de los Derechos del Niño adoptado por Organización de Naciones Unidas (1989) cita en su Artículo 31 – El derecho al tiempo libre:

1. Tienes derecho a descansar, a gozar de tu tiempo libre, a jugar y a realizar actividades recreativas. También tienes derecho a participar en actividades artísticas y culturales para niños de tu edad.
2. El estado debe proteger y promover el desarrollo de tu derecho al tiempo libre.

Lo anterior, brinda un marco jurídico internacional que ampara el Movimiento Humano para el desarrollo integral de la persona. En Costa Rica, la legislación sobre la Educación Física se observa en la Ley 7800 en su artículo 17 “De conformidad con la legislación vigente, la enseñanza de la educación física tendrá carácter obligatorio en los centros docentes públicos y privados, en los niveles de educación preescolar, educación general básica, educación diversificada, educación especial y de adultos, según corresponda”.

La Ley Fundamental de Educación decretada por la Asamblea Legislativa en 1957, establece en el artículo 3: Para el cumplimiento de los fines expresados, la escuela costarricense procurará:

- a) El mejoramiento de la salud mental, moral y física del hombre y de la colectividad.

Esto se logra mediante la aplicación adecuada de programas de Movimiento Humano tanto curricular como co-curricular y extracurricularmente, con el fin del mejoramiento y desarrollo integral de la persona.

En el Código de la Niñez y Adolescencia, decretada por la Asamblea Legislativa (1998), establece en su artículo 73°- Derechos culturales y recreativos:

Las personas menores de edad tendrán derecho a jugar y participar en actividades recreativas, deportivas y culturales, que les permitan ocupar provechosamente su tiempo libre y contribuyan a su desarrollo humano integral, con las únicas restricciones que la ley señale. Corresponde en forma prioritaria a los padres, encargados o representantes, darles las oportunidades para ejercer estos derechos.

La ley General de la Persona Joven en su artículo 4. Derechos de la Persona Joven menciona que “La persona joven será sujeto de derechos; gozará de todos los inherentes a la persona humana garantizados en la Constitución Política de Costa Rica, en los instrumentos internacionales sobre derechos humanos o en la legislación especial sobre el tema. Además, tendrá los siguientes:

- e. El derecho a la recreación, por medio de actividades que promuevan el uso creativo del tiempo libre, para que disfrute de una vida sana y feliz.”

De ahí la importancia del reconocimiento del Movimiento Humano en la Legislación Costarricense, que ampara y promueve el desarrollo biopsicosocial de las personas en las diferentes etapas de la vida.

## **5. Concepciones del Movimiento Humano**

El Movimiento Humano es el término actual con a la cual se hace referencia a la Educación Física, Promoción de la Salud Física, Deporte, Recreación, entre otras disciplinas que tienen su origen en el movimiento corporal y cuya funcionalidad va al mejoramiento de la calidad de vida y/o aprendizaje de habilidades y destrezas.

Este se define como un conjunto de saberes estrictamente vinculados con el origen, mantenimiento y entrenamiento de cualquier tipo de movimiento que pueda ejecutar (definición) el ser humano dentro de un contexto específico (Arana, Salazar, Araya, Rodríguez, Esquivel, Rodríguez, Cano y Araya, 2012).

Correa y Correa (2010, p.175) citan “el surgimiento y desarrollo de los conceptos de corporeidad y motricidad han creado la necesidad de reformular el trabajo con el cuerpo y plantear nuevos enfoques pedagógicos, algunos de los cuales han dado nacimiento a la ciencia de la motricidad humana.”

Las conceptualizaciones anteriores se plantean desde la percepción del movimiento humano como origen y proyección, desde los puntos de vistas pedagógico, curricular y científico, en donde estas acciones le dan un proceso de aprendizaje y de implementación desde áreas interdisciplinarias y multidisciplinarias.

Uno de los teóricos que le da un carácter científico a la práctica de la Educación Física es Jean Le Bouchl en cuyo caso Mayoral (2009, p.139) menciona que “en sus planteamientos teóricos con su proyección práctica se reafirman aún más, donde el movimiento se hace sinónimo de la vida y los fundamentos de la práctica se sustentan en las ciencias biológicas y humanas, generando un nuevo sistema interdisciplinar aplicado al desarrollo y aprendizaje motrices.”

“El movimiento se hace sinónimo de vida”, desde estas reinterpretaciones se vislumbra y emana acciones de construcción y deconstrucción de saberes, y que la Escuela de Ciencias de Movimiento Humano y Calidad de Vida (2017) en su reseña mencione:

A lo largo de su historia fue tomando diferentes nombres como respuesta a las diferentes corrientes de pensamiento que se imponían en las Ciencias del Movimiento Humano y a las necesidades sociales según el momento histórico que se atravesara. De esta forma, con la fundación de la Universidad Nacional en 1973, pasó a llamarse Escuela de Gimnasia y Cultura Física adscrita a la Facultad de Filosofía y Letras. En 1979 se pasa a formar parte de la Facultad de Ciencias de la Salud, ubicada en Lagunilla de Heredia, bajo el nombre de Escuela Ciencias del Deporte. Finalmente, en el año 2011 la Unidad tomó su nombre actual, Escuela de Ciencias del Movimiento Humano y Calidad de Vida.

Estos procesos de adaptaciones históricas son los que sustentan el nombre de Movimiento Humano y de paso tiene como fin el mejoramiento de la calidad de vida.

## **6. Pedagogía de la recreación**

Esta acción de enmarcar un rol a la Recreación de carácter Pedagógico se debe vislumbrar al hecho de que las clases de Educación Física no solo se contempla en un espacio de dos lecciones, sino que se debe trasladar al espacio fuera de las aulas, como proyectos deportivos extracurriculares o co curriculares.

La complementariedad de las ciencias pedagógicas y de las ciencias del movimiento humano, en su rama de la recreación, es un factor que debe darse para que el Educador Físico y estudiante de la institución educativa propongan una formación integral dentro y fuera del aula. Aunado a lo anterior Estrada, Castillo y Batista (2013, último párrafo) concluyen que:

La recreación necesita de un arduo accionar de las ciencias pedagógicas para obtener como resultado un profesional capaz de proyectar cultura general integral para los diferentes grupos poblacionales con los cuales trabaja. El estudio de la pedagogía permitirá articular estructuralmente la recreación y las acciones del profesional para su desempeño laboral. El establecimiento de un programa metodológico sustentará teórica (objeto de estudio) y prácticamente (campo de acción) la recreación.

Al hablar de recreación, como uso del tiempo libre, se debe contemplar ésta como ocio, que viene siendo sinónimos, pero en otros países lo consideran con un significado negativo de consumismo y vagancia. Cuenca (2009) establece que la Pedagogía general tiene el objetivo de contribuir al desarrollo, mejora y satisfacción vital de las personas y comunidades, a través de conocimientos, actitudes, valores y habilidades, mismas acciones y objetivo relacionados con el ocio. La pedagogía del ocio tiene la doble misión de educar en el tiempo libre y de educar para el tiempo libre (Puig y Trilla, 1987) citado por Ballesta (2013).

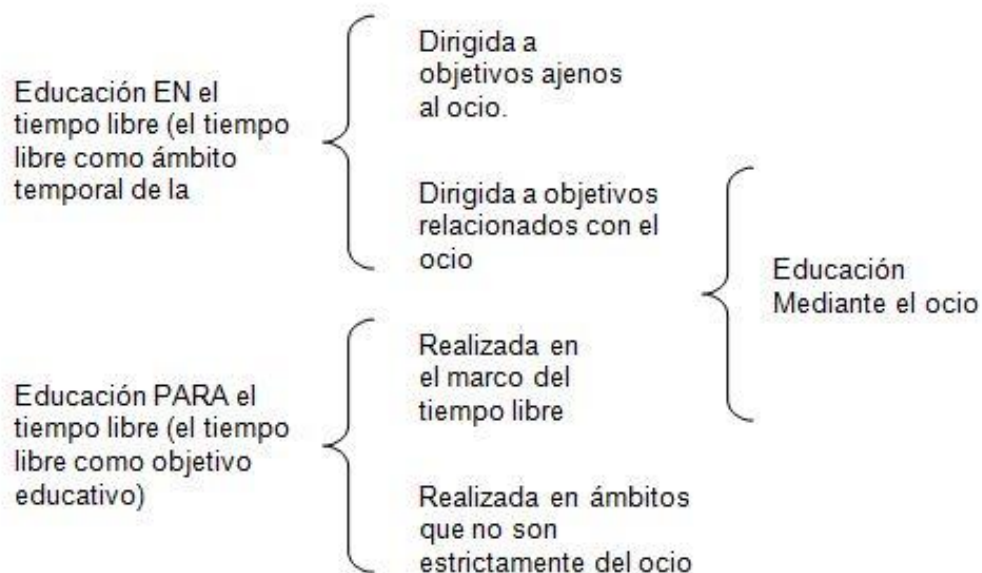


Figura 3. Pedagogía Social como instrumento de intervención.

Fuente: La animación en el ámbito de la actividad física como educación no formal: la pedagogía del ocio, Ballesta (2013).

## 7. Liderazgo pedagógico y el movimiento humano

El liderazgo pedagógico es un tema que se encuentra en la palestra del mundo profesional y educativo que, desde sus concepciones y evolución de sus terminologías, lo han abordado desde la praxis, y estos mediante investigaciones de enfoque cualitativo y cuantitativo dan respuestas (pretenden) a situaciones fenomenológicas. Unos de estos estudios son llevados por colectivos internacionales como lo es la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (2017, p.10) que en un estudio realizado en Costa Rica acerca de la Educación menciona que:

Los líderes escolares continúan desempeñando un rol limitado como líderes educativos (por ejemplo, establecimiento de metas para mejora, observación en el salón de clase, tutoría y motivación de docentes). Esto se debe en parte a la presión de otras tareas, pero también porque reciben limitada capacitación en este importante rol dentro de la escuela, carecen de un equipo que los apoye en temas pedagógicos y

reciben poca presión de la junta de educación de la escuela y del supervisor para mejorar la calidad del centro educativo.

¿Se está en crisis de liderazgo u oportunidades de mejora? Es considerable lo que la OCDE afirma sobre el liderazgo pedagógico, la limitada capacitación es una oportunidad de mejora para la promoción, actualización y creación de nuevas metodologías curriculares y pedagógicas que por medio del Movimiento Humano potencialice las habilidades de liderazgo del personal docente.

Además, esta opción de fomentar actualizaciones de liderazgo pedagógico por medio de una planificación estratégica curricular que utilice el Movimiento Humano para el mejoramiento y fortalecimiento de la gestión educativa es una necesidad que expone la OCDE (2017, p.13) en la cual “la creación de plazas de liderazgo educativo en los centros educativos con clara responsabilidad para el desarrollo profesional de docentes a nivel escolar e individual es crucial para mejorar el conocimiento y la práctica pedagógica de los docentes en servicio”

## **8. Inteligencias Múltiples**

Las inteligencias múltiples se toma en cuenta en el trabajo de graduación ya que dentro del aula se debe de tener en cuenta como los alumnos aprenden y cuáles son las fortalezas para poder transformar el aula se debe de tener en cuenta los 8 tipos de inteligencia para poder implementar alguna metodología de aprendizaje. Howard Garner (1998) define la inteligencia como una capacidad y al definirlo como capacidad la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gagner menciona que las las habilidades del pensamiento son requisito para aspirar a una educación de calidad y que para solucionar problemas en todos los ámbitos de la vida se necesitan las habilidades del pensamiento.

Las ocho inteligencias múltiples se dividen en:

- 1) Lingüístico-verbal
- 2) Lógico-matemática
- 3) Musical

- 4) Espacial
- 5) Científico-corporal
- 6) Interpersonal
- 7) Intrapersonal
- 8) Naturalística

Howard Gardner explica de una forma muy concreta cada una de ellas:

Lingüístico-verbal: La capacidad de dominar el lenguaje y poder comunicarnos con los demás es transversal a todas las culturas.

Lógico- matemático: Se vincula a la capacidad para el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos.

Musical: Todas las culturas tienen algún tipo de música, más o menos elaborada, lo cual lleva a Gardner y sus colaboradores a entender que existe una inteligencia musical latente en todas las personas. Algunas zonas del cerebro ejecutan funciones vinculadas con la interpretación y composición de música. Como cualquier otro tipo de inteligencia, puede entrenarse y perfeccionarse.

Espacial: La habilidad que permite observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas

Intrapersonal: Facilidad para comprender y controlar el ámbito interno de uno mismo en lo que se refiere a la regulación de las emociones y del foco atencional.

Interpersonal: Permite interpretar las palabras o gestos, o los objetivos y metas de cada discurso además de evaluar la capacidad para empatizar con las demás personas.

Naturalista: Detectar, diferenciar y categorizar los aspectos vinculados al entorno, como por ejemplo las especies animales y vegetales o fenómenos relacionados con el clima, la geografía o los fenómenos de la naturaleza.

Kinestésica: En el trabajo de graduación se implementará la inteligencia Kinestésica para la elaboración de conceptos prácticos y teóricos para crear herramientas en las docentes para

esto Gagner menciona que es considerada inteligencia corporal kinestésica. Por otra parte, hay un seguido de capacidades más intuitivas como el uso de la inteligencia corporal para expresar sentimientos mediante el cuerpo.

La educación que se enseña tradicionalmente se enfoca en ofrecer contenidos y evaluaciones en dos tipos de inteligencia: lingüística y lógico-matemática. Sin embargo se deja de lado la parte integral de los alumnos y potencializar sus habilidades es por esto que Howard Gardner le da tanta importancia a las 8 inteligencias múltiples que se mencionaron anteriormente.

## **Capítulo III**

### **Marco Metodológico**

#### **Tipo de investigación**

##### **a. Investigación cualitativa**

Desde el presupuesto epistemológico la investigación es cualitativa ya que se aplicaron métodos de enseñanza con los docentes por medio de experiencias y pensamientos reflexivos. Se explicaron diferentes herramientas para que las docentes utilizaran y así para tomar decisiones y crear capacidades de reflexión sobre situaciones dentro y fuera del aula por medio del movimiento humano. Con esto el objeto de estudio se logró mejor comprensión y sentido, logrando altas expectativas y motivación en los docentes.

Desde la aproximación a la realidad y al objeto de estudio tiene un enfoque cualitativo ya que se basa en los conocimientos previos de los docentes y de satisfacer las necesidades de enseñanza en los estudiantes por medio de comportamientos y actitudes de los mismos. Se utilizó teoría en los docentes para generar un conocimiento previo, y utilizar el movimiento humano no solamente como juego si no como herramienta de enseñanza para los estudiantes y lograr mejores resultado (jugar-aprendiendo)

Desde la relación sujeto-objeto el proyecto de graduación se enfocó en encontrar las debilidades de los estudiantes y poder examinar el cómo los estudiantes deseaban aprender y cuál era la más productiva, logrando resultados de integración individual con la materia y una relación de los estudiantes con los demás y conexión más estrecha con la docente y la materia.

Desde la objetividad en el proyecto se amplían las actitudes de los estudiantes en el aula y la reacción que toman de los diferentes métodos de enseñanza. Se analizó las perspectivas de los docentes y estudiantes por medio de observaciones en actitudes. En el proyecto se describe la forma de pensar y las preferencias de métodos de enseñanza y cuáles son las limitantes y fortalezas que tienen las docentes para sus estudiantes. El proyecto tiene base de datos donde se puede analizar la implementación del movimiento humano como herramienta pedagógica y en qué contexto o situación se puede utilizar todo esto con el liderazgo del docente.

Desde el proceso metodológico se resalta la investigación cualitativa ya que se utilizó categorías de análisis donde se desarrollaron contenidos de liderazgo pedagógico, habilidades cognitivas, enseñanza cooperativa y la comunicación. La estrategia fue descripción de contenidos y explicación de cada una de ellas. Dándole la importancia de los contenidos y utilizando experiencias de las docentes para construir conocimiento. La metodología de la recolección de datos se realizó entrevistas y actividades con el movimiento humano para crear y fortalecer herramientas de aprendizaje.

## **Historia**

El término "investigación acción" proviene del autor Kurt Lewin y fue utilizado por primera vez en la década de los 40.

Lewin concibió este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investigada, quién investiga y el proceso de investigación. (Restrepo 2005:159).

El concepto tradicional de investigación acción proviene del modelo Lewis sobre las tres etapas del cambio social: descongelación, movimiento, re congelación. En ellas el proceso consiste en:

1. Insatisfacción con el actual estado de cosas
2. Identificación de un área problemática;

3. Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción;
4. Formulación de varias hipótesis;
5. Selección de una hipótesis;
6. Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis
7. Evaluación de los efectos de la acción.

En el trabajo de investigación se tomó en cuenta las fortalezas de las docentes y la facilitadora para crear una metodología de enseñanza donde se pudieron crear cambios en actividades y formas de comunicación con los estudiantes todo esto apoyado en la teoría de la importancia del movimiento humano facilitada por la investigadora.

Para Sirvent y Rigal (2012), la investigación-acción es una: tarea que permite mirar, en forma reflexiva, el trabajo que se ha realizado, con el propósito de aprehender los elementos más significativos que permitan su posterior profundización y/o modificación” (p.6)

En el trabajo de investigación al inicio se tomó en cuenta las habilidades de liderazgo de las docentes y se conversó con los docentes como se sienten más cómodos en el aula y que pueden mejorar con esto se logró desarrollar mayores estrategias de liderazgo de una forma integral y cómoda para ellas. Con esto el proyecto tomo fuerza en ellas para desarrollar habilidades de liderazgo dentro del aula.

Kemis y McTaggart, 1988 menciona que la investigación-acción es “el rasgo esencial de este método es someter a prueba la práctica de las ideas, como medio de mejorar y de lograr un aumento del conocimiento acerca de los temas de estudio. Por eso se auto llama "ideas en acción”

El proyecto cuenta con talleres donde las docentes deben implementar diferentes métodos de aprendizaje y retroalimentación para que el conocimiento sea más vivencial y práctico y lograr una mejor comprensión de los objetivos que se querían lograr.

Para Kemmis y McTaggart, 1988 deben existir dos pasos indispensables para la recolección de datos:

1. Definir el cambio estratégico que apunte a la mejora factible por alcanzar del grupo.

2. Expresar las circunstancias en que tiene lugar ese cambio planteado, de manera que el grupo pueda descubrir y valorar sus circunstancias, acción y efectos, desde una reflexión crítica.

Con respecto a la investigación-acción en el trabajo se buscaron estrategias no teóricas, y se buscaron tácticas con el movimiento humano donde las docentes estuvieran placenteras

En el análisis de datos Kemmis y McTaggart, 1988 mencionan tres diferentes dimensiones que afectan el trabajo y la cultura en los participantes por medio de la investigación-acción:

- a) En la utilización del lenguaje y los diversos discursos.
- b) En las actividades y las prácticas profesionales.
- c) En las relaciones y la organización sociales.

En relación a la implementación del trabajo el lenguaje fue sencillo y práctico, las actividades y talleres que se implementaron fueron sencillos y fueron ejemplos de cómo el movimiento humano puede ser aplicado en cada una de sus clases con todas las limitaciones que se pueden encontrar, en cada una de ellas el cierre fue ¿Cómo lo utilizaría en la clase? ¿Cómo se sintió realizando la actividad? ¿Lo implementaría en la clase? ¿Les gustaría a sus estudiantes? ¿Fue una actividad fácil? ¿Qué cambiarían? ¿Cómo le pondrán su sello personal?

Todo esto con el apoyo del área administrativo para hacer el cambio y el apoyo de las docentes la implementación del movimiento humano se logró implementar por medio del liderazgo de las docentes en diferentes momentos del aprendizaje de los estudiantes.

El resultado de la investigación logra tener libertad de expresión en los talleres que se implementaron en la investigación, con esto se logró una mayor empatía y con esto tener los resultados esperados por la confianza y seguridad que se realizó en la implementación del proyecto.

En la figura se puede entender el proceso de investigación-acción donde se puede entender la importancia de verlo como un ciclo ya que cada categoría se correlaciona y se puede brindar mejores herramientas para el proyecto.

Figura 4



Fuente: elaboración propia

Este trabajo de investigación contempla las cuatro fases de la investigación cualitativa: o preparatoria, trabajo de campo, analítico e informativo.

La primera fase de preparación en la cual de acuerdo a Monge donde cita el investigador con su preparación profesional, experiencia en el campo y opciones ético/políticas realiza las interrogantes en la institución. En esta investigación la investigadora busco las limitantes que tenían los docentes para motivarse dentro de la clase y como las docentes tomaban decisiones o que acciones incorporaban para el nuevo aprendizaje. Se buscaron cuáles podrían ser las limitantes para que la docente pudiera implementar el movimiento humano dentro de su plan diario.

Monge recalca cuatro fuentes de procedencia que se tomaron en cuenta para este trabajo de investigación: La propia vida cotidiana, lo que le preocupa a la gente;

b) La práctica educativa diaria;

- c) Experiencias concretas que resultan significativas;
- d) El contraste con otros especialistas; o
- e) La lectura de los trabajos de otros investigadores.

En el proyecto de graduación se tomaron las siguientes consideraciones

- a) El diseño para la investigación se tomo en cuenta que la investigadora trabaja en la institución y la experiencia en el movimiento humano resulto de gran ayuda para la implementación del proyecto.
- b) Se utilizó a los docentes como objeto de estudio ya que lo que se quería era implementar métodos de enseñanza no tradicionales y satisfacer las necesidades que los estudiantes necesitan para obtener mayor motivación a la hora de las clases académicas.
- c) Para la investigación se indago por medio de entrevistas al área administrativa, estudiantes y docentes. Además de talleres institucionales donde las docentes pudieron explicar y expresar puntos importantes para el beneficio del proyecto de graduación.
- e) Las conclusiones del proyecto se tomaran de talleres de retroalimentación y observaciones en los estudiantes y docentes del centro educativo

El trabajo de campo en esta investigación se elige International Christian School por la necesidad de intercambiar conocimiento con las docentes y reforzar áreas de trabajo por medio del movimiento humano. Se recolecto información de manera que se pudiera encontrar las debilidades y fortalezas del liderazgo de las docentes. Monge menciona que la investigación cualitativa se desarrolla básicamente en un contexto de interacción personal.

- 1) En el proyecto se centraron las entrevistas y en los talleres en encontrar perspectivas de los docentes con respecto a la enseñanza de contenidos por medio del movimiento humano y cuál era el impacto que podían tener los estudiantes a realizar esta estrategia.
- 2) Buscando las relaciones por lo que se refiere a la estructura, ocurrencia y distribución de eventos a lo largo del tiempo.

3) Buscando puntos de tensión: ¿qué es lo que no se ha encontrado?, ¿cuáles son los puntos conflictivos en este caso?

En el trabajo de investigación los resultados y conclusiones se analizaron y se hizo una retroalimentación con las docentes, Monge menciona que a alcanzar una mayor comprensión de fenómeno objeto de estudio, sino que comparte esa comprensión con los demás. Con esto se logró tener mejor acercamiento con las docentes y tomar acciones para beneficiar y potencializar el liderazgo. Sin embargo se tomó las medidas necesarias para entender y buscar la forma de expresión adecuada con las docentes. Dependiendo de los intereses, las audiencias o el contexto será formal, crítico, impresionista, analítico, literario, fundamentado como menciona Van Maanen, 1988.

#### Participantes del proyecto de investigación

Para el proyecto de graduación la población se eligió por un método teórico Rodríguez y menciona en que lo que busca es un representatividad cultural, comprender los patrones culturales en torno a los cuales se estructura los comportamientos y se tribuye sentido a la situación bajo estudio.

Strauss describen también que el muestreo teórico es el proceso de recogida de datos para generar teoría por medio del cual el analista recoge, codifica y analiza sus datos conjuntamente y decide que datos recoger después y donde encontrarlos, para desarrollar su teoría a medida que surge el proceso.

Para el trabajo de investigación se trabajó con las docentes de I y II ciclo de la escuela International Christian School además de estudiantes de primero, segundo, tercero, cuarto y quinto grado todos estudiantes regulares del segundo bimestre del año escolar, además de la directora de primaria.

Fuentes de información: primarias (gente) y secundarias (teoría)

Según Monge (2011), las fuentes se clasifican en fuentes primarias y fuentes secundarias.

Cantidad	Puesto	Genero	Años de experiencia	Edad
1	Directora Primaria	Femenina	17 años	49 años
9	Docentes de ingles	Femenina	3 a 10 años	28 a 50 años
1	Arte	Femenino	2 años	32 años
1	Tecnología	Femenino	12 años	45 años
3	Español	Femenino	3 a 13 años	30 39 años
28	Estudiantes Primaria	Femenino	N/A	7 a 11-años
20	Estudiantes Primaria	Masculino	N/A	7 a 11 años

La fuente primaria cita que se trata de un escrito personal referente a las propias experiencias, investigaciones y resultados. Es la descripción original de un estudio preparada por el investigador que lo efectuó.

- Corresponde a la información de primera mano.
- El autor escribe información a partir de una experiencia personal.
- Se determina por la proximidad en términos de tiempo, lugar y circunstancia del autor respecto al material que está escribiendo.
- Es el informe de alguien que ha observado los sucesos por sí mismo.

Para este proyecto se tomó la consideración de utilizar las siguientes fuentes primarias

- Libros de texto.
- Artículos científicos.
- Tesis.
- Trabajos de investigación.
- Resultados de investigaciones.
- Legislación del deporte y recreación

Monje menciona que la fuente secundaria menciona que el escrito acumulativo referente a las experiencias y teorías de otros autores. Es la descripción del estudio por una persona que no participó en la investigación, o diferente del investigador original. (p 74-75).

Menciona la importancia de pasos a seguir para elaborar buenas fuentes secundarias

- Trabajar a partir de un bosquejo: escrito, para revisiones largas; o un esquema mental para revisiones cortas.
- La literatura debe enlazarse de alguna manera significativa y presentarse de forma tal que surja de manera clara el fundamento lógico para el estudio.
- La revisión no debe ser una sucesión de citas o resúmenes.
- Identificar los temas principales y su orden de presentación
- Revisar las notas, organizar y resumir las citas bibliográficas
- Determinar el lugar en que encaja cada cita.

Las fuentes secundarias que se utilizaron para la aplicación de la investigación son las siguientes:

- Páginas de internet.
- Documentos oficiales de la institución, lineamientos, misión, visión
- Normativa de la institución.

### c. Categorías de análisis

Información teoría

Categoría	Sub Categoría	Definición	Interrogante	Sujetos y Fuentes de información	Técnicas e Instrumentación
Habilidades de liderazgo	Habilidades cognitivas	Las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios	Cuales están presentes y cuales no	Personal docente y coordinador académico Estudiantes	Entrevistas personal, administrativo.

		<p>para realizar una tarea, además son las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente (Reed 2007)</p> <p>Las habilidades cognitivas se dividen en básicas y superiores.</p> <p>Básicas: enfoque, obtención y recuperación de información, organización, análisis,</p>	<p>¿Qué habilidad se tiene?</p> <p>¿Cómo adquiero la habilidad?</p> <p>¿Cómo aplicar la habilidad?</p> <p>¿Qué habilidades básicas se van a desarrollar?</p> <p>¿Qué habilidades superiores se van a realizar?</p>	<p>Observaciones</p> <p>Actividades con Roles</p> <p>Grupos focales niños</p>	<p>Como me siento en el aula: estudiantes.</p> <p>Observación de planeamientos.</p> <p>Taller #3: Oportunidad para crear</p> <p>Taller: Perdidos en la luna</p>
--	--	---	--	---	---

		<p>transformación y evaluación.</p> <p>Superiores: solución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico, pensamiento creativo</p> <p>Liderazgo transformacional se esfuerza en reconocer y se orienta a transformar las creencias, actitudes y sentimientos de los seguidores, pues no solamente gestiona las estructuras sino que influye en la cultura de la</p>			
	Liderazgo transformacional				Taller: la isla, sábana.

		<p>organización en orden a cambiarla. (Salazar.M) (2006) el liderazgo transformacional se sitúa dentro de los nuevos enfoques sobre el liderazgo, con una connotación orientada a la participación y flexibilidad en la organización.</p> <p>Bass (1985) manifiesta que el liderazgo transformador es una superación del transaccional e incluye cuatro componentes</p>			<p>¿Cómo dirijo a mis estudiantes? ¿Cuándo dejo participar a los estudiantes? ¿En qué momento de la clase me siento cansada? ¿Cómo pierdo la motivación?</p>
--	--	---	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• carisma (desarrollar una visión)</li> <li>• inspiración (motivar para altas expectativas)</li> <li>• consideración individualizada (prestar atención, respecto y responsabilidad a los seguidores)</li> <li>• Estimulación intelectual (proporcionar nuevas ideas y enfoques).</li> </ul>			
Modelos de gestión educativa	Procesos de enseñanza comunicativa	Interactivo; en el que se produce un cambio continuo del docente. “La interacción, la	¿Quién dirige? ¿Cómo dirige? ¿Cómo interviene	Entrevistas Directora Docente	Entrevista a los estudiantes

		<p>transacción informativa de carácter diagonal presentada de tal modo que una intervención determina la otra, y ésta a su vez condiciona la siguiente”</p> <p>De interacción y comunicación (Baath, Holmberg – 1985- y Serwart)</p> <p>Cuantas más características de conversación guiada aparezcan mayor será el sentimiento de relación personal y la</p>	<p>en los docentes?</p> <p>¿Es dinámico?</p>		
--	--	--	--	--	--

		<p>organización del grupo</p> <p>A mayor relación personal, organización y apoyo mayor motivación y aprendizaje en los alumnos</p> <p>Un mayor nivel de independencia y experiencia de los alumnos genera una mayor relevancia en su aprendizaje</p> <p>Estrategia de gestión que privilegia la organización del alumnado en grupos, para la realización de tareas y</p>			
--	--	--	--	--	--

	Enseñanza cooperativo	<p>actividades de aprendizaje.</p> <p>Requiere la participación directa y activa de los estudiantes.</p> <p>Ayuda a elevar el rendimiento de todos los alumnos, incluidos tanto los especialmente dotados como los que tienen dificultades para aprender.</p> <p>Ayuda a establecer relaciones positivas entre los alumnos, sentando así las bases de una comunidad e aprendizaje en la que se valore la</p>	<p>¿La enseñanza es directa?</p> <p>¿Qué es la enseñanza informal?</p>	Docentes	<p>Taller # 3</p> <p>Aprendiendo de mis experiencias.</p> <p>Qué actividades grupales realizan entre docentes?</p> <p>¿Qué tipo de actividades realizan en el aula?</p> <p>¿Saben cuáles son las</p>
--	-----------------------	--	--	----------	--

		<p>diversidad.  Proporciona a los alumnos las experiencias que necesitan para lograr un saludable desarrollo social, psicológico y cognitivo.</p> <p>Jhonsosn, D.  Jhonson, R  Holubec, E.  (1999)</p>			<p>actividades que les gustan más a los docentes?</p>
--	--	--	--	--	---

### c. Técnicas e instrumentación

#### Grupo Focal

En este proyecto se utilizó la técnica de grupo focal y entrevista Powell menciona que es un grupo de personas que han sido seleccionadas y convocadas por un investigador con el propósito de discutir y comentar, desde su punto de vista, el tópico o tema propuesto por el investigador.

Morgan menciona que también es considerado como un tipo de entrevista grupal, ya que requiere entrevistar a un número de personas a la misma vez, sin embargo el grupo focal se centra en el análisis de la interacción de los participantes dentro del grupo y sus reacciones al tema propuesto por el investigador. Las ventajas del grupo focal en un trabajo de investigación cualitativa se encuentran:

1. La interacción en grupo estimula la generación de ideas creativas y espontaneidad.

2. Útil para temas complejos sobre los cuales se dispone de poca información
3. Ofrece flexibilidad para explorar nuevos aspectos y dimensiones de un problema
4. Se obtiene información de varias personas a la vez
5. Ofrece información de alta validez subjetiva
6. Es un método rápido y menos costoso que otras técnicas de investigación.

En el proyecto de investigación se realizaron grupos focales con las docentes se realizaron talleres para buscar información y reforzar los procesos de gestión por medio del movimiento humano y las habilidades cognitivas Grupos focales para encontrar debilidades de liderazgo para desarrollar estrategias por medio del movimiento humano. Buscar herramientas oportunidad para crear nuevos espacios de aprendizaje en la educación por medio del conocimiento de las docentes.

Se tomó en cuenta a todas las docentes de I y II ciclo de la escuela International Christian School que den materias especiales, académicas y se involucró a la dirección de primaria y fueron sesiones de 45 a 60 minutos.

Entrevistas semi estructuradas

En la investigación se utilizó entrevista semi estructurada donde tiene las características como menciona Denzin y Lincoln

- El investigador antes de la entrevista se prepara un guion temático sobre lo que quiere que se hable con el informante.
- Las preguntas que se realizan son abiertas.
- El informante puede expresar sus opiniones, matizar sus respuestas, e incluso desviarse del guion inicial pensado por el investigador cuando se abordan temas emergentes que es preciso explorar.
- El investigador debe mantener la atención suficiente como para introducir en las respuestas del informante los temas que son de interés para el estudio, enlazando la conversación de una forma natural.
- Durante el transcurso de la misma el investigador puede relacionar unas respuestas del informante sobre una categoría con otras que van fluyendo en la entrevista y construir nuevas preguntas enlazando temas y respuestas

En la investigación se implementaron entrevistas semi estructuradas con un enfoque constructivista para buscar información de cómo se sentían y buscar información de cómo les gusta aprender, que les motiva, como se relacionan con el movimiento humano y cuáles eran las fortalezas de las docentes. Con esto poder tener mayor información para implementar mayores herramientas de liderazgo por medio del movimiento humano con las docentes.

### Cronograma

Actividades	2018-20019													
	Feb	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Ago	Set	Octu	Nov	Dic	Ene	Feb	Marzo
Análisis de 12 fichas bibliográficas para el TFG	■	■												
Elección del tema para el TFG	■													
Objetivo general y específico			■											
Problema y Pregunta TFG			■	■	■									
Antecedentes TFG			■											
Justificación TFG			■	■										
Contexto			■											
I Capitulo				■										
Aprobación del TFG ante el CGA						■								
Temas para el Marco Teórico							■							
Entrega Capítulo I y II							■	■						
Técnicas e instrumentos para el TFG									■	■				
Categorías de análisis									■	■	■			
Aplicación de instrumentos en la institución											■			



- Cuando hay más de una persona involucrada en el análisis de los datos, es importante que primero se haga una pre-codificación individual y luego se comparen y se discutan los códigos asignados, para así tratar de establecer códigos comunes.
- Es vital que la investigadora y el investigador lean primero todos los datos para que así tengan una idea general sobre los tópicos globales y los posibles códigos parciales o más específicos.
- Recurrir a la triangulación tantas veces como sea necesario.

#### **a. Triangulación de la información**

Cisterna 2005 menciona que la triangulación de la información consiste en la acción de reunión y cruce dialéctico de toda la información pertinente al objeto de estudio surgida en una investigación por medio de los instrumentos correspondientes, y que en esencia constituye el corpus de resultados de la investigación.

Cita que para efectuar la triangulación de una manera efectiva necesita de pasos establecidos:

- Triangular la información entre todos los estamentos investigados: relaciones de comparación entre los sujetos indagados en tanto actores situados, en función de los diversos tópicos interrogados, con lo que se enriquece el escenario intersubjetivo desde el que el investigador cualitativo construye los significados.
- Seleccionar la información: distinguir lo que sirve de aquello que es desechable. Pertinencia, que se expresa en la acción de sólo tomar en cuenta aquello que efectivamente se relaciona con la temática de la investigación. Relevancia, lo que se devela ya sea por su recurrencia o por su asertividad en relación con el tema que se pregunta.
- Triangular la información por cada estamento: estableciendo conclusiones ascendentes, agrupando las respuestas relevantes por tendencias, que pueden ser clasificadas en términos de coincidencias o divergencias en cada uno de los instrumentos aplicados

- Triangular la información con los datos obtenidos mediante los otros instrumentos: integrar el trabajo de campo. Entrevistas, grupos focales, actividades tipo taller.
- Triangular la información con el marco teórico: fuente esencial para el proceso de construcción de conocimiento que toda investigación debe aportar con las fuentes bibliográficas.

En la investigación se tomaron en cuenta los pasos de la siguiente manera los estudiantes elegidos fueron indagados con las mismas preguntas para ver el entorno de las lecciones académicas y las necesidades que puedan tener. De igual manera los docentes en las encuestas se pudieron descubrir el conocimiento previo de habilidades de liderazgo para implementar el movimiento humano dentro de los contenidos académicos.

Las encuestas que se aplicaron en los estudiantes se encontraron temas de desmotivación personal con los docentes y temas más emocionales alejándose al tema de cómo me gusta aprender y como motivarme para aprender. Sin embargo ayudo acercarse más al estudiante y poder reaccionar de manera positiva a las preguntas con más temática a la investigación. Con esto se llegaron a respuestas relevantes para el trabajo de graduación donde los estudiantes expresan las ganas de tener movimiento o mayor dinámica en sus clases. Teniendo esta información se aplicaron grupos focales utilizando la información recolectada de los estudiantes para integrar conceptos y buscar las debilidades y fortalezas de las docentes. Además se realizaron actividades tipo taller mediante el movimiento humano conceptos de liderazgo, comunicación y la importancia de experimentar nuevas estrategias de aprendizaje. Todo esto uniendo la información con el marco teórico para implementar teoría y validez al proyecto de investigación.

## **b. Análisis de los resultados**

### **Habilidades cognitivas**

En los talleres aplicados para determinar las habilidades cognitivas de las docentes del International Christian School, se logró encontrar las fortalezas y debilidades que como docentes están presentando dentro del aula. En la actividad comentan la falta de

comunicación entre las docentes, y formas de expresarse entre ellas no es la correcta. Una fortaleza que muestran es el trabajo en equipo para cumplir las tareas administrativas. Y el apoyo entre ellas para crear espacios nuevos de aprendizaje y así poder motivar más a los estudiantes dentro del aula. Además de tener flexibilidad en los procesos de aprendizaje.

Comentarios de docentes (informante 1, noviembre 2018): “decisiones grupales, yo no considero el todo si estoy sola, sin embargo cuando busco ayuda encuentro mejores soluciones al problema”. (Informante 2, noviembre) “Es más fácil trabajar sola, pero funciona mejor acompañada” (informante 3, noviembre) en trabajo en equipo no se me comunican bien y prefiero no aportar, sin embargo me siento incomoda porque no se hacen las cosas como yo quiero)

Podemos reforzar con lo que comenta Reed (2007) que las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea, además son las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente.

Con esto se entiende que el docente debe tener la capacidad de organizar, crear, transformar y emplear los contenidos dentro de la clase y poder utilizar nuevas herramientas de enseñanza incluyendo el movimiento humano como herramienta fundamental para los estudiantes ya que una de las necesidades más grandes mostradas es la carencia de ella.

(Estudiante informante 1, noviembre 2018):“me encanta aprender moviendo, soy un turista en la clase”

Uno de los mayores retos que tienen las docentes es encontrar las necesidades de los estudiantes y anticipar con exactitud los cambios a futuro. Sin embargo con herramientas para desarrollar las competencias por medio de la creatividad y motivación de los estudiantes se pueda transformar para cumplir las necesidades a futuro.

### **Liderazgo transformacional.**

En los talleres aplicados para determinar el liderazgo transformacional de las docentes del International Christian School, se logró encontrar que desean aplicar nuevas formas de aprendizaje dentro de los estudiantes pero no tienen las herramientas o no se sienten seguras

para aplicar nuevos métodos, sin embargo hay docentes que saben que hacer y no lo aplican, o bien docentes que logran aplicar herramientas para sacar el mayor provecho a todos los estudiantes. En la actividad comentan. (Docente informante 4, noviembre 2018): “En el caso de un estudiante que es inseguro dentro de la clase no aporta hay que buscar la forma de hacerlo sentirlo seguro en clase” (Docente informante 5, noviembre 2018):“ “hay una persona que no trabaja bien, ósea no pero una actividad en específico pensando en él y se convirtió en la persona que ayudo al resto y se convirtió en líder” Una fortaleza que muestran es el trabajo en equipo para cumplir las tareas administrativas. Y el apoyo entre ellas para crear espacios nuevos de aprendizaje y así poder motivar más a los estudiantes dentro del aula. Además de tener flexibilidad en los procesos de aprendizaje. El concepto de liderazgo es reducido al pensar que un líder transformacional es el docente que esta para ayudar en lo que necesite o una docencia maternal (docente informante 6, noviembre 2018): “estar dispuesto hacer las cosas por él” (docente informante 7 noviembre 2018): guiando a los demás soy líder”

Rodea (2014, p47.) comenta que

El liderazgo transformacional requieres ser capaz de inspirar una visión compartida. Los líderes transformacionales agrupan a otros alrededor de un sueño común y son expertos en formar una visión del futuro y atraer a otros para avanzar hacia ella. Deben estar en condiciones de servir de modelos en la ruta, es decir, dar el ejemplo de compromiso con una visión y valores compartidos. Los líderes transformacionales entienden que, para lograr que sus seguidores contribuyan plenamente al proceso de transformación, tienen que delegar autoridad en ellos y ofrecerles apoyo para que hagan las cosas.

Con respecto a lo que cita Rodea (2014) el docente debe delegar más el aprendizaje y utilizar herramientas para potencializar las habilidades de los estudiantes. En este caso analizando el cómo les gusta aprender a los estudiantes o que los motiva dentro del aula.

(Estudiante informante 2, noviembre 2018): “música, diversión, actividades en medio de la clase”. Y no enfocarnos en los métodos tradicionales de enseñanza y encontrar resultados negativos. (Estudiante informante 3, noviembre 2018): “cuando estamos mucho tiempo en el aula me aburro siento que me duermo lentamente”

## **Modelos de gestión**

Comunicación docente / estudiantes:

En las observaciones para determinar modelos de gestión en las docentes de International Christian School se analizó que la comunicación entre las docentes y el alumno es favorable y efectiva, escuchando, entendiendo y aceptar diferentes personalidades. Con esto permite que la interacción entre ellos es de manera eficaz y establece una relación fuerte cognitiva y efectiva para la formación de los estudiantes dentro del ciclo lectivo.

Resaltar que la libertad de expresión y dialogo es asertiva y hace que la clase sea interesante y el compromiso del educador dentro del aula en estar en constante formación para tener un buen proceso de enseñanza y aprendizaje. Todo lo anterior fue evaluado por medio de observaciones en clase por la facilitadora.

Baath, Holmberg y Serwart (1985) resaltan características de la importancia de la relación entre docente y estudiantes:

- Cuantas más características de conversación guiada aparezcan mayor será el sentimiento de relación personal y la organización del grupo
- A mayor relación personal, organización y apoyo mayor motivación y aprendizaje en los alumnos
- Un mayor nivel de independencia y experiencia de los alumnos genera una mayor relevancia en su aprendizaje

Cabe rescatar que el docente es una persona cercana en el diario vivir y es el encargado de producir y transformar el conocimiento de los estudiantes, a partir de sus clases se crean interacciones con los demás, la competencia, valores como el compañerismo y el respeto, la negociación y el juego. Es por esto la importancia que tiene esa conexión del docente con el estudiante para lograr mejores resultados, académicos pero sobre todo habilidades y competencias para la vida.

## **Enseñanza cooperativa**

En entrevistas y talleres para determinar la enseñanza cooperativa que implementan las docentes de International Christian School dentro del aula se analizó que la comunicación entre las docentes y el alumno es favorable y efectiva, escuchando, entendiendo y aceptar diferentes personalidades. Con esto permite que la interacción entre ellos es de manera eficaz y establece una relación fuerte cognitiva y efectiva para la formación de los estudiantes dentro del ciclo lectivo. La participación activa y directa de los estudiantes en la formación de los contenidos, con esto podemos reafirmar lo que menciona Jhonsosn, D. Jhonson, R Holubec, E. (1999) Ayuda a elevar el rendimiento de todos los alumnos, incluidos tanto los especialmente dotados como los que tienen dificultades para aprender. Ayuda a establecer relaciones positivas entre los alumnos, sentando así las bases de una comunidad e aprendizaje en la que se valore la diversidad. Proporciona a los alumnos las experiencias que necesitan para lograr un saludable desarrollo social, psicológico y cognitivo.

(Estudiante informante 4, noviembre 2018): “me gusta cuando trabajamos en equipo y utilizamos cosas como cubos y jugar y estar aprendiendo matemáticas”.

Se visualizan grupos informales de aprendizaje cooperativo en las aulas donde las docentes realizan actividades para centrar la atención de los estudiantes y así promover lo que menciona Jhonsosn, D. Jhonson, R Holubec, E. (1999) un clima propicio al aprendizaje, para crear expectativas acerca del contenido de la clase, para asegurarse de que los alumnos procesen cognitivamente el material que se les está enseñando y para dar cierre a una clase.

Sin embargo existen docentes que no aplican enseñanza cooperativa y el resultado de estudiantes es negativo (Estudiante informante 5, noviembre 2018): “me aburre que siempre trabajamos solos y nunca en grupo ni hacemos actividades afuera”

Ferreiro 2011, resalta que los objetivos cooperativos crean normas que favorecen la actividad académica entre los alumnos y estas normas tienen importantes efectos sobre sus logros y enfatiza en la motivación entre los estudiantes como herramienta fundamental para que la enseñanza cooperativa tenga un alcance significativo y puede tener efectos importantes y coherentes para todos.

## **Conclusiones**

En relación con las habilidades de liderazgo que presentan las docentes del Colegio International Christian School se llega a la conclusión se debe desarrollar el trabajo cognitivo entre las docentes, implementando talleres para una mejor comunicación entre ellas para lograr un mejor rendimiento en el aula para el beneficio de los estudiantes.

Con la capacitación que estimula la educación continua en los docentes de la institución se lograra una adecuada educación integral fomentando la actividad motora y el desarrollo intelectual de los educandos.

Tomando en consideración de los conceptos anteriormente anotados el personal docente y el apoyo administrativo de la institución tienen como objetivo el trabajo en equipo para el bienestar de los estudiantes: destrezas para la vida, motivación, creatividad y desenvolvimiento del alumno gracias a las habilidades de enseñanza de las docentes dentro del aula.

El equipo de trabajo está abierto al cambio y siempre está en busca de capacitación para el personal y así satisfacer las necesidades de los estudiantes. Durante los últimos 5 años la institución ha estado en busca de innovación en los estudiantes por medio del liderazgo de las los docentes. En este proyecto se muestran habilidades de liderazgo por medio del movimiento humano y la importancia de la utilización de esta herramienta para crear nuevas actividades y potencializar la educación y el conocimiento integral de los estudiantes

## Bibliografía

### Referencias bibliográficas

- Alfaro, P. (21 setiembre 2016). Más de 117.000 niños no reciben educación física en la escuela. *La Nación*. Deporte. Recuperado de [http://www.nacion.com/deportes/otros-deportes/ninos-reciben-educacion-fisica-escuela\\_0\\_1586641331.html](http://www.nacion.com/deportes/otros-deportes/ninos-reciben-educacion-fisica-escuela_0_1586641331.html)
- Amar, J Formación integral: Una reflexión a partir de la sociología de la cultura. Cita a Humboldt, G. «Sobre la organización interna y externa de los establecimientos científicos superiores en Berlín». En *La idea de la universidad en Alemania: Flehte, Jaspers*. Suramericana. Recuperado de file:///C:/Users/freer/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge\_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/Dialnet-FormacionIntegral-2504632%20(1).pdf
- Asamblea Legislativa de Costa Rica (1957). *Ley Fundamental de Educación N° 2160*. San José: Costa Rica.
- Asamblea Legislativa de Costa Rica (1996). *Ley de Creación del Instituto Costarricense del Deporte y la Recreación N° 7800*. San José: Costa Rica.
- Asamblea Legislativa de Costa Rica. (1998). *Código de la Niñez y de la Adolescencia N° 7739*. San José: Costa Rica.
- Asamblea Legislativa de Costa Rica. (2002). *Ley General de la Persona Joven N° 8261*. San José: Costa Rica.
- Ballesta, C. (2013). La animación en el ámbito de la actividad física como educación no formal: la pedagogía del ocio. *Revista Digital. Buenos Aires* 18 (179). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd179/la-animacion-en-el-ambito-de-la-actividad-fisica.htm>

- Barrantes, K., Mora, K. y Robles, D. (2014). *Importancia de los espacios de convivencia y recreación en el contexto de la educación secundaria*. Recuperado de [http://estadonacion.or.cr/files/biblioteca\\_virtual/educacion/005/Karla\\_Barrantes\\_Espacios\\_de\\_convivencia.pdf](http://estadonacion.or.cr/files/biblioteca_virtual/educacion/005/Karla_Barrantes_Espacios_de_convivencia.pdf)
- Barrantes,L-Olivares, C (2017). Fortalecimiento del liderazgo pedagógico en docentes de inglés en servicio a traves de Redes de Educación Continua (REEDUCO) Sede Regional Brunca. 7(1). doi: <http://dx.doi.org/10.15517/rge.v7i1.27565>
- Batista, G. (2010). *Los clubes deportivos*. Recuperado de <http://www.actualidadeducativa.com/los-clubes-deportivos/>
- Bass, B. (1985) *Leadership and Performance Beyond Expectations*. New York: The Free Press
- Bolívar-Botía, A. (2015). Un liderazgo pedagógico en una comunidad que aprende. 23-17 (.326). doi: 10.14422/pym.i361.y2015.004
- Centro Cultural ITACA (s.f). *Antecedentes históricos de la administración*. Recuperado de <http://cursos.aiu.edu/administracion/pdf%20leccion%202/tema%202.pdf>
- Chacòn, P. (s.f) *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Recuperado de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Chacón-Mora, A. (Enero-Junio 2011). Liderazgo y educación: hacia una gestión educativa de calidad. *Revista Gestión de la Educación* 2, 144-165. Recuperado de <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/gstedu/article/view/2146/2107>
- Cisterna, F (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. Vol. 14 (1): 61-71. Recuperado de <http://www.ubiobio.cl/theoria/v/v14/a6.pdf>

- Correa, A. y Correa, C. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Hacia la Promoción de la Salud* 15(2), 173-187. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v15n2/v15n2a11.pdf>
- Cuenca, M. (2009). *Perspectivas actuales de pedagogía del ocio y del tiempo libre*. Colección Perspectiva Pedagógica. La Pedagogía del Ocio: Nuevos Desafíos. Recuperado de <http://www.apega.org/attachments/article/279/pedagogico.pdf>
- El Desarrollo y el Estado de la Cuestión sobre el Aprendizaje y la Educación de Adultos (AEA), Informe Nacional de Costa Rica.
- Escuela de Ciencias del Movimiento Humano y Calidad de Vida (2017). *Reseña Histórica*. Recuperado de <http://www.ciemhcavi.una.ac.cr/index.php/info-general>
- Evans, J. y Lindsay, W. (2005). *Administración y control de calidad*. Recuperado de <https://jorriveraunah.files.wordpress.com/2011/06/capitulo-3-filosofias-y-marcos-de-referencia-de-la-calidad.pdf>
- Ferreiro, R., Espino, M., (2011). "El ABC del Aprendizaje Cooperativo: Trabajo en equipo para aprender y enseñar". Pag.41. México .Edit. Trillas
- Flores, I., Flores, R., Tapia I., y Salazar, G. (2011). *Tema liderazgo*. Recuperado de [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P\\_Presentaciones/tlahuelilpan/administracion/liderazgo/Liderazgo.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/tlahuelilpan/administracion/liderazgo/Liderazgo.pdf)
- Gardner, Howard (1998). "A Reply to Perry D. Klein's 'Multiplying the problems of intelligence by eight'". *Canadian Journal of Education* 23 (1): 96–102. doi:10.2307/1585968. JSTOR 1585790.
- González, O., González, O., Ríos, G. y León, J. (2013). Características del liderazgo transformacional presentes en un grupo de docentes universitario. *Telos*, 15(3), 355-371. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/993/99328424005.pdf>
- Gurdián, A. (2007). El paradigma cualitativo en la investigación socioeducativa. Costa Rica: Colección Investigación y desarrollo educativo regional (IDER). Recuperado de [http://tutesisdegrado.com/Files/El%20Paradigma%20Cualitativo%20en%20la%20Investigacion%20Socio-Educativa%20\(libro\).pdf](http://tutesisdegrado.com/Files/El%20Paradigma%20Cualitativo%20en%20la%20Investigacion%20Socio-Educativa%20(libro).pdf)

- Jhonsosn, D. Jhonson, R Holubec, E. (1999) El aprendizaje cooperativo en el aula. Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33597188/El\\_aprendizaje\\_cooperativo\\_en\\_el\\_aula.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1540428197&Signature=8rD3SwlEopwwmMCLn02LoyC3jWc%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl\\_aprendizaje\\_cooperativo\\_en\\_el\\_aula.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33597188/El_aprendizaje_cooperativo_en_el_aula.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1540428197&Signature=8rD3SwlEopwwmMCLn02LoyC3jWc%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl_aprendizaje_cooperativo_en_el_aula.pdf)
- Koontz, H. y Weirich, H. (1994). El fundamento de la teoría y de la práctica de la administración global. *Administración: Una perspectiva global*. Mc Graw Hill: México.
- Koontz, H. y Weirich, H. (2015). Administración; ciencia, teoría y práctica. *Administración: Una perspectiva global y empresarial*. Recuperado de <http://www.cmvalpo.cl/v2/wp-content/uploads/2015/04/Capitulo-1.pdf>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (Tesis licenciatura). Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Educación.
- Maxwell, J. (2000). *Las 21 Cualidades Indispensable de un Líder*. Recuperado de <http://mendillo.info/Desarrollo.Personal/Cualidades.de.un.lider.pdf>
- Mayoral, A. (2009). Jean Le Boulch: La cientificación de la práctica de la Educación Física. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte* 5(14), 138-141. Recuperado de <http://www.cafyd.com/REVISTA/semblanza14.pdf>
- Mena, F. (12 enero 2015). Acciones para combatir abandono escolar serán reforzadas este año; resultados no fueron los óptimos. *CRHoy*. Recuperado de <http://www.crhoy.com/archivo/acciones-para-combatir-abandono-escolar-seran-reforzadas-este-ano-resultados-no-fueron-los-optimos/nacionales/>
- Meneses, G. (2007) El proceso de enseñanza-aprendizaje: el acto didáctico. Menciona a (Baath, Holmberg –1985- y Serwart). Recuperado de: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>

Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (2013). *Matrícula Inicial en los Centros Integrados de Educación de Adultos (CINDEA) y en los Institutos Profesionales de Educación Comunitaria (IPEC), curso lectivo 2013*. Recuperado de [http://www.mep.go.cr/indicadores\\_edu/BOLETINES/07\\_13.pdf](http://www.mep.go.cr/indicadores_edu/BOLETINES/07_13.pdf)

Montero, B (2015). Implementación de juegos didácticos como estrategia metodológica de enseñanza, en la materia de más bajo rendimiento académico, en el período de los años 2009 al 2013, de los y las estudiantes de sexto grado, de la Escuela Porfirio Brenes Castro, del circuito 05 de Moravia, en el segundo semestre del ciclo lectivo 2014.

Monge, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. Recuperado de: <https://yoprofesor.org/2016/04/26/metodologia-de-lainvestigacion-cuantitativa-y-cualitativa-en-pdf/>

Organización de las Naciones Unidas (1989). *Convención Internacional sobre los Derechos del Niño*. Recuperado de [http://www.humanium.org/es/convencion-adaptada/?gclid=CjwKCAjww9\\_MBRAWEiwAlaMJZjxI2MiLou365tDCiAmX9aDu24FoJt2HVWDV-XC-eJ3EhAczoewBDxoCYaoQAvD\\_BwE](http://www.humanium.org/es/convencion-adaptada/?gclid=CjwKCAjww9_MBRAWEiwAlaMJZjxI2MiLou365tDCiAmX9aDu24FoJt2HVWDV-XC-eJ3EhAczoewBDxoCYaoQAvD_BwE)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1978). *Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002164/216489s.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013). *Declaración de Berlín*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002211/221114s.pdf>

Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (2017). *Educación en Costa Rica*. Recuperado de <http://www.oecd.org/edu/school/Educacion-en-Costa-Rica-2017-Aspectos-Destacados.pdf>

Ramos, A Herrera, J Ramirez M.S. (2009) *Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de caso*. Cita REED, S.K. (2007). Cognition. Theory

and Applications. USA: Thomson Wadsworth. Recuperado de <file:///Dialnet-DesarrolloDeHabilidadesCognitivasConAprendizajeMov-3167104.pdf>

Rodea, M. (2014). *Liderazgo Transformacional como Herramienta de la Productividad de los Empleados*. Recuperado de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/30808/Trabajo%20de%20Tesis.pdf?sequence=1>

Rodríguez-Molina (2011) *Funciones y rasgos del liderazgo pedagógico en los centros de enseñanza, Chile*. Recuperado de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/1921/2510>

Rodríguez, Gregorio, Gil, Javier y García. Metodología de la investigación cualitativa. España. Ediciones Aljibe, 1996. Cap VII. Selección de informantes y recogida de datos

Román, M (s.f). *Planes de mejoramiento Estrategias e instrumentos para la mejora de la eficacia de la escuela*. Recuperado de [http://portales.mineduc.cl/usuarios/convivencia\\_escolar/doc/201103070159510.Planes\\_de\\_Mejoramiento\\_Estrategias\\_e\\_Instrumentos\\_para\\_la\\_mejora\\_de\\_la\\_eficacia\\_de\\_la\\_Escuela.pdf](http://portales.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103070159510.Planes_de_Mejoramiento_Estrategias_e_Instrumentos_para_la_mejora_de_la_eficacia_de_la_Escuela.pdf)

Salazar, M. (julio, 2006). *El liderazgo transformacional ¿Modelo para organizaciones educativas que aprenden?* UNIREvista, 1(3), 1-12. Recuperado de [www.alaic.net/ponencias/UNIREv\\_Salazar.pdf](http://www.alaic.net/ponencias/UNIREv_Salazar.pdf)

Strauss, Anselm y Corbin, Juliet. Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Medellín, Universidad de Antioquia, 2002. Cap.23. El muestreo teórico. Pàg. 219-235.

Vargas,P Orozco, R. La importancia de la Educación Física en el currículo escolar. Vol. IV.  
(7-2003) 119-130.Recuperado de  
<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intersedes/article/view/826/887>

## Anexos

### Taller #1 Perdidos en la Luna

- Objetivo de la actividad: Reforzar los procesos de gestión en la docencia por medio de la actividad perdido en la Luna.
- Factores influyentes en la actividad: motivación, diferencias individuales, liderazgo, toma de decisiones y desarrollo de grupo.
- Materiales: Cronometro, lapiceros, hojas.
- Método de evaluación: cualitativa, por medio de observaciones.

### Objetivos:

- Tomar conciencia de las ventajas que aporta la colaboración y la participación de todos a la resolución de los problemas.
- Desarrollar algunas estrategias para llegar a acuerdos de grupo.

Desarrollo de la actividad:

La actividad consiste en comparar los resultados de la resolución de una situación conflictiva de manera individual y su resolución de manera cooperativa.

Primera Parte:

Cada alumno realiza de manera individual el ejercicio después de recibir las instrucciones siguientes respondiendo en la columna orden personal.

Los miembros del grupo se convierten en la tripulación de una nave espacial que va a reunirse con la nave nodriza en la cara iluminada de la luna. Debido a problemas mecánicos tienen que alunizar en un lugar que queda a unos 300 Km. del lugar de encuentro. Durante el alunizaje gran parte del equipo de la nave quedó dañado y, puesto que la supervivencia de la tripulación depende de que puedan llegar a la nave nodriza, los artículos más críticos deben ser escogidos para llevárselos. La tarea consiste en ordenar todos estos artículos de acuerdo con su importancia y utilidad para ayudarles a llegar al punto de encuentro con la nave nodriza. Hay que poner un 1 para el artículo más importante, un 2 para el que sigue en importancia, etc. Así hasta llegar a ordenar todos los artículos.

Segunda Parte:

Ahora se trata de resolver el ejercicio en grupo (4-6 miembros) por consenso. Esto significa que la ordenación debe realizarse de común acuerdo.

Tercera Parte:

El docente proporciona las soluciones al ejercicio comunicando cuál es la ordenación más correcta: Después de anotar estos datos en la hoja de respuestas los alumnos comprueban la eficacia del trabajo realizado calculando la desviación de cada respuesta y sumando el total en las columnas desviación personal y desviación grupo. Con estas puntuaciones ya se puede comparar la ejecución individual con la eficacia del trabajo en grupo

Cuarta Parte. Reflexión grupal:

1. ¿Ha dado mejor resultado de la decisión grupal o la individual?
2. ¿Ha sido difícil llegar a un consenso dentro de los grupos?

3. ¿Cómo se ha tomado la decisión grupal?
4. ¿Alguien imponía su criterio personal?
5. ¿Había conformismo y para evitar conflictos se evitaba la discusión?
6. ¿Ha habido decisiones por mayoría o por consenso?
7. ¿Ha habido negociación y pacto? ¿Cómo se ha hecho?
8. ¿Ha habido alguna idea discrepante de la mayoría que después haya resultado realmente más acertada?
9. ¿Qué conclusiones podemos sacar de esta actividad para nuestro funcionamiento como grupo?

Instrumento: Perdidos en la Luna

Imagínate que eres un miembro de una tripulación espacial que originariamente debía reunirse con el vehículo madre en la cara iluminada de la Luna. Debido a dificultades técnicas, tu vehículo se vio obligado a alunizar a unos 150 kilómetros del punto previsto, donde se encuentra el vehículo madre. Durante el alunizaje, gran parte del material de a bordo se estropeó, y dado que la supervivencia depende de que se llegue al vehículo madre, debes escoger de entre los materiales disponibles los más necesarios para el trayecto de los 150 Km. A continuación hay una lista de 15 elementos que han quedado intactos, sin estropearse, después del alunizaje. Tu tarea consiste en ponerlos por orden de prioridad para que tu tripulación pueda llegar al punto de destino. Coloca el número 1 ante el elemento más necesario, 2 ante el siguiente, y así con los demás hasta que llegues al número 15, el menos necesario

Caja de fósforos			
Alimento			
20 metros de cuerda nylon			
Paracaídas de seda de nylon			
Estufa portátil			
10 pistolas calibre 45			
Una caja de leche en polvo			

Tanques de oxígeno			
Mapa de las estrellas			
Una balsa inflable			
Una brújula			
Agua potable			
3 Bengalas			
Botiquín de primeros auxilios			
Un apartado de radio FM (emisor-receptor) con batería solar.			

## Taller #2 La Isla

- Objetivo general: Reforzar las habilidades cognitivas en la docencia por medio de la actividad de la isla.
- Factores influyentes en la actividad: frustración, liderazgo, motivación, trabajo en equipo.
- Materiales: una sábana.
- Método de evaluación: cualitativa, por medio de observaciones que tipo de rol toma en la actividad además de un conversatorio con las docentes.

Objetivo: Potencializar el liderazgo en la actividad de la sabana

Tema: Habilidades cognitivas.

Las docentes deben volver la sabana estando ellas encima. No pueden salirse de la sabana para cumplir la tarea. El facilitador les brindara la sabana y la explicación.

Preguntas generadoras por el facilitador.

¿Cómo se sintió?, ¿cuánto participo?, ¿quién no participo?, ¿quién se dio por vencido?  
 ¿Cómo somos en el aula con nuestros estudiantes? ¿Tenemos diferentes maneras de llegar al contenido? ¿Cómo está el ruido interno?

¿Cómo dirijo a mis estudiantes? ¿Cuándo dejo participar a los estudiantes? ¿En qué momento de la clase me siento cansada? ¿Cómo pierdo la motivación?

### Taller #3 Nuevas oportunidades

- Objetivo: Oportunidad para crear nuevos espacios de aprendizaje en la educación.

Desarrollo:

A cada grupo se les va dar material y deben crear una actividad pequeña utilizando los elementos. Las docentes se dividen por áreas: matemáticas, inglés, español, materias especiales.

Entre las opciones tienen: bolas de plástico, tecnología, pizarra, tizas líquidas, aros, conos, papel construcción, bombas, vasos plásticos, marcadores. El docente debe elaborar la actividad de la forma más creativa para el tipo de población que desee.

Al finalizar se hace una retroalimentación: ¿saben ustedes como les gusta aprender en la clase? ¿Cómo se sintieron con la actividad? ¿Podrían aplicar esta actividad en sus clases? ¿Cómo lo harían? ¿Por qué utilizaron ese material?

### Taller #4 Indagación en los estudiantes.

Actividad: Como me siento en el aula.

Se colocan papeles por toda la clase y marcadores. El facilitador brinda preguntas generadoras donde el estudiante con una palabra o dibujo debe escribir su respuesta donde corresponda. Todo esto por medio del movimiento humano desplazándose por toda la clase.

1. ¿Cómo se siente en clase?
2. ¿Qué cosas hace su Teacher que les guste?
3. ¿Qué me aburre en clase?
4. ¿Qué materia es su favorita? ¿Qué Teacher es su favorito?

5. ¿Qué me motiva venir a la escuela?
6. ¿Cuándo me aburro en la clase?
7. ¿Cuál actividad es la que más le gusta hacer en la clase?
8. ¿Cómo me gusta aprender en la escuela?
9. ¿Me gusta moverme en clases?
10. ¿Qué no les gusta de la Teacher?

Creación propia

# “El arte de aprender a través del movimiento”





Universidad Nacional de Costa Rica

Centro de Investigación y Docencia en Educación

División de Educación para el Trabajo

Maestría en Gestión Educativa con Énfasis en Liderazgo

El arte de aprender a través del movimiento

Desarrollo de Habilidades de Liderazgo del personal docente

Elaborado por:

Bach. Paola Alvarado Freer

## Contenido

Descripción.....	85
Objetivo general.....	86
Objetivos específicos.....	86
Justificación.....	87
Gestión de la Integración del Proyecto.....	90
Gestión del alcance del proyecto.....	93
Gestión del tiempo del proyecto.....	94
Gestión de los costos del proyecto.....	98
Gestión de la calidad del proyecto.....	99
Gestión de los recursos humanos.....	99
Gestión de las comunicaciones.....	100
Gestión de riesgos.....	101
Gestión de las adquisiciones.....	102
Gestión de los interesados.....	102
Fase de inicio.....	103
Fase de Organización y Preparación.....	105
Fase de Ejecución.....	107
Fase de Monitoreo y control.....	109
Fase de cierre.....	110
Validación.....	111
Bibliografía.....	117
Anexos.....	118
Anexo 1. Plan de comunicación.....	118
Justificación del Plan de Comunicación.....	118
2. Objetivos del Plan de Comunicación.....	120
3. Análisis Del Público Meta.....	121
4. Definición del público meta:.....	122
5. Mensaje: ¿Qué voy a comunicar?.....	123
6. Definición del mensaje a comunicar:.....	124
7. ¿Cómo lo voy a comunicar?.....	124
9. Evaluación de la estrategia de comunicación.....	125
10. Cronograma.....	125

Bibliografía.....	127
Anexo 3. Planificación estratégica curricular .....	128
Introducción .....	128
Justificación del plan.....	129
Objetivos .....	129
Perfil del docente.....	130
Fundamentación .....	131
El modelo de corte deliberativo y práctico.....	132
Concepto de currículo asumido en la propuesta.....	133
Enfoque curricular asumido en la propuesta .....	134
Nivel de concreción curricular de la propuesta .....	134
Definición y roles del estudiante .....	135
Definición y roles del docente.....	135
Definición y roles del contenido .....	136
Definición y roles del proceso.....	136
Definición y roles de la evaluación .....	136
Definición y roles de los recursos .....	137
Definición y roles del contexto .....	137
Los Módulos de Movimiento Humano para el fortalecimiento del liderazgo pedagógico y la gestión educativa.....	137
Estructura de la planificación estratégica curricular de los módulosMódulo A. El juego y la Interdisciplinaridad.....	143
Módulo B. La planificación y recreación en la sociedad. ....	148
Módulo C. El liderazgo pedagógico y la gestión de la recreación como estrategia colaborativa. ....	153
Conclusiones .....	163
Bibliografía.....	165
Anexo 4.....	166
Nombre del juego: Izquierda - Izquierda, Derecha – Derecha.....	173
Nombre: Adivina lapicero.....	176
Nombre del juego: las pajillas .....	179
Nombre del juego: Únete para triunfar.....	181
Nombre del juego: GLOBO FLOTANDO.....	184
Nombre del juego: La bola que pica .....	187

Nombre del juego: Levanta las manos .....	190
Nombre del juego: Colocho .....	192
Nombre del juego: Infectado por el virus.....	195
Nombre: El ciempiés y el túnel .....	198
Nombre: Piedras veloces .....	201
Nombre del juego: “Súper Móviles” .....	204
Nombre del juego: Formando palabras .....	209
Nombre del juego: recordando bombas.....	212
Nombre de la actividad recreativa: confeccionando mi propio recuerdo de la clase .....	214
Nombre del juego: Construyendo el mundo.....	216
Nombre: Canciones de ayer y hoy .....	219
Nombre del juego: ayuda a las canas a llegar a la respuesta .....	222
Nombre del Juego: Recolección de Respuestas .....	225
Nombre del juego: La Paella.....	228
Nombre del juego: Matangululu.....	230
Nombre del juego: Awoli –sheshe .....	233
Nombre del juego: Pasando el aro.....	236
Nombre del juego: ¡Abajo el rey!.....	239
Nombre del juego: “Caminando con las manos” .....	242
Nombre de juego: El círculo oloroso .....	245
Nombre de juego: La Foto.....	248
Nombre: majando rápido.....	250
Diagrama y simbología: .....	251
Nombre de juego: Antorcha .....	253
Nombre de juego: Who is the team that know more words .....	255
Nombre del juego: “Armando la figura” .....	258
Nombre: “el juzgado del saber” .....	261
Anexo 5 .....	264
Anexo 6 .....	265

## Descripción

A partir de la investigación realizada, se logra determinar que el centro educativo International Christian School, es una institución que cuenta con un orden en la parte administrativa junta directiva, directores de área y personal docente, todos cuentan con un agradable ambiente para laborar, sin embargo se encontró la necesidad de trabajar habilidades de liderazgo para la implementación del movimiento humano dentro del aula para lograr cumplir con las expectativas en el aprendizaje de sus estudiantes, ya que cuenta con los recursos materiales, sin embargo en la acción pedagógica se necesita implementar más movimiento y desconocen de cómo realizarlo. Esto se encontró mediante encuestas y conversatorios con los docentes y estudiantes. Llegando a varias conclusiones importantes. La primera es que se encontró la poca implementación de actividades por medio del movimiento humano para mejorar los procesos de aprendizaje donde las actividades, pocas actividades que motiven el aprendizaje de los estudiantes, desinterés por aprender, atención dispersa, clases rutinarias. La segunda conclusión importante es que no se promueve al completo desarrollo de habilidades y destrezas. Dentro del currículo se estimula poco las actividades mediante el movimiento humano ya que la docente no implementan las diferentes metodologías para llevar a cabo este proceso con los estudiantes, se están evidenciando problemas de desmotivación, pereza, ansiedad, agresividad, indisciplina e intolerancia en los procesos educativos, haciendo que el desarrollo y aprendizaje del niño no sea apropiado. Otra conclusión es que se debe desarrollar el trabajo cognitivo entre las docentes, implementando talleres para una mejor comunicación en el aula para el beneficio de los estudiantes. Las docentes del centro educativo están anuentes a buscar nuevas estrategias pedagógicas para el beneficio de ellas y los estudiantes así como desarrollar mejor la creatividad en la acción pedagógica. Basado en esto se desarrollara el proyecto “El arte de aprender a través del movimiento” en el cual se trabajara todas las habilidades por medio del juego y con esto desarrollar habilidades de liderazgo en los docentes. El proyecto tiene como fin cambiar métodos tradicionales y lograr implementar el movimiento humano como estrategia educativa para involucrarlo dentro de la acción pedagógica. Con diferentes herramientas pedagógicas el docente será capaz de crear mayor creatividad y realizar las actividades dentro del aula y mejorar resultados en los retos diarios que se presentan en las materias académicas.

en aquellos estudiantes que su aprendizaje es más kinestésico. Todo esto por medio de formación, aprendizaje y seguimiento de prácticas por medio del movimiento humano.

Los docentes practicarán diferentes métodos de aprendizaje que serán expuestos durante diferentes talleres y sobre todo se harán actividades reflexivas para aumentar la creatividad en los docentes. Además el proyecto pretende que los docentes y el cuerpo administrativo vivan la motivación de realizar actividades académicas por medio del juego y el movimiento. Durante el proyecto se realizarán preguntas donde el mismo docente pueda generar conocimiento y compartir con sus compañeros esto con el fin de que el conocimiento sea compartido y aplicado de diferentes formas igual en la misma línea de buscar un aprendizaje integral ¿Cómo puedo mejorar para motivar a los estudiantes? ¿Cómo promover el movimiento humano en el aula? ¿Cómo desarrollar imaginación para crear actividades dentro del aula?

### Objetivo general

Gestionar prácticas docentes desde el movimiento humano, como herramienta para el desarrollo de habilidades de liderazgo

### Objetivos específicos

- Mejorar estrategias de enseñanza por medio del movimiento humano.
- Desarrollar habilidades blandas por medio de actividades lúdicas dentro del centro educativo.
- Crear mayor conocimiento de estrategias pedagógicas por medio del movimiento humano
- Validar el proceso de enseñanza por medio de actividades lúdicas y conversatorios.
- Plantear estrategias educativas por medio del movimiento humano para apoyar y generar más espacios dinámicos
- Desarrollar propuestas a partir de pre-saberes a través de los distintos procesos desarrollando procesos cognitivo, socio-afectivo y psicológico

## Justificación

El cambio que existe en los estudiantes es fuerte y es por esto que el movimiento humano es de suma importancia Cuellar y Peña (2016) mencionan que la velocidad con la que cambia el mundo actual se presenta como un desafío constante al ser humano, quien debe responder de manera acertada, apoyándose en las habilidades y capacidades con las que cuenta, de modo que ellas lo conduzcan a establecer caminos que atiendan al devenir cotidiano. Es por esto que el juego promueve el entorno del aula para convertirla más dinámica, atractiva y divertida, con esto se logra que el aprendizaje sea más significativo además que desarrolla a que el docente se aventure a lo desconocido, cultivar imaginación y ser curioso en cada contenido, esto desarrolla la creatividad.

¿Porque es importante este proyecto para los docentes del colegio International Christian School?

Molano menciona que el papel del docente en los procesos educativos debe ser de competencia, compromiso y de responsabilidad debe actuar como mediador y guía, debe ser un artista en el sentido de que debe propiciar ambientes propicios, contextualizados y a la vez significativos, para potencializar las habilidades y el desarrollo integral del educando. Es por esto que el proyecto trae las herramientas para crear un ambiente de mayor motivación en los estudiantes y beneficiarlos por medio del movimiento humano.

Los docentes deben estar en constante capacitación y estar anuentes a los cambios generacionales para satisfacer las necesidades de los estudiantes es por esto que el movimiento es una gran herramienta pedagógica para ser más versátil y menos tradicional Molano refiere que la docente debe contar con ciertas actitudes, como frente a una nueva gestión curricular y para ello debe capacitarse, actualizarse, perfeccionarse y ante todo asumir el reto de la transformación y la innovación dejando a un lado ese 40 tradicionalismo tan marcado que se nota en el aula de clase y arriesgarse a trabajar nuevas propuestas

La presencia de un docente comprometido con la tarea de formar seres creativos e independientes, la acción pedagógica docente se orienta a la participación en el proceso de reconstrucción racional del conocimiento, despertando interés en los estudiantes y

convirtiéndolos en protagonistas y responsables de su actividad dentro del aula, Ascanio, (1997) expresa:

... el docente debe dejar que la realidad sea interpretada por el estudiante según su conveniencia, postura filosófica y visión del mundo; para ello el docente se debe desempeñar como un mediador entre el objeto de conocimiento y el estudiante, donde conociendo los esquemas conceptuales alcanzados por los estudiantes, introduzca nueva información a través de discusiones abiertas e intercambio de ideas en las cuales surja la necesidad de reconstruir nuevas estructuras de significados adaptadas a las carencias descubiertas por el desequilibrio provocado por tal efecto

Cambiar métodos tradicionales y que logren implementar el movimiento humano como estrategia educativa crea estudiantes integrales y reflexivos. Con esto tener mayor capacidad de respuesta a los retos que les presenta los estudiantes dentro de su aula. Es por esto que implementar estas estrategias se requiere de un plan de acción para identificar los líderes y así evaluar las necesidades de cada docente, fortalecer, destacar y cubrir oportunidades de liderazgo. Siempre se debe pensar en la formación, aprendizaje, retos y evolución de cada uno ellos para el desarrollo de las actividades.

Al no realizarse el proyecto los docentes se debe tomar en cuenta que los estudiantes aprenden de formas diferentes y que cada estudiante es individual en el proceso de aprendizaje y seguir de una manera tradicional deja de lado los estudiantes kinestésicos además que el juego proporciona placer y sentimientos. Fortalecer y fomentar las actividades lúdicas en los estudiantes fortalecen y reafirman los procesos de aprendizaje, pues les brindan seguridad, independencia, confianza, estabilidad; todo esto con el fin, de formar una persona integral capaz de enfrentarse y transformar su espacio de aprendizaje.

La innovación y el emprendimiento son dos de los motores principales de la competitividad y el crecimiento dentro de la educación. La unión de estos dos conceptos hace que se forma positiva y continua el resultado de proyectos dentro de las instituciones educativas y métodos de aprendizaje. Además se refleja en ambientes laborales donde los empleados más proactivos son aquellos que implementan la innovación y personas emprendedoras que han logrado mejorar la economía nacional e internacional.

La educación en temas como el emprendimiento y la innovación es un instrumento fundamental para desarrollar estas actitudes y competencias. Se debe crear un cambio de mentalidad en la población e incluir desde los primeros años de enseñanza la innovación y del empoderamiento para que se más ágil y sin miedos el lanzarse a crear y proyectar proyectos que puedan cubrir las necesidades de los demás y personales.

Para Romero el emprendimiento nace de las oportunidades que se puedan observar en el mercado. Donde los nuevos emprendedores, deben tener la capacidad de leer a los nuevos consumidores. Menciona que es la base del nuevo emprendimiento y desarrolla esta pregunta ¿Qué tanto conocemos a nuestros clientes? Y es por esto la necesidad de involucrarnos en el centro educativo y buscar todas las herramientas necesarias para completar la misma pregunta. ¿Qué tanto conocemos a nuestros estudiantes? ¿Qué podemos hacer por ellos?

Es por esto que también es importante entender el concepto de innovación y para Hoyle es una idea, una práctica o un objeto percibido como nuevo por un individuo". Desde una perspectiva amplia. Carbonell (2001), define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Se considera entonces que la innovación es poseer algo nuevo para alguien y que esa novedad sea asimilada por ese alguien. Podemos entonces cuestionarnos, ¿qué relación se puede establecer con el cambio educativo al implementar el movimiento?

Es por esto que este proyecto es de suma importancia ya que se quiere involucrar como innovación el movimiento en el aula ya que se conoce mucho los trabajos interdisciplinarios o los breaks mentales donde el movimiento humano está presente pero hay mucho desconocimiento del como aprender por medio del juego, y como docente como innovar las clases dependiendo de las necesidades de los alumnos. Para esto es importante tener claro que la proyección hacia las docentes debe ser clara, específica y sobre todo el análisis de las necesidades de cada aula saberlas leer. Ya que los docentes deben tener la capacidad de implementar juegos e involucrar el contenido académico.

## Procesos de la Dirección de Proyecto

### Gestión de la Integración del Proyecto

El PMBOK menciona que la Gestión de la Integración del Proyecto incluye los procesos y actividades necesarios para identificar, definir, combinar, unificar y coordinar los diversos procesos y actividades de la dirección de proyectos dentro de los grupos de procesos de dirección de proyectos.

En el proyecto el arte de aprender a través del movimiento:

- Analizar y comprender el alcance. Esto abarca los requisitos del proyecto y del producto, criterios, supuestos, restricciones y otras influencias relativas a un proyecto y el modo en que ellas se gestionarán o abordarán dentro del proyecto.
- Entender de qué manera utilizar la información identificada y transformarla luego en un plan para la dirección del proyecto con un enfoque estructurado, como se describe en la Guía del PMBOK®.
- Realizar actividades para producir los entregables del proyecto.
- Medir y monitorear todos los aspectos del avance del proyecto y realizar las acciones apropiadas para cumplir con los objetivos del mismo.

Para el proyecto se trabajó en 4 aspectos:

- El alcance que se realizó en el proyecto es hacia los docentes y el cambio que puedan tener para implementar todo el conocimiento dentro del aula. Siempre se busca alcanzar las necesidades que se encontraron en la investigación implementando el movimiento humano en actividades diarias de los docentes, además de que el alcance hace que se tenga un cambio significativo dentro del aula. Restricciones del proyecto se toman en cuenta con el tiempo y la disposición de aprendizaje que quiera mostrar el docente en las capacitaciones que se brindan, que los docentes no logren la comunicación adecuada para el aprendizaje cooperativo es por esto que se va crear un drive abierto a las docentes para hacer un insumo de actividades.
- Se utilizó la información de la investigación con las conclusiones que los estudiantes esperan mayor movimiento dentro del aula y crear mayor motivación. Además de la necesidad de aprendizaje de nuevas estrategias para desarrollar contenido. La falta de

conocimiento de las docentes para implementar el movimiento humano y los beneficios del mismo, hace que los talleres sean practico-teórico implementando destrezas de cooperación, habilidades blandas, trabajo en equipo, combinación del juego con actividades académicas.

- Actividades para promocionar el proyecto además de entregar análisis y comentarios al cuerpo administrativo para crear la necesidad del proyecto y las habilidades que se irán a trabajar mediante el movimiento humano. Realizando invitaciones a los docentes explicando la importancia del movimiento, hacer visitas a las clases y realizar actividades dentro del aula para que las docentes vean la dinámica antes de participar en los talleres.
- Medir el alcance en los docentes es de suma importancia, además de estar en constante acercamiento con las docentes para crear mayor trabajo en equipo y crear nuevas estrategias de enseñanza. Para el proyecto se tiene en cronograma cada 6 meses hacer talleres de retroalimentación para lograr ver el alcance y el avance de los docentes en el liderazgo pedagógico. A si como un conversatorio de la acción pedagógica en su vida cotidiana dentro del aula.

A. Fase de inicio: Se realizará un diagnóstico para conocer al personal y aspectos generales de la organización.

B. Fase de organización y preparación: Se realizará el proyecto a base de las necesidades de la institución, los objetivos, y las actividades por desarrollar mediante un cronograma.

C. Fase de ejecución: Se iniciará con una capacitación por medio de módulos previa a los talleres, para que el personal conozca sobre el proyecto y los alcances. Además, se potencia al personal docente y administrativo por medio de las acciones pedagógicas en la escuela International Christian School dentro de estas actividades de capacitación, en los temas de desarrollo de habilidades de liderazgo y ambientes de aprendizaje por medio del movimiento humano.

D. Monitoreo y control: se realizara un monitoreo en la institución para rastrear, analizar y dirigir el progreso y el desempeño del proyecto, para identificar áreas en las que el plan requiera cambios y para iniciar los cambios correspondientes.

E. Fase de cierre: Se analizarán los alcances, desarrollo de propuestas y documentación de las actividades desarrolladas que se implementaron en la escuela International Christian School.



## Gestión del alcance del proyecto

Gestionar el alcance del proyecto se enfoca primordialmente en definir y controlar qué se incluye y qué no se incluye en el proyecto. Como recalca el PMBOX se divide en 6 pasos

- Planificar la Gestión del Alcance: Es el proceso de crear un plan de gestión del alcance que documente cómo se va a definir, validar y controlar el alcance del proyecto. Para la recopilación de datos y la validación se trabajó en instrumentos de medición y siempre enfocado a los docentes. La planificación se hizo en base a los resultados de las encuestas de la investigación para generar apertura en los docentes e implementar el movimiento humano. La validación del trabajo se hizo utilizando la misma metodología auto reflexiva el cómo estoy mejorando, como estoy implementando el movimiento humano y que debilidades estoy apreciando.
- Requisitos: Es el proceso de determinar, documentar y gestionar las necesidades y los requisitos de los interesados para cumplir con los objetivos del proyecto. Los requisitos que se tomaron en cuenta en el proyecto fueron los datos recolectados en el trabajo de investigación para poder enfocarse en las necesidades de los docentes para implementar nuevas acciones pedagógicas. Además de la participación de los docentes y el cuerpo administrativo en el proyecto. Es de suma importancia que implementen el movimiento en sus clases para ver el efecto que tiene el mismo dentro del aula y experimentar la motivación de los estudiantes.
- Definir el Alcance: el proceso que consiste en desarrollar una descripción detallada del proyecto y del producto. La preparación de una declaración detallada del alcance del proyecto es fundamental para su éxito, y se elabora a partir de los entregables principales, los supuestos y las restricciones que se documentan durante el inicio del proyecto. Demostrar los beneficios y fortalezas que tiene el mismo en el crecimiento del alumnado. La expresión corporal es de vital importancia tanto en los docentes como en los estudiantes, y mover el cuerpo adecuadamente nos permite adquirir herramientas que contribuyen a desenvolvernos mejor en la vida profesional.
- Crear la EDT/WBS: es el proceso que consiste en subdividir los entregables del proyecto y el trabajo del proyecto en componentes más pequeños y más fáciles de

manejar. La estructura de desglose del trabajo (EDT) es una descomposición jerárquica, basada en los entregables del trabajo que debe ejecutar el equipo del proyecto para lograr los objetivos del proyecto y crear los entregables requeridos, con cada nivel descendente de la EDT representando una definición cada vez más detallada del trabajo del proyecto. Para esto el proyecto se divide en la justificación y descripción del proyecto, el que se va hacer y cómo se va hacer. Cada objetivo específico tiene una actividad y taller para lograr un cambio en la acción pedagógica de los docentes.

- Validar el Alcance: Es el proceso de formalizar la aceptación de los entregables del proyecto que se hayan completado. El control del alcance del proyecto asegura que todos los cambios solicitados o las acciones preventivas o correctivas. El control del alcance del proyecto también se utiliza para gestionar los cambios reales cuando suceden y se integra a los otros procesos de control. Para el proyecto se programa diferentes entregas al cuerpo administrativo para que realicen retroalimentaciones y confirmación de avances con cada uno de los proyectos. Es importante contar con la ayuda de los docentes y estudiantes para validar el proyecto y lograr los objetivos específicos.
- Controlar el Alcance: Es el proceso de monitorear el estado del proyecto y de la línea base del alcance del producto, y de gestionar cambios a la línea base del alcance. En el proyecto se tomara en cuenta la capacitación docente cada periodo lectivo (cada 6 meses) con esto se monitorea el avance y las dificultades que muestren los docentes. Tomar acciones de cambio para que se puedan lograr los objetivos. Ser flexibles en la planificación de actividades si se necesita modificar o reforzar alguna teoría-práctica.

## Gestión del tiempo del proyecto

La Gestión del Tiempo del Proyecto de acuerdo con el PMBOK incluye los procesos requeridos para gestionar la terminación en plazo del proyecto

- Planificar la Gestión del Cronograma: Proceso por medio del cual se establecen las políticas, los procedimientos y la documentación para planificar, desarrollar, gestionar, ejecutar y controlar el cronograma del proyecto.

- Definir las Actividades: Proceso de identificar y documentar las acciones específicas que se deben realizar para generar los entregables del proyecto.
- Secuenciar las Actividades: Proceso de identificar y documentar las relaciones existentes entre las actividades del proyecto.
- Estimar los Recursos de las Actividades: Proceso de estimar el tipo y las cantidades de materiales, recursos humanos, equipos o suministros requeridos para ejecutar cada una de las actividades.
- Estimar la Duración de las Actividades: Proceso de estimar la cantidad de períodos de trabajo necesarios para finalizar las actividades individuales con los recursos estimados.
- Desarrollar el Cronograma: Proceso de analizar secuencias de actividades, duraciones, requisitos de recursos y restricciones del cronograma para crear el modelo de programación del proyecto.
- Controlar el Cronograma: Proceso de monitorear el estado de las actividades del proyecto para actualizar el avance del mismo y gestionar los cambios a la línea base del cronograma a fin de cumplir con el plan.

Para el proyecto se realizó el siguiente cronograma esto para planificar y controlar las actividades y poder cumplir con el plan establecido.

Detalle	Actividades	Tiempo estimado	Responsable	Evaluación
El tren de la comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de la invitación del arte</li> <li>• Envío de la invitación a los docentes</li> <li>• Realizar material</li> </ul>	Inicio Mayo 2019  Finaliza Junio 2019	Paola Alvarado	Durante la charla medir el conocimiento de trabajo en equipo, comunicación y habilidades de liderazgo que

	<p>creativo para la invitación de los docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enviar recordatorio de la actividad</li> </ul>			pueden mostrar los docentes.
Papa caliente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar preguntas generadoras para desarrollar habilidades de liderazgo por medio del movimiento.</li> <li>• Crear círculos proactivos</li> <li>• Elaborar el juego en el aula</li> </ul>	Inicio Junio 2019	Paola Alvarado	<p>Analizar y retroalimentar preguntas generadoras (circulo proactivo)</p> <p>Matemáticas en acción</p>
Construyo y aprendo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de la invitación del arte</li> <li>• Envío de la invitación a los docentes</li> </ul>	Inicia Agosto finaliza Setiembre 2019	Paola Alvarado	Durante la charla medir el conocimiento de creación de herramientas de

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar material creativo para la invitación de los docentes</li> <li>• Enviar recordatorio de la actividad</li> </ul>			aprendizaje. Gira el copo
Aprender jugando	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de la invitación del arte</li> <li>• Envió de la invitación a los docentes</li> <li>• Realizar material creativo para la invitación de los docentes</li> <li>• Enviar recordatorio de la actividad</li> </ul>	Final de setiembre	Paola Alvarado	<p>Poner en práctica el conocimiento adquirido y una pequeña retroalimentación</p> <p>Actividades lúdicas, trabajo en equipo, cooperación, juegos de análisis por medio del movimiento humano.</p> <p>Trabajo con “Maromero”</p>

## Gestión de los costos del proyecto

La Gestión de los Costos del Proyecto como indica el PMBOK incluye los procesos relacionados con planificar, estimar, presupuestar, financiar, obtener financiamiento, gestionar y controlar los costos de modo que se complete el proyecto dentro del presupuesto aprobado.

Se analizó los siguientes costos para el proyecto que son expresados en el siguiente cuadro

<b>Presupuesto de Proyecto</b> <b>" El arte de aprender a través del movimiento "</b>			
<b>Colegio International Christian School, San Miguel de Santo Domingo de Heredia.</b>			
<b>Personal</b>			
DESCRIPCIÓN	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
Horas para el que el facilitador demuestre los talleres a los docentes	\$10,00	10	\$100,00
Horas de retroalimentación con el facilitador			
Contratación Maromero por hora	\$200,00	1	\$200,00
		<b>Subtotal</b>	<b>\$300,00</b>
<b>ALIMENTACIÓN</b>			
DESCRIPCIÓN	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
Refrigerio para los docentes y facilitador	\$7,00	16	\$105,00
Refrigerio para los docentes y facilitador	\$7,00	17	\$119,00
		<b>Subtotal</b>	<b>\$224,00</b>
		<b>Sub-Total Actividades</b>	<b>\$300,00</b>
		<b>Sub-Total Alimentación</b>	<b>\$224,00</b>
		<b>TOTAL</b>	<b>\$524,00</b>
		<b>Imprevistos 10%</b>	<b>\$52,40</b>
		<b>Gran Total</b>	<b>\$576,4</b>

## Gestión de la calidad del proyecto

La Gestión de la Calidad del Proyecto el PMBOX indica que los procesos y actividades de la organización ejecutora que establecen las políticas de calidad, los objetivos y las responsabilidades de calidad para que el proyecto satisfaga las necesidades para las que fue acometido es por esto que el proyecto involucra las necesidades que fueron encontradas en la investigación previa. Se utiliza también la retroalimentación del cuerpo administrativo para asegurar que se alcance y se validen los requisitos del proyecto, incluidos los del producto. Además cita que La Gestión de la Calidad del Proyecto trata sobre la gestión tanto de la calidad del proyecto como del producto del proyecto. Se aplica a todos los proyectos, independientemente de la naturaleza de su producto. Las medidas y técnicas relativas a la calidad del producto son específicas al tipo de producto generado por el proyecto.

El objetivo principal del proyecto es encontrar la satisfacción de los docentes y trabajar en las debilidades que se encontraron para la ayuda pedagógica en los estudiantes. En el proyecto es de suma importancia el evaluar las actividades pero sobre todo que las actividades tengan los elementos necesarios para el aprendizaje de los docentes es por esto que con anterioridad se hizo una encuesta con las docentes para buscar temas relevantes para trabajar como es la cooperación, comunicación, trabajo en equipo y elaboración de actividades por medio del movimiento humano.

El proyecto tiene en su planificación actividades planificadas en caso que en una de las actividades que se realice no se llegue al objetivo. Además del control del espacio, la actividad se va realizar en las instalaciones sin embargo se cuenta con espacios cercanos a la escuela si no se puede realizar dentro de la instalación. El proyecto cuenta con una mejora continua trabajándolo de una forma cíclica: planificar-hacer-revisar-actuar esto ayuda a mejorar la calidad. Se tiene en cuenta dentro del proyecto que la responsabilidad es del líder para el proyecto y que es sumamente importante para lograr el éxito que se espera. Además encargarse de tener en cuenta los recursos necesarios para lograr dicho éxito y tener siempre una dirección.

## Gestión de los recursos humanos

La Gestión de los Recursos Humanos del Proyecto en el PMBOX indica que incluye los procesos que organizan, gestionan y conducen el equipo del proyecto. El equipo del proyecto

está conformado por aquellas personas a las que se les han asignado roles y responsabilidades para completar el proyecto. El tipo y la cantidad de miembros del equipo del proyecto pueden variar con frecuencia, a medida que el proyecto avanza. Los miembros del equipo del proyecto también pueden denominarse personal del proyecto. Si bien se asignan roles y responsabilidades específicos a cada miembro del equipo del proyecto, la participación de todos los miembros en la toma de decisiones y en la planificación del proyecto puede resultar beneficiosa. La intervención y la participación tempranas de los miembros del equipo les aportan su experiencia profesional durante el proceso de planificación y fortalecen su compromiso con el proyecto. Dirigir y liderar el equipo del proyecto también incluye, entre otros aspectos:

- **Influenciar el equipo del proyecto:** Para el proyecto se coordina con las líderes de cada ciclo de diferentes áreas: coordinadora de inglés, coordinadora de español, coordinadora de materias especiales y cuerpo administrativo esto para que influyan de forma positiva a las docentes y logren una conexión con el proyecto. Con ellas se busca una comunicación directa con las docentes y con el cuerpo administrativo tener en las políticas internas y externas, los asuntos de índole cultural, la singularidad de la organización para evitar que hayan imprevistos en el proyecto

- **Comportamiento profesional y ético:** El equipo de dirección del proyecto estará atento a que todos los docentes asistan a los talleres. Luego de que los miembros del equipo inicial crean una estructura de desglose del trabajo (EDT), puede ser necesaria la incorporación al equipo de miembros adicionales, para esto se cuenta con el apoyo de docentes del comité de desarrollo profesional, además del equipo de trabajo con 2 educadores físicos especialistas en recreación y gestión de proyectos. Al incorporar nuevas personas al proyecto se debe capacitar antes de que tomen el papel de liderazgo esto para evitar imprevistos o la falta de conocimiento del contexto educativo y las necesidades en la cual se van a trabajar.

## Gestión de las comunicaciones

La Gestión de las Comunicaciones del Proyecto en el PMBOK incluye los procesos requeridos para asegurar que la planificación, recopilación, creación, distribución, almacenamiento, recuperación, gestión, control, monitoreo y disposición final de la información del proyecto sean oportunos y adecuados. Una comunicación eficaz crea un

puente entre diferentes interesados que pueden tener diferentes antecedentes culturales y organizacionales, diferentes niveles de experiencia, y diferentes perspectivas e intereses, lo cual impacta o influye en la ejecución o resultado del proyecto “El arte de aprender a través del movimiento humano” se realizará un proceso de comunicación que pueda motivar y concientizar al personal docente del International Christian School

El mensaje que se quiere transmitir en los docentes es utilizar diferentes herramientas pedagógicas por medio del movimiento humano. Comprender y desarrollar habilidades de liderazgo y potencializar el conocimiento en el aula. El proceso de comunicación permitirá implementar en el aula el movimiento humano e impactar a los alumnos de una manera positiva.

Al final del proceso se busca un docente más integral, que conozca mejor a los estudiantes y cumplir las necesidades de los mismos por medio del conocimiento previo. La importancia que tiene el movimiento humano dentro del aprendizaje académico. Demostrar los beneficios y fortalezas que tiene el mismo en el crecimiento del alumnado además de crear la necesidad en el aula que la expresión corporal es de vital importancia tanto en los docentes como en los estudiantes, y mover el cuerpo adecuadamente nos permite adquirir herramientas que contribuyen a desenvolvernos mejor en la vida profesional. Para esto es importante mostrarles y aplicar conceptos prácticos para que lo visualicen y sientan que es lo que puede generar en los estudiantes más adelante. Sin embargo el mensaje debe ir claro que el movimiento humano no se debe utilizar en todo momento si no, que es una opción para variar los métodos de aprendizaje.

## Gestión de riesgos

La Gestión de los Riesgos del Proyecto en el PMBOK incluye los procesos relacionados con llevar a cabo la planificación de la gestión, la identificación, el análisis, la planificación de respuesta a los riesgos, así como su monitoreo y control en un proyecto. Los objetivos de la Gestión de los Riesgos del Proyecto son aumentar la probabilidad y el impacto de eventos positivos, y disminuir la probabilidad y el impacto de eventos negativos para el proyecto. Estos procesos interactúan entre sí y con los procesos de las otras áreas de conocimiento. Cada proceso puede implicar el esfuerzo de una o más personas, dependiendo de las necesidades del proyecto. Cada proceso se ejecuta por lo menos una vez en cada proyecto y

en una o más fases del proyecto, en caso de que el mismo esté dividido en fases.

Como objetivo en el proyecto se toma en consideración

### Gestión de las adquisiciones

La Gestión de las Adquisiciones del Proyecto incluye los procesos necesarios para comprar o adquirir productos, servicios o resultados que es preciso obtener fuera del equipo del proyecto según lo incluye el PMBOK. Para el proyecto la adquisición de los suplementos la encargada es la líder del proyecto además de tener en cuenta si se presenta algunos cambios requeridos para desarrollar y administrar los permisos del centro educativo y supervisión de los talleres de personas externas. Los procesos de Gestión de las Adquisiciones del Proyecto implican contratos, para esto el proyecto se hará con un contrato de confiabilidad además del contrato de tiempo y espacio que se le facilitara al líder para poder desarrollar de la mejor manera los talleres.

### Gestión de los interesados

La Gestión de los Interesados del Proyecto en el PMBOK incluye los procesos necesarios para identificar a las personas, grupos u organizaciones que pueden afectar o ser afectados por el proyecto, para analizar las expectativas de los interesados y su impacto en el proyecto, y para desarrollar estrategias de gestión adecuadas a fin de lograr la participación eficaz de los interesados en las decisiones y en la ejecución del proyecto el interés de las docentes por tener mayores herramientas de aprendizaje y crecimiento personal es muy grande ya que ven en sus clases como los estudiantes andan en busca de más y sobre todo puede ayudarlas a buscar una mayor motivación utilizando el movimiento humano.

## Fase de inicio

Actividades	Objetivos	Procedimiento	Alcance	Tiempo	Costos	Calidad	Recursos Humanos	Comunicación	Riesgos	Interesados
Formulación de la investigación	Conocer las necesidades que tengan los docentes para implementar el movimiento humano dentro del aula para mejorar la acción pedagógica.	Acordar una reunión para hablar con la administración para	Conocer las necesidades de liderazgo de los docentes y buscar herramientas para fortalecer el movimiento humano dentro de las clases.	Un mes	No aplica	Información clara	Dirección académica y docente. Líder del proyecto.	Correo electrónico Carta de solicitud, reunión presencial. - Normativas - Cronogramas - Indicadores - Metodologías de trabajo	Que no los canales de comunicación no sean claros. Que la información no sea verídica.	Directora de primaria, docentes y líder del proyecto.
Realizar observaciones en el aula	Conocer la interacción de los estudiantes con los docentes dentro del aula	Realizar una guía de preguntas y entrevista a cada estudiante de la escuela, donde se puedan expresar con libertad y confianza.	Reconocer cuales son las formas de aprender y como les gusta aprender.	2 semanas	No aplica	Aplicación de la guía en los estudiantes	Líder del proyecto y estudiantes de la escuela Interna Christian School	Entrevistas individuales con los estudiantes y observaciones dentro del aula.	Que los estudiantes no quieran hablar sobre las experiencias de clase.  Que los estudiantes mienten en la información	Directora de primaria y líder del proyecto.

Realizar un diagnóstico a las docentes	Realizar un taller con las docentes donde se puedan observar las diferentes habilidades de liderazgo que implementan en el aula.	Aplicar un taller práctico: En busca de lo desconocido. Las docentes deben de seguir un rol establecido en la cual para poder encontrar el tesoro deben de trabajar en equipo y desarrollar sus habilidades de comunicación, asertividad, creatividad, compañerismo.	Reconocer las fortalezas y debilidades de liderazgo de las docentes de la escuela Internacional Christian School	2 semanas	No aplica	Aplicación del taller en las docentes	Líder del proyecto y las docentes de la institución	Invitación al taller por medio de cloud campus y crear expectativa del taller en las docentes semanas antes visitándolas en el aula y hacer una actividad con las docentes y estudiantes (relajación, baile, estiramiento) la actividad dura no más de 5 minutos	Que las docentes no quieran participar Que las docentes no generen expectativa	Directora de primaria y líder del proyecto.
Elaborar conclusiones	Demostrar los resultados obtenidos en la investigación a la dirección del colegio Internacional Christian School.	Analizar los resultados obtenidos y demostrar las conclusiones de la implementación del movimiento humano dentro de la acción pedagógica.	Informar los resultados de las investigaciones previas.	Una semana	Recursos tecnológicos.	Claridad en la presentación de los resultados al área administrativa.	Líder del proyecto y Dirección de primaria	Información escrita y	Que no sean aceptados por la dirección y no quieran implementar el proyecto	Dirección académica y líder del proyecto

## Fase de Organización y Preparación

Actividades	Objetivos	Procedimiento	Alcance	Tiempo	Costos	Calidad	Recursos Humanos	Comunicación	Riesgos	Interesados
Capacitación previa a los docentes para asistir al proyecto.	Cultivar a los docentes en que consiste el proyecto y cuáles son los alcances que se desean.	Preparar el material para los talleres, hacer y entregar invitaciones a los docentes.	Personal motivado con el proyecto en el centro educativo. .	1 semana	No aplica	En la comprensión del proyecto.	Líder del proyecto, personal docente del centro educativo. .	Documento por escrito y virtual.	Que no se entienda el fin del proyecto en el centro educativo. .	Áreas administrativas y académicas, del centro educativo. Líder del proyecto.
Elaboración de la estrategia del proyecto	Desarrollar estrategias de liderazgo por medio del movimiento humano en la acción pedagógica.	-A partir de los análisis de investigación, se establecen tres temas por desarrollar: *El movimiento humano como herramienta de aprendizaje *Desarrollar habilidades de liderazgo por medio del movimiento humano *Trabajo en equipo y comunicación.	- Estrategia adaptada a las necesidades de los docentes  -Proceso de motivación en el personal docente y áreas administrativas.  - Promover la importancia del movimiento humano dentro de la acción pedagógica.	4 semanas	No aplica	Cumplir eficientemente cada módulo de la estrategia del proyecto.	Personal docente, administrativo	Documento con la implementación de cada módulo por escrito y virtual.	Que no se cumpla con la expectativa de cada módulo de la estrategia.	Áreas administrativas y académicas, del centro educativo.

Elaboración de la estrategia de comunicación	Desarrollar objetivos específicos para implementar la estrategia de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetivos del plan de la estrategia de comunicación que se implementará en el centro educativo . .</li> <li>-Análisis del público meta.</li> <li>- Mensajes que se comunicará en el centro educativo</li> <li>- Comunicar la estrategia de comunicación a los docentes y cuerpo administrativo.</li> </ul>	Establecer mensajes que permitan aplicar eficientemente cada etapa del proyecto e impulsar la motivación en los docentes del centro educativo.	Tres semanas	No aplica	Mensajes claves de calidad con una estrategia y objetivo bien dirigido.	Personal docente , administrativo.	Por medio de campañas, videos, correos electrónicos, invitaciones creativas, reuniones presenciales.	-Poco compromiso del personal en las actividades que involucren el movimiento humano -Que no se consiga motivar al personal.	Personal docente , administrativo del centro educativo.
--	---	---	--	--------------	-----------	---	------------------------------------	--	---	---

## Fase de Ejecución

Actividades	Objetivos	Procedimiento	Alcance	Tiempo	Costos	Calidad	Recursos Humanos	Comunicación	Riesgos	Interesados
Capacitación previa a los docentes para asistir al proyecto.	Cultivar a los docentes en que consiste el proyecto y cuáles son los alcances que se desean.	Preparar el material para los talleres, hacer y entregar invitaciones a los docentes.	Personal motivado con el proyecto en el centro educativo.	1 semana	No aplica	En la comprensión del proyecto.	Líder del proyecto, personal docente del centro educativo.	Documento por escrito y virtual.	Que no se entienda el fin del proyecto en el centro educativo.	Áreas administrativas y académicas, del centro educativo. Líder del proyecto.
Desarrollo de planeamientos para la implementación del movimiento humano.	Construir un ambiente de trabajo ideal para el aprendizaje de los docentes.	Análisis de la información Elaborar estrategias para la implementación de acciones necesarias para el liderazgo pedagógico por medio del movimiento humano. Definir procesos de cómo se puede ejecutar el aprendizaje en el aula por medio del movimiento humano.	Establecer el mensaje claro de cómo se va elaborar el ambiente de aprendizaje y cuáles son las mejoras por realizar.	Tres semanas	No aplica	Mensajes claves de calidad con una estrategia y objetivo bien dirigido.	Personal docente, administrativo.	Trabajo en equipo de la implementación de las destrezas.	-Poco compromiso del personal en las actividades que involucren el movimiento humano -Que no se consiga motivar al personal.	Personal docente, administrativo del centro educativo.

Desarrollo de planeamientos para la implementación del movimiento humano.	Construir un ambiente de trabajo ideal para el aprendizaje de los docentes.	Análisis de la información Elaborar estrategias para la implementación de acciones necesarias para el liderazgo pedagógico por medio del movimiento humano. Definir procesos de cómo se puede ejecutar el aprendizaje en el aula por medio del movimiento humano.	Establecer el mensaje claro de cómo se va elaborar el ambiente de aprendizaje y cuáles son las mejoras por realizar.	Tres semanas	No aplica	Mensajes claves de calidad con una estrategia y objetivo bien dirigido.	Personal docente, administrativo.	Trabajo en equipo de la implementación de las destrezas.	-Poco compromiso del personal en las actividades que involucren el movimiento humano -Que no se consiga motivar al personal.	Personal docente, administrativo del centro educativo.
Asesorías	Dar el seguimiento al personal educativo sobre el desarrollo de habilidades pedagógicas por medio del movimiento humano.	Mantener una comunicación activa con el centro educativo y docentes.	Mejorar el desarrollo del proyecto siempre en busca de las necesidades del docente.	Cada 6 meses	No aplica	Comunicación asertiva con el personal del centro educativo.	Líderes del proyecto y personal administrativo.	Vía correo electrónico, drive documentos.	El no interés del seguimiento de las docentes.	Personal administrativo, docentes de la institución y líder del proyecto.

## Fase de Monitoreo y control

Actividades	Objetivos	Procedimiento	Alcance	Tiempo	Costos	Calidad	Recursos Humanos	Comunicación	Riesgos	Interesados
Buscar el cambio en los docentes	Controlar los cambios en la acción pedagógica	Realizar visitas en el aula y conversatorio con los docentes	Ver las debilidades en el aula para así poder tener una mejor recomendación y resultado en la implementación del proyecto.	Tres semanas	No aplica	Información clara. Preguntas establecidas para ver el resultado de las actividades por medio del movimiento humano. Ver anexo 5	Docentes y líder del proyecto	Vía correo electrónico de la visita que se les va realizar	Que no los canales de comunicación no sean claros. Que las docentes no tengan planificadas actividades con el movimiento humano.	Directora de primaria, docentes y líder del proyecto.
Implementar acciones correctivas	Implementar actividades con las docentes y ver las posibles acciones correctivas que se pueden utilizar dentro del aula.	Recomendar acciones correctivas o preventivas para anticipar algún problema a futuro. (Ver anexo 3 de actividades)	Reconocer las fortalezas y debilidades de liderazgo de las docentes de la escuela Internacional Christian School	2 semanas	No aplica	Información clara de los juegos y explicación de los mismos.	Líder del proyecto y las docentes de la institución	Invitación al conversatorio y explicación de juegos dentro del aula para implementar acciones correctivas.	Que las docentes no quieran participar. Que las docentes no generen expectativa	Directora de primaria, docentes de la institución y líder del proyecto.

## Fase de cierre

Actividades	Objetivos	Procedimiento	Alcance	Tiempo	Costos	Calidad	Recursos Humanos	Comunicación	Riesgos	Interesados
Pasando el liderazgo	Verificar los procesos definitivos del proyecto	Registrar impactos de la adaptación a un proceso, documentar las lecciones aprendidas, aplicar las actualizaciones adecuadas a los activos de los procesos de la organización,	Pasar el liderazgo a los docentes para mejorar la acción pedagógica dentro del aula.	Dos semanas	No aplica	Información clara, detallada con cada una de las funciones administrativas para la implementación del liderazgo.	Líder del proyecto, docentes y cuerpo administrativo.	Círculo informativo con los docentes. Vía correo electrónico y un escrito formal	Que no haya interés por medio de los docentes para aplicar el liderazgo a futuro.	Directora de primaria, docentes y líder del proyecto.
Finalizar las actividades del proyecto	Verificar los procesos definitivos del proyecto	Realizar un informe al cuerpo administrativo que se obtenga la aceptación del cliente o del patrocinador para cerrar formalmente el proyecto o fase, que se realice una revisión	Entrega a la administración los resultados del proyecto.	Una semana	No aplica	Información clara. Taller de cierre. Anexo 6	Líder del proyecto	Vía correo electrónico y un escrito formal	Que la información no llegue de forma clara y no sea de interés al cuerpo administrativo	Directora de primaria, docentes y líder del proyecto.

		tras el cierre del proyecto o la finalización de una fase,								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## Validación

Para esta validación se consideró a un grupo de docentes de la escuela ICS, se realizó un grupo focal y se implementaron preguntas generadoras donde pudieron opinar de forma creativa sobre el cómo utilizar el movimiento humano del aula y sobre cómo desarrollar habilidades de liderazgo dentro del aula. Además de los beneficios que pueden reforzar el aprendizaje dentro del aula con los estudiantes y sobre todo potencializar la motivación de los mismos. El grupo focal se realizó el día 27-Mayo y se logró que todas las docentes participaran de la actividad llegando a tener efectos de retroalimentación entre las docentes y el cómo utilizar el movimiento humano para las diferentes situaciones de la clase académica.

En la validación del proyecto se utilizó la técnica de grupo focal y entrevista Powell menciona que es un grupo de personas que han sido seleccionadas y convocadas por un investigador con el propósito de discutir y comentar, desde su punto de vista, el tópico o tema propuesto por el investigador.

Morgan menciona que también es considerado como un tipo de entrevista grupal, ya que requiere entrevistar a un número de personas a la misma vez, sin embargo el grupo focal se centra en el análisis de la interacción de los participantes dentro del grupo y sus reacciones al tema propuesto por el investigador. Las ventajas del grupo focal en un trabajo de investigación cualitativa se encuentran:

7. La interacción en grupo estimula la generación de ideas creativas y espontaneidad.
8. Útil para temas complejos sobre los cuales se dispone de poca información
9. Ofrece flexibilidad para explorar nuevos aspectos y dimensiones de un problema
10. Se obtiene información de varias personas a la vez
11. Ofrece información de alta validez subjetiva
12. Es un método rápido y menos costoso que otras técnicas de investigación.

En la validación se realizaron grupos focales con las docentes para encontrar los resultados del movimiento humano y las habilidades cognitivas. Reforzar los nuevos espacios de aprendizaje en la educación por medio del conocimiento de las docentes y experiencias vividas dentro del aula.

Se tomó en cuenta a todas las docentes de I y II ciclo de la escuela International Christian School que den materias especiales, académicas y se involucró a la dirección de primaria para la validación.

En la validación se utilizó entrevista semi estructurada donde tiene las características como menciona Denzin y Lincoln

- El investigador antes de la entrevista se prepara un guion temático sobre lo que quiere que se hable con el informante.
- Las preguntas que se realizan son abiertas.
- El informante puede expresar sus opiniones, matizar sus respuestas, e incluso desviarse del guion inicial pensado por el investigador cuando se atisban temas emergentes que es preciso explorar.
- El investigador debe mantener la atención suficiente como para introducir en las respuestas del informante los temas que son de interés para el estudio, enlazando la conversación de una forma natural.
- Durante el transcurso de la misma el investigador puede relacionar unas respuestas del informante sobre una categoría con otras que van fluyendo en la entrevista y construir nuevas preguntas enlazando temas y respuestas

Para encontrar que fue lo que los estudiantes les gusto del aprendizaje por medio del movimiento humano y como se sintieron al utilizar las nuevas herramientas pedagógicas de las docentes.

“El movimiento humano me divierte y a la misma vez aprendo es una gran herramienta para utilizarla dentro del aula con mis estudiantes de segundo grado” Docente 1

“me gusto la actividad donde puedo trabajar en equipo en la comunicación, puedo hablar de la importancia que tiene con mis estudiantes y reforzar este tema con ellos, además de que

hace que mi creatividad tenga que trabajar para encontrar las necesidades de mis estudiantes”

Docente 2

“Soy una profesora que trabaja muy tradicional, para mí es muy difícil variar mis actividades pero hoy me divertí y puedo intentar involucrarlo con mis estudiantes. Mi forma de ser influye mucho en la forma de ser mis estudiantes y con esta herramienta puedo hacer mi aula más divertida” Docente 3

“El movimiento hace que los estudiantes compitan dentro del aula y además de aprender refuerzan valores de convivencia, me gustó mucho trabajar estos ejercicios, el juego yo lo involucro sin embargo como algo recreativo y no como herramienta de aprendizaje, este será mi nuevo reto para el próximo año lectivo” Docente 4

“Mis estudiantes se emocionan cada vez que es toca Educación Física, ahora involucrar el juego en el aula será de gran motivación para mis chicos, es una herramienta muy importante para nosotras las profesoras” Docente 5

Instrumentos de validación para los docentes de la escuela ICS de I y II ciclo

1-¿Qué actividades de liderazgo que se realizaron puede usted utilizar en ICS para desarrollar y aumentar habilidades pedagógicas dentro del aula?

---

---

---

---

2-¿Considera usted que las herramientas brindadas permiten desarrollar su estilo de liderazgo?, ¿por qué?

---

---

---

3-¿Considera usted que el movimiento humano es una herramienta esencial para promover el liderazgo dentro del aula? ¿Por qué?

---

---

---

4-¿Considera que su tipo de liderazgo influye en el aula?, ¿por qué?

---

---

---

5- ¿Cuál cree usted que debe ser la herramienta para crear mayor motivación dentro del aula?  
¿Por qué?

---

---

---

6- ¿Cuál es la reacción de utilizar el movimiento humano dentro de la clase?

---

---

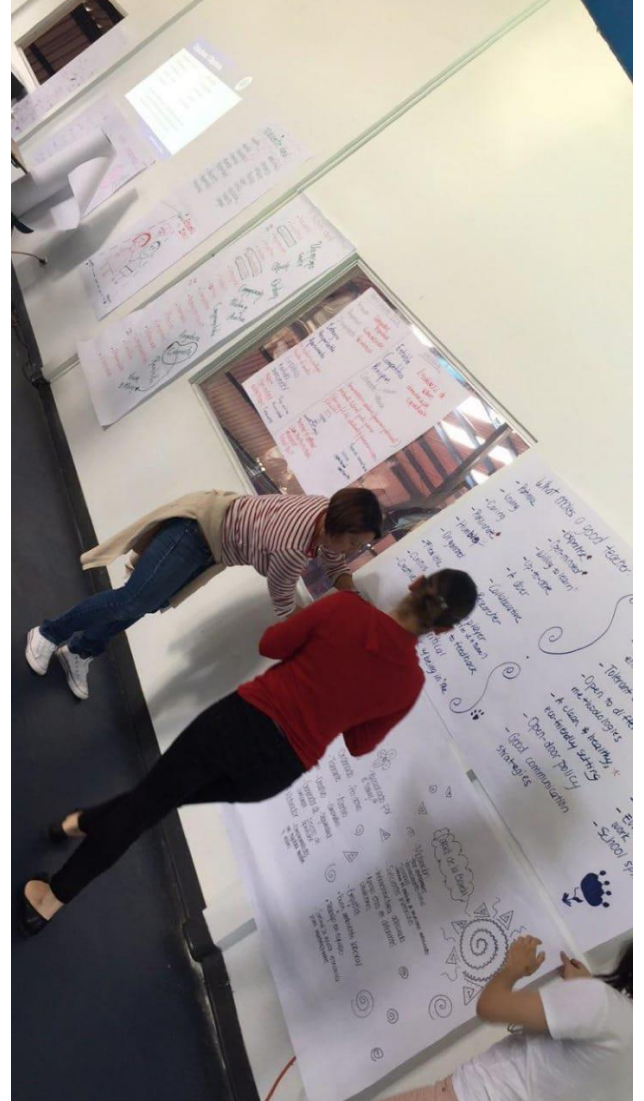
---

Preguntas semi estructuradas de los estudiantes.

- ¿Qué tanto aprendió y se divirtió dentro de la clase?
- ¿Qué le gusto más de su profesora?
- ¿Cómo se siente en clase?
- ¿Se siente menos cansado dentro de la clase?
- ¿Cuál ha sido la más actividad que le gusta dentro de la clase?

“Hicimos nuevos juegos y me divertí” Estudiante 1 “no me di cuenta que estábamos aprendiendo” Estudiante 2 “me gusto que mi profesora jugara con nosotros” estudiante 3 “la clase se me hizo muy muy muy rápida, quiero volver a clases” Estudiante 4 “Me gusto cuando mi profesora tiro una bola en la clase y había que tirarla en el aire y si yo la agarraba tenía que decir una multiplicación” Estudiante 5 “todos mis compañeros no paramos de reír” Estudiante 6





## Bibliografía

Carbonell, j. (2001). La aventura de innovar. El cambio en la escuela. madrid: morata.

Cuellar, j., y peña, m. (2016) desarrollo de la creatividad en docentes recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/321251571\\_desarrollo\\_de\\_la\\_creatividad\\_para\\_docentes](https://www.researchgate.net/publication/321251571_desarrollo_de_la_creatividad_para_docentes)

Hoyle. e. (1969). How does the curriculum change? i. a proposal for inquiry. journal of curriculum studies. 1.2. 132-141.

Romero,j.c (2011, mayo 26). El mecadeo como pilarte del emprendimiento. [recuperado de http://www.elpais.com.co/elpais/blogs/viga-en-ojo-ajeno/mercadeo-y-emprendimiento](http://www.elpais.com.co/elpais/blogs/viga-en-ojo-ajeno/mercadeo-y-emprendimiento)

2013. A guide to the project management body of knowledge (pmbok® guide). 5th ed. newtown square, pa.: project management institute, inc.

## Anexos

### Anexo 1. Plan de comunicación

#### Justificación del Plan de Comunicación.

La comunicación permite transmitir e intercambiar ideas a otras personas. Es por eso que es un proceso complejo que involucra emisor, mensaje, receptor, canal en un contexto establecido. Con esto podemos recalcar la importancia de conocer donde se va dar el mensaje y como se va realizar. La comunicación es importante para desarrollar potencialidades como lo menciona Sarramona (1988), manifiesta que la comunicación es la función básica del docente, por lo que es conveniente que cada uno reflexione, para así tener una definición próxima a su interés: los docentes en todo proceso de evaluación de la actividad educativa ordinaria recurren al lenguaje como herramienta básica de la comunicación y a otros recursos didácticos.

El acto de comunicar es equivalente a transmitir y como toda actividad de transmisión, se da un contenido, mensaje y una intención, por lo que se infiere que la comunicación educativa es un tipo de comunicación humana que persigue logros educativos.

La comunicación entre el maestro y el estudiante es esencial cuando surge algún problema, cuando se requiere intercambiar información o concepciones de la realidad, cuando se desea dar algo de sí. La comunicación va más allá de que el maestro hable y el estudiante escuche, es más que el simple intercambio de palabras entre personas, es además de lo anterior la manera de expresar, la forma de dirigir el mensaje, el cual tiene dos significados, el directo dado por las palabras y el meta comunicativo, dado por la relación simbólica que se establece entre maestro y estudiante.

La importancia de comunicar este proyecto es para influenciar y transformar a los docentes para implementar movimiento humano dentro del aula. El juego promueve el entorno del aula más dinámica, atractiva y divertida, con esto se el aprendizaje va ser más significativo. El juego dentro del aula desarrolla al estudiante aventurarse a lo desconocido, cultivar imaginación y ser curioso en cada contenido, esto promueve en el estudiante ser más analítico y creativo. Con esto comunicar los objetivos fundamentales para lograr un aula creativa por

medio del movimiento humano y desarrollar preguntas ¿Cómo puedo mejorar para motivar a los estudiantes? ¿Cómo promover el movimiento humano en el aula? ¿Cómo desarrollar imaginación para crear actividades dentro del aula? Y así desarrollar habilidades de liderazgo en las docentes, con esto fortalecer y mejorar la desmotivación de los estudiantes en el aula que se encontró en las encuestas a la hora de aprender.

La presencia de un docente comprometido con la tarea de formar seres creativos e independientes, siendo así, la acción docente se orienta a la participación en el proceso de reconstrucción racional del conocimiento, despertando interés en los estudiantes y convirtiéndolos en protagonistas y responsables de su actividad dentro del aula, Ascanio, (1997) expresa:

... el docente debe dejar que la realidad sea interpretada por el estudiante según su conveniencia, postura filosófica y visión del mundo; para ello el docente se debe desempeñar como un mediador entre el objeto de conocimiento y el estudiante, donde conociendo los esquemas conceptuales alcanzados por los estudiantes, introduzca nueva información a través de discusiones abiertas e intercambio de ideas en las cuales surja la necesidad de reconstruir nuevas estructuras de significados adaptadas a las carencias descubiertas por el desequilibrio provocado por tal efecto

Con este proyecto se espera desarrollar líderes con destrezas cambiar métodos tradicionales y que logren implementar el movimiento humano como estrategia educativa creando estudiantes integrales y reflexivos. Con esto se busca crear más claridad en los objetivos que se quieren llegar con los estudiantes, y fortalecer las capacidades liderazgo en los docentes para tener mayor capacidad de respuesta a los retos que les presenta los estudiantes dentro de su aula. Para lograr implementar estas estrategias se requiere de un plan de acción para identificar los líderes y así evaluar las necesidades de cada docente, fortalecer, destacar y cubrir oportunidades de liderazgo. Siempre se debe pensar en la formación, aprendizaje, retos y evolución de cada uno ellos para el desarrollo de las actividades.

Implementar en los docentes herramientas de aprendizaje y así crear estudiantes integrales logrando orientar a un mismo fin. Educar en todas las dimensiones y educar integralmente para trabajar en la motivación de los estudiantes que serían los afectados de una manera positiva idealmente.

¿Por qué enfocarse en los docentes? Una cultura escolar e historia heredada anterior en que el trabajo docente está configurado, como algo individualista, sin contar con una organización que apoye e incentive el trabajo en equipo y colaboración entre los docentes. Bolívar (2015).

Es por esto que se busca mejorar áreas de trabajo por medio del Movimiento Humano por medio del liderazgo pedagógico y buscar beneficios para los docentes como los nombra Rodríguez (2011):

- Ajustan estilo a las necesidades (contexto), se adecuan diversos estilos.
- Son buenos para gestionar y liderar cambios en la institución en su disciplina.
- Son buenos administradores y ejecutores de tareas más concretas y prácticas.
- Autocríticos (les resulta más fácil diagnosticar y resolver).
- Más rigurosos y controladores (supervisan, evalúan, hacen seguimiento al trabajo docente).
- Más progresistas, innovadores, dispuestos al cambio, aceptan desafíos, preocupados por la actualización, renovación, etc.
- Mayor proyección o visión de futuro (visión de contexto, planificación, organización).
- Más técnicos. Menor experticia, dominio técnico.
- Más optimistas.
- Trabajan en equipo, comparten y delegan tareas, trabajo colaborativo.

## 2. Objetivos del Plan de Comunicación

### Objetivo general

Lograr que los docentes integren el movimiento humano en el aula como herramienta de liderazgo en las docentes de la escuela International Christian School, a partir del proyecto “enseñar moviéndose es divertido”

## Objetivos específicos

- Mejorar estrategias de enseñanza de los docentes por medio del liderazgo
- Incentivar la motivación de los estudiantes por medio de los docentes en el aula utilizando herramientas del movimiento humano ya que a través de encuestas se encontró vacíos
- Incentivar a los docentes a conocer mejor el estudiantado en cómo les gusta aprender y cuales estrategias deben utilizar.
- Fomentar la interacción de los docentes y los estudiantes por medio del movimiento humano

### 3. Análisis Del Público Meta

<b>¿Dónde se encuentran?</b>	<b>¿Cómo se visten?</b>	<b>Que hacen en su tiempo libre?</b>	<b>¿Cómo se comportan?</b>	<b>¿Cómo se informan?</b>
Las docentes se encuentran en la escuela International Christian School. Específicamente en el edificio de primaria.	Utilizan uniforme casual durante las lecciones. Pantalón largo camisa casual, zapatos cómodos.	En su mayoría descansar en su casa, y planear lecciones diarias.	Las docentes se comportan en la institución en grupos de clase. Aisladas de las docentes que no son del grado ya que deben cuidar zonas comunes en recreo o en la cafetería. Son amables y sonrientes.	A través del chat de whatsapp oficial (solo la directora puede hablar) para información importante que surge en el momento. A través de cloud campus medio electrónico oficial.

#### 4. Definición del público meta:

La población objetivo que tiene esta investigación son las docentes de primer y segundo ciclo del International Christian School, ya que son las facilitadoras del conocimiento y las encargadas de formar al estudiantado. Las docentes todas son mujeres y rondan entre los 30 y 59 años, residentes en su mayoría alrededor del colegio: Heredia, Moravia, Tibás. El interés de las docentes por tener mayores herramientas de aprendizaje y crecimiento personal es muy grande ya que ven en sus clases como los estudiantes andan en busca de más y sobre todo puede ayudarlas a buscar una mayor motivación utilizando el movimiento humano.

Cantidad	Puesto	Genero	Años de experiencia	Edad
1	Directora Primaria	Femenina	17 años	49 años
9	Docentes de ingles	Femenina	3 a 10 años	28 a 50 años
1	Arte	Femenino	2 años	32 años
1	Tecnología	Femenino	12 años	45 años
3	Español	Femenino	3 a 13 años	30 39 años
28	Estudiantes Primaria	Femenino	N/A	7 a 11-años
20	Estudiantes Primaria	Masculino	N/A	7 a 11 años

5. Mensaje: ¿Qué voy a comunicar?

¿Qué se quiere comunicar?	¿Para qué?	¿Para quién?	¿Por qué?	¿Dónde?	¿Cuándo?
La importancia que tiene el movimiento humano dentro del aprendizaje académico.	Demostrar los beneficios y fortalezas que tiene el mismo en el crecimiento del alumnado. La expresión corporal es de vital importancia tanto en los docentes como en los estudiantes, y mover el cuerpo adecuadamente nos permite adquirir herramientas que contribuyen a desarrollarnos mejor en	Para el personal docente de primaria de la escuela International Christian School y así impactar a los estudiantes de manera positiva dentro del aula.	Por lo encontrado en la investigación el movimiento que afecta de manera positiva a los estudiantes  Para esto es importante mostrarles y aplicar conceptos prácticos para que lo visualicen y sientan que es lo que puede generar en los estudiantes más adelante. Sin embargo el mensaje debe ir claro que el movimiento humano no se debe utilizar en todo momento si no, que es una opción para variar los métodos de aprendizaje.	El presente estudio se ubica en la escuela International Christian School en San Miguel de Santo Domingo en Heredia.	Durante el 2019

	la vida profesional				
--	---------------------	--	--	--	--

6. Definición del mensaje a comunicar:

El mensaje que se quiere transmitir en los docentes es utilizar diferentes herramientas pedagógicas por medio del movimiento humano. Comprender y desarrollar habilidades de liderazgo y potencializar el conocimiento en el aula. El proceso de comunicación permitirá implementar en el aula el movimiento humano e impactar a los alumnos de una manera positiva.

Al final del proceso se busca un docente más integral, que conozca mejor a los estudiantes y cumplir las necesidades de los mismos por medio del conocimiento previo.

7. ¿Cómo lo voy a comunicar?

Por medio de la Estrategia de Comunicación “Enseñar moviéndose es divertido” se realizará un proceso de comunicación que pueda motivar y concientizar el personal docente de Construcciones Metálicas.

### 9. Evaluación de la estrategia de comunicación.

Cada dos meses se hará un taller de práctico con las docentes para crear conocimiento entre todas. Se abrirá un drive donde las docentes pueden ver actividades varias para aplicar dentro del aula. Se hará un grupo focal con los estudiantes cada mes para ver el avance que hay en las clases y si les gusta la implementación de movimiento humano en el aula, y buscar el impacto de los estudiantes. Además de esto se aplicaran observaciones a las docentes para dar retroalimentación a las actividades y sean de ayuda en el aula.

### 10. Cronograma

Detalle	Actividades	Tiempo estimado	Responsable	Evaluación
El tren de la comunicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Creación de la invitación del arte</li><li>• Envío de la invitación a los docentes</li><li>• Realizar material creativo para la invitación de los docentes</li><li>• Enviar recordatorio de la actividad</li></ul>	Inicio Mayo 2019  Finaliza Junio 2019	Paola Alvarado	Durante la charla medir el conocimiento de trabajo en equipo, comunicación y habilidades de liderazgo que pueden mostrar los docentes.

Papa caliente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitar a los alumnos</li> <li>• Elaborar preguntas generadoras para encontrar información</li> <li>• Crear círculos restaurativos</li> <li>• Elaborar el juego en el aula</li> </ul>	Inicio Junio 2019	Paola Alvarado	Evaluar a participación de los estudiantes en el taller y analizar las respuestas de los estudiantes para retroalimentación de las docentes.
Construyo y aprendo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de la invitación del arte</li> <li>• Envío de la invitación a los docentes</li> <li>• Realizar material creativo para la invitación de los docentes</li> <li>• Enviar recordatorio de la actividad</li> </ul>	Inicia Agosto finaliza Setiembre 2019	Paola Alvarado	Durante la charla medir el conocimiento de creación de herramientas de aprendizaje.

Aprender jugando	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de la invitación del arte</li> <li>• Envío de la invitación a los docentes</li> <li>• Realizar material creativo para la invitación de los docentes</li> <li>• Enviar recordatorio de la actividad</li> </ul>	Final de setiembre	Paola Alvarado	Poner en práctica el conocimiento adquirido y una pequeña retroalimentación después de la exposición practica de “ Maromero”
------------------	---	--------------------	----------------	--

## Bibliografía

Bolívar-Botía, A. (2015). Un liderazgo pedagógico en una comunidad que aprende. 23-17 (.326). doi: 10.14422/pym.i361.y2015.004

Sarramona, J. (1988): *Comunicación y Educación*, Barcelona: CEAC, S.A.

Rodríguez-Molina (2011) *Funciones y rasgos del liderazgo pedagógico en los centros de enseñanza, Chile*. Recuperado de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/1921/2510>

## Anexo 3. Planificación estratégica curricular

### Introducción

En la actualidad, la educación permanente enfocada en la temática de liderazgo es una necesidad que presenta el profesorado del sistema educativo costarricense para mejorar la situación de sus organizaciones educativas, ante esto la OCDE (2017, p.19) recomienda “la necesidad de cambiar el balance entre liderazgo central y liderazgo escolar.”

Estas acciones de transición de un liderazgo centralizado hacia uno escolar (pedagógico) deben ser trabajadas desde las planificaciones estratégicas curriculares en donde Orta de Useche y Useche (2000) citados por Navarro y otros (2010, p.212)

señalan que diseñar el currículo implica prever, anticipar, planear o representar su práctica antes de que ésta tenga lugar. Por tanto, durante el proceso de su elaboración es pertinente tomar en cuenta, entre otros aspectos, los elementos que componen el currículo; los agentes responsables o los que participaran en su confección; la secuencia para la acción, recursos, potencialidades y limitaciones de la realidad en la cual se ha de desarrollar.

En consideración de los aspectos mencionados por el autor anterior, es necesario construir una propuesta para una planificación estratégica curricular que se sustenta en tres pilares: 1) Gestión Educativa, 2) Movimiento Humano y 3) Pedagogía, facilite los procesos para la potencialización del liderazgo pedagógico del personal docente del ICS.



Figura 1. Pilares del Liderazgo Pedagógico en la Planificación Estratégica Curricular.

Elaboración propia.

Lo anterior, trabajándolo desde la construcción y deconstrucción de los saberes que forman parte de los participantes y facilitadores de los módulos, en donde aspectos como valores, actitudes, aptitudes, visiones, misiones y sobre todo el contexto, tiene su papel importante en estos procesos de aprendizajes y construcción del conocimiento, cuyo fin primordial es desarrollar el liderazgo pedagógico en los docentes por medio del movimiento humano.

El objetivo de este trabajo es presentar y desarrollar una propuesta educativa, didáctica, pedagógica y curricular que por medio del Movimiento Humano facilite y potencialice el liderazgo pedagógico del profesorado y la gestión educativa.

#### Justificación del plan

El desarrollo del taller se diferencia por el grupo de docentes que fueron elegidos ya que son especializados y están acorde a los temas que se va desarrollar. Se elaboraran diferentes sesiones de capacitación

Las capacitaciones a los docentes se darán por medio de taller como estrategia pedagógico para implementar los contenidos de una forma práctica y fortalecer debilidades y fortalezas de liderazgo en los docentes.

La dinámica de los talleres al inicio será individual para que las docentes resuelven problemas, luego habrán actividades grupales para esto lo que se quiere desarrollar es el trabajo integral en los docentes

Con este proceso de capacitación se logra que los docentes aprendan haciendo, se puedan hacer retroalimentación en el momento, y las docentes puedan aprender de las estrategias que individualmente se desarrollara.

#### Objetivos

##### Objetivo general

Desarrollar una propuesta educativa, didáctica, pedagógica y curricular que por medio del Movimiento Humano facilite y potencialice el liderazgo pedagógico del profesorado y la gestión educativa.

Objetivos específicos:

1. Identificar las habilidades de liderazgo pedagógico del profesorado para el fortalecimiento de la gestión educativa por medio del movimiento humano.
2. Analizar las percepciones sobre la planificación, organización y evaluación de proyectos educativos para el mejoramiento del liderazgo pedagógico y gestión educativa por medio del movimiento humano.
3. Fortalecer los conceptos de otredad, interdisciplinaridad y mediación pedagógica para el mejoramiento del liderazgo pedagógico y gestión educativa por medio del movimiento humano.
4. Brindar estrategias de movimiento humano que potencialice el liderazgo pedagógico y la gestión educativa.

Perfil del docente.

Conocer	Saber hacer	Valores y actitudes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes deben conocer sobre diferentes tipos de liderazgo</li> <li>• Las docentes deben de reconocer su tipo de liderazgo</li> <li>• Las docentes deben de experimentar diferentes ambientes de aprendizaje</li> <li>• La importancia de la recreación y el juego dentro del aula</li> <li>• Reconocer los beneficios que trae el movimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar estrategias de trabajo en equipo y colaborativo.</li> <li>• Implementación de actividades con el movimiento humano dentro del aula</li> <li>• Manejo de tiempo para implementar las actividades</li> <li>• Tener comunicación asertiva con los estudiantes para lograr entender las dinámicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra el carácter adecuado para implementar el liderazgo por medio del movimiento humano.</li> <li>• El carisma en el docente para mostrar empatía con los estudiantes.</li> <li>• Exhibe compromiso en los docentes para implementar el movimiento humano</li> <li>• Muestran mejor comunicación de los docentes con los estudiantes.</li> </ul>

humano dentro del desarrollo cognitivo de los estudiantes.	pedagógicas adecuadas para cada clase. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planeación de actividades dentro del aula dependiendo del contenido cognitivo que se quiera realizar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes exhiben iniciativa para desarrollar actividades con el movimiento humano en clases académicos.</li> <li>• Muestra mejor escucha docente-estudiante para buscar motivar a los estudiantes.</li> </ul>
--	---	--

### Fundamentación

En este apartado se presentan la fundamentación filosófica, psicológica, antropológica y sociológica; el modelo curricular, concepto de currículo asumido, los enfoques curriculares, el nivel de concreción y los roles del docente, estudiante, contenido, evaluación, recurso y contexto, que se incluyen en la propuesta estratégica curricular.

Cuadro con teóricos a utilizar en la formación de profesores

El perfil que se pretende formar es el de una persona que apoyada desde los principios filosóficos, psicológicos, antropológicos y sociológicos potencialicen habilidades de liderazgo pedagógico y que mejoren la gestión educativa por medio del movimiento humano. En lo cual será un docente capaz de construir, e innovar propuestas en la educación para sensibilizar y mejorar la gestión educativa.

Las dimensiones que trabajar se detallan a continuación:

#### A) Fundamentación filosófica

El pragmatismo es la tendencia filosófica que concibe la realidad como un proceso de cambio permanente. Las respuestas a los diversos problemas del hombre deben provenir del dominio de la ciencia. Sugiere que el sentido último de una idea está determinado por las consecuencias de su aplicación (Ortiz, s.f).

Además, Ortiz (s.f) menciona que La función del profesor es permitirle al alumno que identifique por sí mismo los problemas y halle las soluciones adecuadas. Debe organizar un medio que proporcione experiencias a los alumnos. Dewey define la educación como la reconstrucción o reorganización de la experiencia que otorga sentido a esta última y desarrolla la capacidad de orientar el curso de las experiencias posteriores.

#### B) Fundamentación psicológica

La fundamentación se basa en la psicología cognitiva en donde los enunciados de Vigotsky citado por (Carretero, 1997, p.187) menciona que “la conciencia -y por tanto los procesos superiores del pensamiento no debe ser dejada de lado en la psicología, sino que, por el contrario, constituye su objetivo prioritario. Y defiende que el estudio de la conciencia ha de realizarse con métodos objetivos, cuantificables y repetibles, pero sin que la metodología introduzca tales modificaciones en el objeto de estudio que se pierda el sentido del tema que se está investigando.”

#### C) Fundamentación antropológica y sociológica

Harris (1980, p.2) menciona que “la antropología es el estudio de la humanidad, de los pueblos antiguos y modernos y de sus estilos de vida [...] además del estudio de las tradiciones aprendidas de pensamiento y conducta que denominamos culturas, investigando cómo surgieron y se diferenciaron las culturas antiguas”.

Lo anterior apoyada desde el funcionalismo, en las Teorías de las Necesidades de Manilowski citado por (Marzal, 1996, p.45.) menciona que “Toda cultura debe satisfacer el sistema biológico de necesidades, tales como las impuestas por el metabolismo, la reproducción, [...] el ejercicio del sistema nervioso y muscular en movimiento y la regulación del desarrollo”.

#### El modelo de corte deliberativo y práctico

El diseño curricular, como proceso de toma de decisiones en educación, se democratiza, se acerca a los actores que forman parte de la comunidad educativa, empezando por el profesorado; además, el énfasis se traslada al análisis de la práctica diaria en la que tienen lugar los procesos de diseño y desarrollo curricular. El primer autor en relacionar el diseño curricular con el lenguaje y las exigencias específicas de la práctica, y en apelar a la

racionalidad deliberativa como alternativa a la racionalidad técnica, fue J. Schwab (1969). La misión práctico- deliberativa del diseño curricular está, de manera inmediata, inspirada en el pragmatismo filosófico y pedagógico desde Dewey, y, en su desarrollo ulterior, debe mucho a la epistemología genética de Piaget, a la psicología cognitiva aplicada a la educación en general, y a la teoría del desarrollo moral de Kohlberg.

Los conocimientos, expectativas, creencias y experiencias previas de los participantes en los procesos de diseño y desarrollo curricular juegan un papel determinante en la configuración de cualquier diseño y, sobre todo, en su aplicación práctica.

Dentro de esta visión, los problemas curriculares son prácticos y no teóricos, enfatiza el carácter hipotético del diseño curricular, configurándose, así como un campo de acción e investigación para quienes lo desarrollan en la práctica; se trata de comunicar un “propósito educativo” y, que es permanentemente revisable a través de la “discusión crítica”

#### Concepto de currículo asumido en la propuesta

Jimeno Sacristan dice que: "El curriculum es una planeación hecha por las escuelas con objetivos de aprendizaje según las capacidades de los alumnos con el fin de lograr un nivel educativo" es decir, se necesita tener una visión histórica amplia acerca de éste como objeto de estudio y puede ser cambiado y transformado según los intereses humanos. Martha Casarini dice que: "El curriculum es la expresión objetivada de las finalidades y contenidos de la educación que el alumnado debe adquirir y que se plasmará en el aprendizaje" es decir, es un conjunto de conocimientos que se aprende en la escuela con los resultados que se pretenden conseguir.

Stenhose dice que "El curriculum es un proyecto global, integrado y flexible que muestra una alta susceptibilidad para ser traducido en la práctica concreta instruccional" es decir, la planificación, evaluación y justificación del proyecto educativo pueden ser un marco orientador para los docentes en la práctica escolar, o sea como un proceso de solución de problemas.

Para esta propuesta se utilizara "El currículo está constituido por las experiencias de aprendizaje que vive el alumno dentro o fuera del ámbito escolar, bajo la orientación o

motivación del docente. Esas experiencias pretenden alcanzar los fines y objetivos de la educación y pueden ser programadas o emerger durante el desarrollo cotidiano del Proceso educativo, debido a la constante interacción escuela-comunidad. En el desarrollo de esas experiencias inciden: las relaciones escuela-comunidad, la legislación vigente, los planes y programas de estudio, la metodología, los recursos, el ambiente escolar y los actores (alumno, docentes, padres y otros miembros de la comunidad): elementos que interactúan dentro de un contexto sociocultural determinado" (Bolaños y Molina 1990, p.24).

#### Enfoque curricular asumido en la propuesta

Los enfoques curriculares que se asumen en la propuesta es el constructivista, debido que la naturaleza de los módulos permite la flexibilidad de emprender los aprendizajes del estudiantado dentro de esta acción curricular.

En el enfoque constructivista se percibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como un proceso dinámico, participativo e interactivo; el alumno es el sujeto responsable de construir su propio aprendizaje. Ante esto, se visibiliza el desarrollo del profesorado de manera integral, que, desde la posición del otro, y no del yo jerarquizado, construye, innova y dinamiza el aprendizaje.

#### Nivel de concreción curricular de la propuesta

El currículo tiene como función fundamental la organización de la práctica docente, es la sistematización de lo que el maestro tiene que realizar en el aula, por lo tanto, es el conjunto de objetivos, destrezas, contenidos, metodología y evaluación relacionados entre sí, que orienta la acción pedagógica, de tal manera, que los docentes en el proceso del ínter aprendizaje tienen que considerar como referencia los niveles de concreción curricular.

El proceso de concreción constituyen los pasos o fases que se deben observar para ir del currículo nacional a la planificación del currículo institucional y el de aula, es decir, del primer nivel de concreción al segundo y tercer nivel de concreción. Estas fases le permitirán al maestro orientar el currículo nacional a situaciones más específicas y concretas de acuerdo

al contexto, realidades y necesidades de la institución educativa como también del aula y de sus alumnos.

La concreción curricular de la propuesta será a nivel micro, de aula, en donde las acciones por emprender, aprehender, aprender, vivenciar y reflexionar serán compartidas mediante un liderazgo pedagógico que beneficiará la gestión educativa y el aprendizaje integral.

#### Definición y roles del estudiante

El estudiante son los profesores del International Christian School (ICS) en cuyo caso del reconocimiento de experiencias pedagógicas y personales, se parte del enfoque constructivista en el cual presenta los siguientes supuestos:

- El estudiante es responsable de construir su propia comprensión de las cosas en su mente.
- El alumno debe recibir herramientas para crear sus propios procedimientos para resolver situaciones problemáticas y seguir aprendiendo.

Es de ahí, que se retoma y da el protagonismo, ya que, desde el trabajo de aula, como espacio pedagógico, el grupo que tiene el rol de estudiante conoce la situación a lo cual brindará acciones curriculares, didácticas y pedagógicas.

#### Definición y roles del docente

La docente es una profesional en Educación Física con formación en liderazgo pedagógico, recreación, administración y gestión deportiva e interculturalidad, la cual será facilitadora de los procesos pedagógicos, en el cual se considere la otredad como esencia de la construcción de saberes para los docentes académicos.

En el enfoque constructivista se enfatiza en el rol activo del docente y que este parte de los aprendizajes previos de los estudiantes para guiarlos en la construcción de conocimientos nuevos y significativos.

### Definición y roles del contenido

La enseñanza de los contenidos se retomará desde los procesos de incidencia del Movimiento Humano para la promoción del Liderazgo, los cuales, según el ejercicio de definición de prioridades y proyecciones, popularmente conocido como la maleta, se escenificaron acciones desde la Gestión Educativa, el Movimiento Humano y la Pedagogía para converger en el liderazgo.

Su relación con el estudiantado se define con las acciones que debe retomar o manejar desde su concepción de la visión de una pedagogía de actuar, lo cual incidirá en su mediación pedagógica. En consideración del enfoque constructivista se menciona que:

- Son sumamente flexibles y deben estar conectados con la realidad del alumno.
- Se consideran los aprendizajes previos del alumno, para lograr el aprendizaje significativo.

### Definición y roles del proceso

La mediación pedagógica se basa en un proceso de diálogos de saberes y de construcción de conocimientos por medio de la investigación, participación y deliberación crítica. Se asume las posturas del enfoque constructivista en donde:

- Las estrategias de aprendizaje que se usen deben propiciar un proceso dinámico, participativo e interactivo, de modo que el conocimiento sea realmente construcción del que aprende.
- Se estimula al estudiante para que experimente la investigación espontáneamente

### Definición y roles de la evaluación

La evaluación será de manera integral y formativa, en donde los procesos de elaboración de rúbricas e instrumentos emergerá de la voluntad y de la democracia grupal. Se efectuará acciones como autoevaluación, coevaluación y evaluación de los saberes a adquirir. En la visualización de estas acciones de evaluación se considera el enfoque constructivista como bastión del proceso, en donde comenta que:

- Se debe incorporar al alumno en el proceso evaluativo, mediante procesos de auto y mutua evaluación.

- La evaluación debe verse como una experiencia más de aprendizaje.

#### Definición y roles de los recursos

Los recursos son aquellas facilidades que me brinda el proceso de aprendizaje para comprender, desarrollar y adquirir nuevos saberes. Se utilizarán aquellos los cuales se estipulen con el estudiantado, además, de invitados especiales para una mayor y mejor comprensión de temáticas nacionales. En sí, el enfoque constructivista menciona que:

- Se escogen de acuerdo con los requerimientos de las estrategias de aprendizaje.
- Deben ser recursos que permitan al alumno construir conocimiento en forma individual y grupal.

#### Definición y roles del contexto

El contexto juega un papel importante porque es el medio en donde el estudiante construye su pensamiento y acciones para promocionar investigaciones, acciones a corto o medio plazo.

En el enfoque constructivista se dice que el contexto:

- Los alumnos deben relacionarse con su entorno en el proceso de adquirir y refinar destrezas y conocimientos.
- El desarrollo del proceso de aprendizaje debe realizarse en un escenario lo más natural posible.

#### Los Módulos de Movimiento Humano para el fortalecimiento del liderazgo pedagógico y la gestión educativa

Un módulo es la unidad curricular que se caracteriza por la integración de los contenidos; actividades; teoría-práctica; formación-trabajo; modalidades de evaluación; desarrollo de los componentes metacognitivos y motivacionales, así como de las cualidades de la personalidad del sujeto que se forma (Yáñez, 2009, p.76). Las estructuras de los módulos se fundamentan con la fase diagnóstica de la “Maleta”.

Tabla 1. Estructura inicial de la “Maleta”.

¿Qué debe conocer?	¿Qué debe hacer?	¿Cuáles actitudes y valores deben implementar?
--------------------	------------------	--

Juegos	Organización de eventos.	Compromiso.
Gestión educativa integral	Estrategias colaborativas.	Trabajo en equipo.
Liderazgo pedagógico.	Implementar actividades en el aula	Dinamismo.

Fuente: Elaboración propia.

Luego del proceso anterior, se definió de manera más natural la construcción de tres módulos:

### 1. Módulo A. El juego y la interdisciplinaridad.

Objetivo General: Desarrollar los procesos pedagógicos para la promoción del trabajo interdisciplinario y la implementación de juegos y predeportivos en el quehacer pedagógico con la finalidad del mejoramiento de la gestión educativa por medio del movimiento humano.

Duración: 8 semanas bimodal

Naturaleza del curso: teórico-práctico.

Descripción del módulo: El módulo A brinda un acercamiento de las temáticas y acciones que se requieren para los procesos de construcción de los juegos desde la interdisciplinaridad. En cuanto a esta concepción de la lúdica Dinello <sup>1</sup>menciona que “el impulso lúdico es un atributo de la naturaleza humana, ... y que representa una dinámica inicial para el ejercicio psicofísico, para la recreación, para los aprendizajes cognitivos, para la socialización y por tanto para un programa de integración social”. Lo anterior retoma un abordaje desde la sociología que clarifica la importancia del juego en el ser humano. Por tanto, en este módulo se desarrollarán las acciones y estrategias pertinentes que promuevan una gestión educativa de calidad por medio de procesos pedagógicos que visualicen la importancia del movimiento humano.

---

<sup>1</sup> Dinello, R. Lúdica y sociedad que re-creamos. Recuperado de [http://www.expressionludocreative.org/tiki-download\\_file.php?fileId=18](http://www.expressionludocreative.org/tiki-download_file.php?fileId=18)

Contenidos:

- Juegos:

Objetivo específico: Reconocer los juegos para el mejoramiento de la gestión educativa y participativa por medio del movimiento humano y del liderazgo pedagógico del profesorado.

Temas:

- Juegos colaborativos.
- Juegos ambientales.
- Juegos académicos
- Juegos agilidad mental

- Interdisciplinaridad

Objetivo específico: Elaborar propuestas interdisciplinarias que faciliten los procesos de liderazgo pedagógico por medio de acciones educativas que faciliten la construcción crítica de estas propuestas, con la finalidad del mejoramiento de la gestión educativa de las organizaciones.

Temas:

- Nociones básicas del trabajo interdisciplinario
- La sociología y antropología en el desarrollo de la educación actual.
- Definición de objetivos y metas comunes.
- Sistematización de experiencias.
- Análisis de propuestas interdisciplinarias.

## 2. Módulo B. La planificación y recreación en la sociedad.

Objetivo General: Desarrollar proyectos en el ámbito de la gestión educativa que por medio de estrategias educativas clarifiquen y promuevan la recreación y el uso adecuado del tiempo libre dentro del aula.

Duración 8 semanas bimodal.

Naturaleza del curso: teórico-práctico.

Descripción del módulo: El módulo B contemplan dos áreas para el desarrollo de los procesos de aprendizajes, la primera es el de recreación y uso adecuado del tiempo libre, en donde establece que La educación para el uso adecuado del tiempo libre es un proceso que se debe promover para la facilitación de estilos de vida saludables y así el mejoramiento de la calidad de vida. El segundo, que menciona la planificación, es para el desarrollo de estrategias y acciones curriculares que faciliten los procesos de gestión educativa.

Contenidos:

- Recreación y uso adecuado del tiempo libre

Objetivo específico: Reconocer la importancia de la realización de actividades recreativas y el uso adecuado del tiempo libre que promuevan el mejoramiento de la gestión educativa por medio del liderazgo pedagógico del profesorado.

Tema:

- Conceptos básicos de la recreación (recreación, diversión, juegos).
- Recreación como movimiento social.
- ¿En qué invierten el tiempo libre los educandos?
- Empecemos a movernos y a utilizar bien el tiempo.
- Líderes en movimiento.

- Planificación y evaluación de proyectos.

Objetivo específico: Elaborar proyectos educativos que faciliten la gestión de las organizaciones educativas, por medio del liderazgo pedagógico.

Temas:

- ¿Qué es un proyecto dentro de un marco educativo?
- Etapas para la elaboración de proyectos.
- Análisis y evaluación de proyectos.
- Ejecución de proyectos.

### 3. Módulo C. El liderazgo pedagógico y la gestión de la recreación como estrategia colaborativa.

Objetivo General: Fomentar el liderazgo pedagógico por medio de estrategias colaborativas en la gestión educativa y la recreación para la potencialización de sus habilidades.

Duración 8 semanas bimodal.

Naturaleza del curso: teórico-práctico.

Descripción del módulo: En este módulo, se analizarán y comprenderán acciones referentes al liderazgo pedagógico y a la gestión de la recreación, ambos como procesos que tiene como fin primordial el mejoramiento de la gestión educativa y potencialización de las habilidades del profesorado. De tal forma, que estas estrategias coadyuven en el proceso de aprendizaje integral y faciliten herramientas para la puesta en práctica en la mediación pedagógica. La comprensión del liderazgo pedagógico tal como lo enfatiza Gajardo y Ulloa<sup>2</sup> (2016, p5) que este es un tipo de liderazgo escolar que tiene propósitos educativos tales como establecer objetivos educativos, planificar el currículum, evaluar a los docentes y la enseñanza y promover el desarrollo profesional docente. A su vez, integrar la gestión de la recreación

---

<sup>2</sup> Gajardo y Ulloa (2016). Liderazgo Pedagógico, Conceptos y Tensiones. Recuperado de <http://www.lidereseducativos.cl/wp-content/uploads/2017/01/NT-6.pdf>

como un proceso de diseño, realización y evaluación de programas para la construcción de tejido social a través de la motivación, integración y coordinación de la comunidad misma a partir de las necesidades que allí se detecten (Navia y Clavijo, 2009)<sup>3</sup>.

Contenido:

- Liderazgo pedagógico

Objetivo específico: Desarrollar habilidades de liderazgo pedagógico para el mejoramiento de la gestión educativa por medio del movimiento humano.

Temas:

- ¿Qué es el liderazgo?
- Teorías del liderazgo.
- Estilos de liderazgos.
- El liderazgo del profesorado y su impacto en los educandos.

- Gestión de la recreación

Objetivo específico: Analizar y desarrollar acciones dentro de la gestión recreativa que incida en el mejoramiento de la educación por medio de estrategias de movimiento humano.

Temas:

- Aulas en movimiento
- Transformación en la enseñanza

---

<sup>3</sup> Navia, M., y Clavijo, N. (2009). Guía metodológica para la gestión y organización de eventos recreativos para líderes de comunidades menos favorecidas. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd138/organizacion-de-eventos-recreativos.htm>

Estructura de la planificación estratégica curricular de los módulos Módulo A. El juego y la Interdisciplinaridad.

*Curso A.1. Juegos*

<b>Objetivo Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades Específicas</b>	<b>Evaluación Específica</b>	<b>Cronograma</b>
Reconocer la importancia de los juegos cooperativos, ambientales, académicos y juegos mentales.	Juegos académicos y mentales, Juegos cooperativos y ambientales.	Implementación de los juegos académicos y mentales, juegos cooperativos y ambientales. Con actividades de contenido cognitivo.	Capacidad de asumir y reconocer los juegos académicos, mentales, cooperativos y ambientales.	Semana 1 Sesión presencial
Realizar prácticas de juegos competitivos, colaborativos y ambientales para la construcción de	Juegos competitivos, Juegos colaborativo y ambientales	Práctica de los juegos competitivos, colaborativos y ambientales por parte de los docentes. Con diferentes elementos y creación de nuevas actividades.	Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre la práctica de los juegos competitivos, colaborativos y ambientales.  La capacidad de investigar y compartir	Semana 3 Sesión presencial

nuevos aprendizajes.			las experiencias acerca de los juegos.	
Recopilar la información de los juegos en un portafolio para la creación de una herramienta consultiva y de apoyo lúdico.	Portafolio	Elaboración de portafolio virtual con el compendio de los juegos realizados durante el módulo.	Incorporar acciones de los juegos en un portafolio digital para la utilización del material en acciones pedagógicas.	Semana 7 Sesión virtual
Compartir las experiencias sobre las reflexiones y saberes del curso A.1.	Reflexiones	Reflexiones sobre el juego en las personas, su importancia y cierre del curso. Implementación de los juegos dentro del aula con la materia de inglés y matemáticas.	Diálogos de saberes y reflexiones de la práctica del juego.	Semana 8 Sesión presencial

*Curso A.2. La interdisciplinariedad y el movimiento humano.*

<b>Objetivo Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades Específicas</b>	<b>Evaluación Específica</b>	<b>Cronograma</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar los conceptos previos sobre el trabajo interdisciplinario.</li> <li>• Integrar grupos de trabajos para la realización de una propuesta didáctica.</li> </ul>	Nociones básicas del trabajo interdisciplinario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer el programa.</li> <li>• Establecer grupos de trabajo.</li> <li>• Lectura sobre la interdisciplinariedad.</li> <li>• Movimiento humano e interdisciplinariedad.</li> </ul>	Procesos de construcción de significados y significancia sobre el MH y la interdisciplinariedad.	Semana 1 Sesión Presencial:
Reconocer el proceso para la definición de objetivos y metas comunes.	Definición de objetivos y metas comunes.	Taller para la elaboración de objetivos y metas.	Construcción de propuesta interdisciplinaria mediante conceptos básicos expuestos en conjunto.	Semana 2 Sesión presencial
Establecer en los grupos de trabajo objetivos y metas en común	Definición de objetivos y metas comunes.	Compartir sus objetivos y metas de las propuestas	Construcción de propuesta interdisciplinaria	Semana 3 Sesión virtual

		interdisciplinarias en el aula virtual.	mediante conceptos básicos expuestos en conjunto.	
Reconocer metodología para la sistematización de experiencias en los trabajos interdisciplinarios.	Sistematización de experiencias.	Taller de elaboración de instrumentos para la sistematización de experiencias.	Construcción de propuesta interdisciplinaria mediante conceptos básicos expuestos en conjunto.	Semana 4 Sesión presencial
Elaborar instrumentos para la sistematización de experiencias.	Sistematización de experiencias.	Compartir los instrumentos en el aula virtual.	Construcción de propuesta interdisciplinaria mediante conceptos básicos expuestos en conjunto.	Semana 5 Sesión virtual
Reconocer los procesos de análisis de propuestas interdisciplinarias.	Análisis de propuestas interdisciplinarias	Lectura de análisis de propuestas interdisciplinarias.	Comprensión de la lectura sobre el análisis de las	Semana 6 Sesión virtual

			propuestas interdisciplinarias.	
Compartir las experiencias pedagógicas de las propuestas interdisciplinarias.	Presentación de propuestas.	Reflexionar con el grupo sus experiencias sobre la propuesta interdisciplinaria.	Evaluación formativa y sumativa de las experiencias sobre las propuestas interdisciplinarias mediante la evaluación, coevaluación y autoevaluación.	Semana 7 Sesión presencial

Módulo B. La planificación y recreación en la sociedad.

*Curso B.1. Recreación y uso adecuado del tiempo libre.*

<b>Objetivo Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades Específicas</b>	<b>Evaluación Específica</b>	<b>Cronograma</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los conceptos de la recreación.</li> <li>• Establecer los grupos de trabajo para las sesiones prácticas.</li> <li>• Crear vínculo con el movimiento humano por medio de la recreación.</li> </ul>	<p>Conceptos básicos de la recreación (recreación, diversión, juegos).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer el programa.</li> <li>• Lluvia de ideas sobre la recreación.</li> <li>• Grupos de trabajo</li> <li>• Actividades recreativas.</li> </ul>	<p>Conocimientos previos sobre la recreación.</p>	<p>Semana 1 Sesión Presencial:</p>
<p>Realizar sesiones prácticas de áreas y tipos de recreación.</p>	<p>Sesión practica de áreas de recreación y de tipos de recreación.</p>	<p>Recreación grupo 1 y 2.</p>	<p>Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre la recreación.</p>	<p>Semana 2 Sesión presencial</p>

			La capacidad de investigar y compartir las experiencias acerca la recreación.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la importancia de la recreación como movimiento social.</li> <li>• Identificar los aspectos del uso del tiempo libre que invierte los educandos en la sociedad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recreación como movimiento social.</li> <li>• ¿En qué invierten el tiempo libre los educandos?</li> </ul>	Lecturas asignadas.	Análisis de la comprensión de lectura.	Semana 3 Sesión virtual
Realizar sesión práctica de recreación laboral y universitaria.	Sesión práctica de recreación laboral y universitaria.	Recreación grupo 3 y 4.	Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre la recreación.	Semana 4 Sesión presencial

			La capacidad de investigar y compartir las experiencias acerca la recreación.	
Realizar una sesión de recreación en sus espacios de trabajo.	Recreación en ambiente educativo.	Ejecución de sesión práctica en sus espacios de trabajo.	Realización del proyecto en el centro educativo.	Semana 5 Sesión virtual
Reconocer la importancia de utilizar adecuadamente el tiempo libre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empecemos a movernos y a utilizar bien el tiempo.</li> <li>• Líderes en movimiento.</li> </ul>	Lecturas asignadas.	Análisis de lectura.	Semana 6 Sesión virtual
Compartir experiencias pedagógicas entorno al curso.	Espacio de reflexión.	Reflexionar sobre las estrategias de recreación abordadas en sus espacios de trabajo y dentro de su cotidianidad.	Diálogo de saberes de la ejecución de la sesión práctica de la recreación en sus espacios pedagógicos.	Semana 7 Sesión presencial

*Curso B.2. Planificación y evaluación de proyectos educativos.*

<b>Objetivo Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades Específicas</b>	<b>Evaluación Específica</b>	<b>Cronograma</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnosticar los conocimientos previos sobre la elaboración de proyectos educativos.</li> <li>• Establecer grupos de trabajo.</li> </ul>	¿Qué es un proyecto dentro de un marco educativo?	<p>Leer el cronograma.</p> <p>Lectura sobre proyectos educativos.</p> <p>Creación de grupos.</p>	Reconocimiento de los proyectos educativos y construcción de sus aprendizajes mediante plenarias.	<p>Semana 1</p> <p>Sesión Presencial:</p>
Construir un tema para un proyecto educativo.	Tema para proyecto	Presentación de tema para un proyecto educativo.	Colocar el tema en el aula virtual.	<p>Semana 2</p> <p>Sesión virtual</p>
Reconocer la importancia de las etapas para la elaboración de proyectos educativos.	Etapas para la elaboración de proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lecturas asignadas del libro.</li> <li>• Taller de elaboración de proyecto.</li> </ul>	Participación proactiva, innovadora y dinámica en la	<p>Semana 3</p> <p>Sesión presencial</p>

			realización de los talleres.	
Idear un marco referencial del proyecto educativo.	Marco referencial del Proyecto.	Presentación de marco referencial en el aula virtual.	Entrega de plan de trabajo	Semana 4 Sesión virtual
Reconocer los procesos para la ejecución de proyectos educativos.	Ejecución de proyectos.	Lecturas asignadas. Taller de ejecución de proyectos.	Participación proactiva, innovadora y dinámica en la realización de los talleres.	Semana 5 Sesión presencial
Efectuar el proyecto educativo en su centro de trabajo.	Ejecución de proyectos.	Ejecución del proyecto.	Proyección y recopilación de información en la etapa de ejecución del proyecto.	Semana 6 Sesión virtual
Analizar y evaluar el proyecto educativo.	Análisis y evaluación.	Análisis del proyecto educativo. Se coloca en aula virtual.	Analizar el proyecto según los resultados obtenidos.	Semana 7 Sesión virtual
Compartir las experiencias	Reflexiones finales.	Plenaria para compartir las experiencias sobre la	Espacio social para compartir las	Semana 8 Sesión presencial

pedagógicas entorno a la realización del proyecto educativo.		ejecución y análisis del proyecto.	experiencias de la realización del proyecto educativo.	
--	--	------------------------------------	--	--

Módulo C. El liderazgo pedagógico y la gestión de la recreación como estrategia colaborativa.

*Curso C.1. Liderazgo pedagógico.*

<b>Objetivo Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades Específicas</b>	<b>Evaluación Específica</b>	<b>Cronograma</b>
Evaluar los niveles sobre la conceptualización de liderazgo que posee el estudiantado.	¿Qué es el liderazgo?	Lluvia de ideas. Integración de grupos para exposición.	Compartir experiencias y procesos de construcción de la evaluación.	Semana 1 Sesión Presencial:
Reconocer las teorías del liderazgo.	Teorías del liderazgo.	Lecturas asignadas. Cineforo: Invictus.	Análisis de las lecturas asignadas, y diario de triple entrada de la película Invictus.	Semana 2 Sesión virtual
Reconocer las teorías de liderazgo.	Teorías del liderazgo.	Exposición grupo 1 y 2.	Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre las teorías del liderazgo.	Semana 3 Sesión presencial

			La capacidad de investigar y compartir las experiencias acerca las teorías del liderazgo.	
Identificar los estilos de liderazgo en el ámbito educativo.	Estilos de liderazgos	Lecturas asignadas	Comprensión de las lecturas asignadas, mediante la escritura de una reacción.	Semana 4 Sesión virtual
Identificar los estilos de liderazgo en el ámbito educativo.	Estilos de liderazgos	Exposición grupo 3 y 4.	Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre estilos de liderazgos. La capacidad de investigar y compartir las experiencias acerca estilos de liderazgos.	Semana 5 Sesión presencial
Analizar el impacto del liderazgo pedagógico del	El liderazgo del profesorado y su impacto en los educandos	Película: Freedom Writers.	Círculo restaurativo.	Semana 6 Sesión virtual

profesorado en los educandos.				
-------------------------------	--	--	--	--

*Curso C.2. Gestión de la recreación en la sociedad.*

<b>Objetivo Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades Específicas</b>	<b>Evaluación Específica</b>	<b>Cronograma</b>
Evaluar las impresiones del estudiantado acerca del concepto de comunidades en movimiento.	Comunidades en movimiento.	Leer programa. Establecer grupos de trabajo. Introducción al tema por medio de lluvia de ideas y lecturas.	Diagnóstico formativo acerca de la conceptualización de las comunidades en movimiento.	Semana 1 Sesión Presencial:
Reconocer los factores claves de la industria de la recreación.	Historia de la gestión en la recreación	Lecturas asignadas y exposición de Grupo 1.	Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre la historia de la recreación. La capacidad de investigar y compartir	Semana 2 Sesión presencial

			las experiencias acerca la historia de la recreación.	
Identificar las oportunidades de emprendedurismo acerca la gestión recreativa.	Oportunidades de emprendedurismo y tramitologías.	Lecturas asignadas y exposición de los grupos 2 y 3.	Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre oportunidades de emprendedurismo y tramitologías. La capacidad de investigar y compartir las experiencias acerca oportunidades de emprendedurismo y tramitologías.	Semana 3 Sesión presencial
Reconocer los grupos claves para la integración y articulación de acciones recreativas.	Articulación de redes.	Lectura asignada y exposición del grupo 4.	Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre las articulaciones de redes.	Semana 4 Sesión presencial.

			La capacidad de investigar y compartir las experiencias acerca las articulaciones de redes.	
Diseñar un proyecto sobre gestión recreativas en un centro educativo.	Diseño de proyecto.	Presentación de diseño de proyecto.	Construcción de un proyecto de gestión recreativa en una organización educativa.	Semana 5 Sesión virtual
Promover un proyecto de gestión recreativa en una organización educativa.	Las estrategias colaborativas en la recreación.	Realización del proyecto en una organización educativa.	Aplicación de un proyecto de gestión recreativa en una organización educativa.	Semana 6 Sesión virtual
Evaluar el proyecto de gestión recreativa que se realizó en la organización educativa.	Las estrategias colaborativas en la recreación.	Evaluación del proyecto de gestión recreativas.	Reconocimiento de los alcances del proyecto de gestión recreativa en la organización educativa.	Semana 7 Sesión virtual

Compartir experiencias pedagógicas entorno al curso.	Espacio de reflexión.	Compartir en una plenaria las experiencias en torno al proyecto de gestión recreativa.	Diálogo de saberes y aplicación de elementos de autoevaluación, coevaluación y la evaluación, tanto de carácter formativo como sumativo.	Semana 8 Sesión presencial
--	-----------------------	--	--	----------------------------

*Curso D.2. Mediación Pedagógica.*

<b>Objetivo Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Actividades Específicas</b>	<b>Evaluación Específica</b>	<b>Cronograma</b>
Diagnosticar los aspectos de mediación pedagógica del estudiantado acerca de la otredad, proyectos, emociones, entre otras.	Educación por proyectos.	Lectura del programa. Integración de los grupos. Lluvia de ideas. Estudios de caso.	Evaluación formativa mediante acciones de reconocimiento y construcción de saberes.	Semana 1 Sesión Presencial:
Comprender la importancia de la otredad en la educación.	La otredad en la educación.	Lectura asignada y exposición de grupo 1.	Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre la otredad en la educación.  La capacidad de investigar y compartir las experiencias acerca	Semana 2 Sesión presencial

			la otredad en la educación.	
Desarrollar propuestas socio educativas que por medio de la interdisciplinarias que faciliten la mediación pedagógica.	Construcción de propuestas socio educativas I: Etapa diagnóstica.	En el aula virtual se construye la propuesta socio educativa para la aplicación en la semana 7.	Observación y seguimiento de la propuesta socioeducativa.	Semana 3 Sesión virtual
Reconocer la importancia de las habilidades blandas en la formación pedagógica.	Habilidades blandas.	Lectura asignada y exposición de grupo 2.	Autoevaluación, coevaluación y evaluación sobre las habilidades blandas. La capacidad de investigar y compartir las experiencias acerca las habilidades blandas.	Semana 4 Sesión presencial
Reconocer la importancia de la	La educación emocional.	Lectura asignada y exposición de grupo 3.	Autoevaluación, coevaluación y	Semana 5 Sesión presencial

educación emocional en la formación pedagógica.			evaluación sobre la educación emocional. La capacidad de investigar y compartir las experiencias acerca la educación emocional.	
Desarrollar propuestas socio educativas que por medio de la interdisciplinarias que faciliten la mediación pedagógica.	Construcción de propuestas socio educativas II: La interdisciplinaria en la mediación pedagógica.	Construcción de propuestas	Observación y seguimiento de la propuesta socioeducativa.	Semana 6 Sesión virtual
Desarrollar propuestas socio educativas que por medio de la interdisciplinarias que faciliten la	Construcción de propuestas socio educativas III: La interdisciplinaria en la mediación	Construcción de propuestas y puesta en acción.	Observación, seguimiento y puesta en acción de la propuesta socioeducativa.	Semana 7 Sesión virtual

mediación pedagógica.				
Compartir experiencias pedagógicas entorno al curso.	Presentación de las propuestas.	Se compartirán las experiencias acerca de la construcción de la propuesta y puesta en acción en su centro educativo.	Diálogo de saberes y aplicación de elementos de autoevaluación, coevaluación y la evaluación, tanto de carácter formativo como sumativo.	Semana 8 Sesión presencial

## Conclusiones

El proceso de construcción de los módulos de Movimiento Humano para el fortalecimiento del liderazgo pedagógico y la gestión educativa, mediante una debida planificación estratégica curricular, aborda conceptos filosóficos, psicológicos, sociológicos y antropológicos que dan función moldeadora y de cimentación para la clarificación de las líneas de trabajos, que se basan en los pilares de gestión educativa, recreación, pedagogía y el liderazgo que se definió en esta propuesta de estrategia curricular.

Por lo que estas acciones deben permitir identificar las habilidades de liderazgo pedagógico del profesorado para el fortalecimiento de la gestión educativa, que por medio de un diagnóstico procure acercarse a las realidades para la definición de procesos de investigación, proyectos, y talleres, que pretenda dar respuestas a las situaciones fenomenológicas del contexto de las comunidades de aprendizajes.

A su vez que estas estructuraciones de los pilares den paso a realizar análisis de las percepciones sobre la planificación, organización y evaluación de proyectos educativos para el mejoramiento del liderazgo pedagógico y gestión educativa. Y de estas formas fortalecer los conceptos de otredad, interdisciplinaridad y mediación pedagógica por medio de estrategias de movimiento humano que ayuden a la potencialización el liderazgo pedagógico.

Este entramado curricular, forjaran el devenir de una mediación pedagógica actual, propositiva, crítica e innovadora, en el cual los enfoques curriculares, metodología, evaluación, entre otros, parten del principio de la visión del estudiantado, en cuyas acciones de asumir y redefinir los procesos vivenciales del aprendizaje, coadyuvarán en el aprendizaje significativo del contexto educativo.

Grosso modo, la Planificación Estratégica Curricular permitirá el desarrollo de una propuesta educativa, didáctica, pedagógica y curricular que por medio del Movimiento Humano facilite y potencialice el liderazgo pedagógico del profesorado y la gestión educativa, que, mediante la integración de los modelos, enfoques, niveles y roles, fungirán acciones específicas y transformacionales para el sistema educativo que impera el colegio International Christian School.

Anexo

ETAPA Básica de la “Maleta”

¿Qué debe conocer?	¿Qué debe hacer?	¿Cuáles actitudes y valores deben implementar?
Juegos y predeportivos.	Organización de eventos.	Compromiso.
Gestión de la recreación.	Estrategias colaborativas.	Trabajo en equipo.
Uso adecuado del tiempo libre.	Evaluación de proyectos.	Innovación.
Planificación de proyectos.	Sistematización y recolección de información.	Creatividad.
Liderazgo pedagógico.		Dinamismo.
Mediación pedagógica.		Otredad.
Salud		Escucha.
Interdisciplinaridad.		Expresión.

## Bibliografía

Bolaños, G. y Molina, Z. (1990). *Introducción al currículo*. EUNED: San José, Costa Rica.

Carretero, M. (1997). *Introducción a la Psicología Cognitiva*. Aique: Argentina.

Casarini, M. (s.f). *El curriculum educativo*. Recuperado de <https://sites.google.com/site/elcurriculumeducativo/3-definiciones-del-curriculum>

Harris, M. (1980). *Antropología cultural*. Recuperado de <http://www.miuasinaloa.org/wp-content/uploads/2015/07/Harris-Marvin-Antropologia-cultural.pdf>

Marzal, M. (1996). *Historia de la Antropología 3. Antropología Social*. Fondo Editorial de la Universidad Pontificia Católica de Perú: Perú.

Navarro, Y. y otros. (2010). Una mirada a la planificación estratégica curricular. *Telos* 12(2), 202-216. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/993/99315569006.pdf>

OCDE (2017). *Educación en Costa Rica*. Recuperado de <http://www.oecd.org/edu/school/Educacion-en-Costa-Rica-2017-Aspectos-Destacados.pdf>

Ortiz, J. (s.f). *Los Fundamentos del Currículo*. Recuperado de [http://carlospaba.weebly.com/uploads/1/1/5/8/11583933/los\\_fundamentos\\_del\\_currculo.pdf](http://carlospaba.weebly.com/uploads/1/1/5/8/11583933/los_fundamentos_del_currculo.pdf)

Sacristan, G. (s.f). *El curriculum educativo*. Recuperado de <https://sites.google.com/site/elcurriculumeducativo/3-definiciones-del-curriculum>

Stenhose (s.f). *El curriculum educativo*. Recuperado de <https://sites.google.com/site/elcurriculumeducativo/3-definiciones-del-curriculum>

Yáñez, C. (2009). Los puntos de vista del Concepto de Competencia Laboral y su relación con el Diseño Curricular en la especialidad de Farmacia Industrial. *Revista Electrónica de Desarrollo de Competencias*, 3, 64-86. Recuperado de <http://dta.utralca.cl/ojs2/index.php/fcompetencias/article/view/39/42>

## Anexo 4



# *Juegos*

---

**El arte de  
aprender a  
través del  
movimiento**

---

*Juegos adaptados por*  
**Paola Alvarado  
Freer**

El juego educativo refuerza las aptitudes motriz y académicas y a la vez que proporciona diversión. Además el juego refuerza los canales sociales y psicológicos y podría tener implícita alguna enseñanza (Salazar Salas, 1995c). El juego debe ser siempre divertido y satisfacer las necesidades del estudiante. Para esto es importante tener en cuenta lo siguiente:

#### Principios pedagógicos para enseñar juegos

Varios de los principios pedagógicos que el personal docente debe tener presente al enseñar juegos incluyen (Gilb,1990):

Conocer muy bien el juego que se usara

Explicar el juego de manera precisa y concisa, en especial si se hace a estudiantes de educación primaria

- Asegurarse de que las personas pongan atención a la explicación y a la demostración
- Brindar oportunidad a las personas de que hagan preguntas o aclaren dudas
- Explicar y velar que se cumplan las reglas y las normas de seguridad
- Incentivar al grupo a participar
- Adecuar el juego a las necesidades del estudiantado
- Planear la sesión de juegos con tiempo

Al planificar los juegos el docente debe considerar la organización de la clase, los métodos que va a usar para enseñar el juego, como va a organizar las formaciones, las progresiones de juegos que se seguirá, las destrezas requeridas para participar en el juego y como enseñarlas.

Al planificar los juegos se deben de tener en cuenta los diferentes tipos de juego:

#### 1. Tipo de juego

##### Juegos Académicos

- Se adaptan a diferentes espacios
- Ponen a prueba conocimientos de materias académicas
- No requieren contacto personal
- Pueden ser pasivos
- Pueden servir de repaso de las materias académicas durante el tiempo libre
- Competencia puede ser individual, parejas o en grupos

## Juegos adaptados

- Juegos adaptados para poblaciones especiales
- Se puede disminuir el área de juego
- Se pueden modificar las reglas del juego
- Se puede limitar la movilidad de las personas participantes sin discapacidad
- Se puede asignar guías o ayudantes a las personas con alguna discapacidad.

## Juegos cooperativos

- La filosofía de estos juegos es jugar con la otra persona, no contra los demás.
- Superar retos
- El juego es por la participación y no por ganar
- Se pueden realizar sin material
- Los estudiantes aprenden a compartir sentimientos, formas de pensar.
- Se aprende de una manera divertida, tener consideración por las demás personas, trabajar por los intereses de las otras personas.

## Juegos Ecológicos

- Fomentan los valores de coeducación (educación simultánea de ambos géneros), protección al medio ambiente al reusar materiales, de cooperación y de salud.
- Fomenta la creatividad y la innovación
- Confección de materiales pedagógicos
- Utilización de materiales como piedras, palos, plástico, botellas, bolsas, llantas, escobas, sillas.

## Juegos Intergeneracionales

- Desarrollan actitudes y comportamientos positivos hacia diferentes poblaciones
- Aprenden las adaptaciones que se tienen que hacer para resolver problemas y para que la vida siga adelante
- Mejora en las materias académicas con la ayuda de las personas adultas mayores
- Proporcionan oportunidades en la que transmiten sabiduría y tradiciones

## Juegos multiculturales

- Rescatar los juegos de tradición oral de diferentes partes del mundo
- Conocer y comprender la riqueza cultural
- No tienen reglas excesivas
- Pueden ser ejecutados en educación formal, no formal e informal.
- Existe reflexión de las culturas.

#### Juegos Pasivos

- Requiere poco material
- Fáciles de organización
- Favorece la agilidad mental y la concentración
- Integración e interacción entre las personas del juego
- Refuerzan mucho los componentes sociales y emocionales.

#### Juegos Sensoriales

- Son participativos
- Son juegos de poca intensidad
- Incluyen: discriminación visual, auditiva, táctil, gusto, olfato, conocimiento corporal, expresión corporal, expresión verbal, respiración, lateralidad, equilibrio.
- Se enfocan en la parte sensorial y no en la motriz.
- Tiene pocas reglas

Para la realización de los juegos es importante la planificación es por esto que para los juegos para las docentes para este proyecto se utilizó la guía para redactar juegos que se utiliza en este proyecto es basada en Salazar Salas, 2000.

Nombre de juego: se relaciona con la descripción del juego y usando la creatividad del autor, además de juegos tradicionales con nombres ya establecidos.

Tipo de juego. Indicar el nombre del tipo de juego

Objetivo: Indicar en que consiste el juego para la persona participante. Debe tener concordancia con la descripción del juego. Es específico para cada juego. Inicia con infinitivo.

Población: se debe indicar

- Edad mínima
- Edad máxima
- Numero mínimo necesario de participantes para el juego
- Número máximo de participantes para el área establecida para el juego

Organización: se debe incluir

- cantidad de grupos
- número de participantes por grupo
- formación inicial: hileras, círculos, filas, etc
- Posición inicial: de pie, sentados, abrazados etc
- Ubicación en el espacio disponible. N línea de fondo, en esquinas, en todo el espacio, etc.

Descripción del juego: debe ser precisa y concisa, incluir detalles indispensables como: ubicación de línea de salida, línea de meta, como inicia el juego, como termina, señal de inicio, que hace cada integrante, que hace el integrante que ya participo, tiempo de duración, entre otros.

Reglas: Incluir un mínimo de 4 reglas que ayude a comprender el juego, que se puede y que no se puede hacer.

Puntaje/Persona ganadora: se debe indicar solo lo que corresponda al juego. Si no hay puntaje ni persona ganadora en el juego, se debe indicar en un solo párrafo.

Instalación/ área/ características: debe indicarse:

- Instalación: indicar lugar donde se puede realizar el juego
- Área: tamaño mínimo de área de juego
- Características: plana, en el aula etc

Recursos humanos y materiales: Indicar cantidad de materiales o jueces por grupo mencionado anteriormente y el total para todos los grupos. Recursos humanos y recursos materiales.

Medidas de seguridad e higiene: Numerar todas las posibles medidas acerca de:

- Instalación/área
- Material

- Juego
- participantes

Funciones de la persona líder y de los jueces:

Funciones del líder:

- Explicar el juego.
- Demostrar el juego.
- Indicar las reglas del juego.
- Indicar medidas de seguridad.
- Dividir al grupo en subgrupos.
- Indicar el fin del juego.

Funciones de los jueces:

- Controlar el juego.
- Recordar las reglas del juego.
- Recordar medidas de seguridad.
- Ver que se cumplan las reglas.
- Ver que se cumplan medidas de seguridad.

Variantes: Deben incluir todas las posibles. Incluir mínimo dos. Las variantes no deben modificar el objetivo del juego

Adaptaciones: Incluir adaptaciones en el juego por si hay algunos estudiantes con alguna dificultad motora o cognitiva.

Diagrama y simbología: Debe incluir diagrama y simbología clara para ejecutar de buena manera el juego.

Nombre del juego: Izquierda - Izquierda, Derecha – Derecha.

1- Tipo de juego: Cooperativo.

2- Objetivo: Realizar todo el recorrido en forma grupal, lo mas coordinado y rápido posible.

4- Población:

- Edad mínima: 7 años.
- Edad máxima: adultos mayores.
- Número mínimo de personas: seis.
- Número mínimo de personas: cuarenta.

5 - Organización:

- Cantidad de grupos: 2.
- Número de participantes por grupo: mínimo tres.
- Formación inicial: en hileras.
- Posición inicial: de pie.
- Ubicación en el espacio: en todo el espacio.

6- Descripción del juego: Se organizan dos subgrupos en hileras, el primer integrante de cada subgrupo puede ver, los demás integrantes del subgrupo van con los ojos tapados(con pañuelos), todos van agarrados del hombro de su compañero de adelante, mientras la primer persona va diciendo: Izquierda - Izquierda (se dan dos pasos al lado izquierdo); Derecha - Derecha (se dan dos pasos al lado derecho); Adelante (se da un paso hacia adelante); Atrás (se da un paso atrás); Adelante un dos tres (se dan tres pasos hacia adelante),el orden de los pasos lo decide la primer persona. Se realiza esta acción hasta llegar al final del recorrido.

7- Reglas:

- No se podrán soltar las manos de los hombros de su compañero.
- Solo el líder de cada grupo indica hacia donde se mueve el grupo.
- Las personas que utilizan los pañuelos no se los pueden quitar durante el juego.
- No se puede correr o trotar, solo caminar.
- No salirse de la zona indicada.

8- Puntaje/Persona ganadora: No hay puntaje, ni persona ganadora.

9- Instalación/ área/ características:

- Instalación: clase

- Área: 7 metros por 7 metros (mínimo).
- Características: suelo plano, preferiblemente bajo sombra.

#### 10- Recursos humanos y materiales:

- Recursos humanos: una persona líder y dos jueces (uno por grupo).  
Recursos materiales: diez conchas para delimitar el área de juego y pañuelos (cantidad de pañuelos depende de la cantidad de participantes).

#### 11-Medidas de seguridad e higiene:

- Instalación/ área: el lugar debe estar libre de basura y limpio.
- Material: las conchas y los pañuelos deben estar en buen estado.
- Participantes: no empujar a nadie, respetar a sus compañeros, tener cuidado para no golpear a nadie y no pegarle a nadie con los pañuelos.

#### 12- Funciones de la persona líder y de los jueces:

##### Funciones del líder:

- Explicar el juego.
- Demostrar el juego.
- Indicar las reglas del juego.
- Indicar medidas de seguridad.
- Dividir al grupo en subgrupos.
- Indicar el fin del juego.

##### 12.2 Funciones de los jueces:

- Controlar el juego.
- Recordar las reglas del juego.
- Recordar medidas de seguridad.
- Ver que se cumplan las reglas.
- Ver que se cumplan medidas de seguridad.

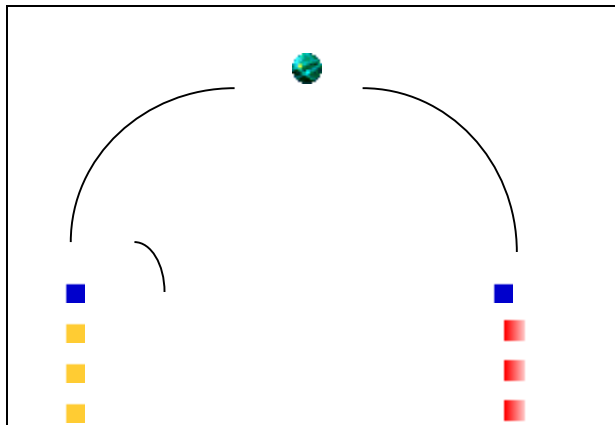
#### 13- Variantes:

- Hacer el recorrido en grupos con los ojos tapados, en el camino buscar tablas de multiplicar y los estudiantes deben responder en orden de la fila.
- Hacer el recorrido en grupos y dentro de los grupos en parejas, amarrados de los tobillos (uno de los integrantes de la pareja se amarra el tobillo izquierdo y el otro se amarra el tobillo derecho). Todos los participantes van viendo (nadie se tapa los ojos). Hacer una parada y responder cuestionario de alguna materia academia

#### 14- Adaptaciones:

- Para personas en silla de ruedas: la persona con esta discapacidad esta a un lado guiando a su grupo (todos los integrantes del grupo dependen de el), en el otro grupo se escoge una persona (esta persona se sentara en una silla a un lado y guiara a su grupo).
- Para personas con problemas de audición: en lugar de decir izquierda-izquierda, se dan dos toques suaves en el hombro izquierdo, hacia adelante se da un toque suave en la cabeza, hacia atrás se da un toque suave en la espalda, hacia la derecha dos toques en el hombro derecho.

#### 15- Diagrama y simbología:



■ : Grupo 1

■ : Grupo 2

■ : Guia de cada grupo

● : Meta

Líneas: recorrido de cada grupo.

Nombre: Adivina lapicero.

1. Tipo de juego: Cooperativo.
2. Objetivo: Adivinar el mayor número de personajes literarios
3. Poblaciones:
  - Edad Mínima: 6 años
  - Edad Máxima: Personas adultas mayores
  - Número mínimo de personas: Dos
  - El máximo: Según Área y personas líderes.
5. Organización:
  - Cantidad de grupos: Uno
  - Cantidad de participantes por grupo: Mínimo dos
  - Formación inicial: Libre
  - Posición inicial: Sentados
  - Ubicación en espacio: En el centro del área
6. Descripción: El líder comenzara a aplaudir de espalda a los participantes mientras ellos empezarán a pasarse de mano en mano un bolígrafo y cuando se pare de aplaudir el participante que tenga el bolígrafo deberá pasar al frente y elegir entre dos categorías: algún personaje literario y después de que elija deberá indicar al líder cual personaje escogió y empezara a dramatizarlo con señas y gestos para que los demás participantes adivinen de que se trata. Cada persona al frente tendrá un minuto para tratar de que los demás adivinen entre ellos (no es competencia). Si no se logra que los participantes adivinen se repetirán los aplausos y el pase del lapicero.
7. Reglas
  - No se puede tirar bolígrafo
  - Cuando se pare de aplaudir solo pasará al frente el que tenga el bolígrafo en la mano.
  - El que pase al frente deberá decir al líder que dramatizará previamente para evitar trampas.
  - Cada participante debe levantar la mano para intentar adivinar.
  - Los participantes que adivinan pueden hablar entre ellos pero no con el que dramatiza.
  - El que pasa al frente no puede mover la boca cuando esté al frente.
8. Puntaje/ persona ganadora: No es competencia por lo que no hay puntaje.
9. Instalación/área/características:
  - Instalación: Aula o en el aire libre.
  - Área mínima: Al menos del tamaño de un aula normal para poder separar los dos grupos lo suficiente.

- Características: Área sin mucho ruido alrededor y preferiblemente sin muchas distracciones.

10. Recursos humanos y materiales:

- Recursos humanos: Una persona líder para cada grupo
- Recursos materiales: Un bolígrafo.

11. Medidas de seguridad e higiene:

Participantes:

- No tirar el bolígrafo.
- Nadie debe llevarse el lapicero a la boca.

Instalaciones:

- Si se está al aire libre debe ser un sitio que no represente ningún peligro físico para los participantes libre de materiales y terrenos peligrosos.

Material:

- El bolígrafo no debe tener alguna forma u material que podría dañar la integridad de los participantes.
- Si se utiliza un lapicero no debe estar goteando tinta externamente.

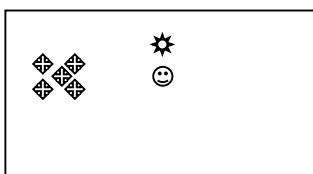
12. Funciones de la persona líder:

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar a los participantes las reglas del juego.
- Recordar a los participantes las normas de seguridad.
- Velar porque las medidas de seguridad se cumplan.
- Velar porque se respeten las reglas.
- Llevar el tiempo mínimo para cada persona al frente.

13. Variantes:

- Realizar gestos.
- Realizar señas.

14. Diagrama y simbología:



⬠ : Participantes que adivinan.

☺ : Participante que pasa al frente.

✦ : Líder

## Nombre del juego: las pajillas

1. Tipo de juego: cooperativo
2. Objetivo: Crear un edificio de pajillas. Trabajo en equipo
3. Población:
  - Edad mínima: 8 años.
  - Edad máxima: adultos mayores.
  - Número mínimo de participantes: 5 participantes.
  - Número máximo de participantes: 10 participantes.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 2
  - Número de participantes por grupo: 5
  - Formación inicial: alrededor de una mesa.
  - Posición inicial: sentados alrededor de una mesa.
  - Ubicación en el espacio: en el centro del espacio escogido.
5. Descripción: entre todos los jugadores tratarán de crear un edificio lo más alto posible utilizando unas tijeras. A los jugadores se les entregará una gran cantidad de pajillas para que, en grupo, con sus propias manos y creatividad, hagan un edificio formado por pajillas solamente.
6. Reglas:
  - No pueden mirar el grupo contrario.
  - Solo se puede utilizar el material que se le da.
  - No puede contar con ningún anclaje.
  - No tocar el edificio después del tiempo dado.
  - Todo participante debe colocar un mínimo de 5 pajillas.
  - Trabajar en equipo.
7. Puntaje/ Persona ganadora: no aplica debido a que es cooperativo y no se pretende ganar.
8. Instalación/área/características:
  - Instalación: gimnasio.
  - Área mínima: 10 metros por 10 metros.
  - Características: suelo plano, con sombra.
9. Recursos humanos y materiales:
  - Recursos humanos: una persona por cada grupo para facilitar materiales.
  - Recursos materiales: pajillas, 2 mesas de trabajo y tijeras para cada equipo.
10. Medidas de higiene y seguridad:
  - Instalación/ área: el lugar debe de estar libre de basura y limpio.

- Participantes: utilizar de una manera adecuada las tijeras porque éstas pueden ocasionar una lesión en los participantes.

**11. Funciones de persona líder/ jueces/asistentes:**



- Explicar el juego.
- Demostrar el juego
- Indicar las reglas.
- Ver que se cumplan las reglas.
- Indicar medidas de seguridad.
- Ver que cumplan las medidas de seguridad.
- Controlar el juego.
- Indicar el comienzo y final del juego.

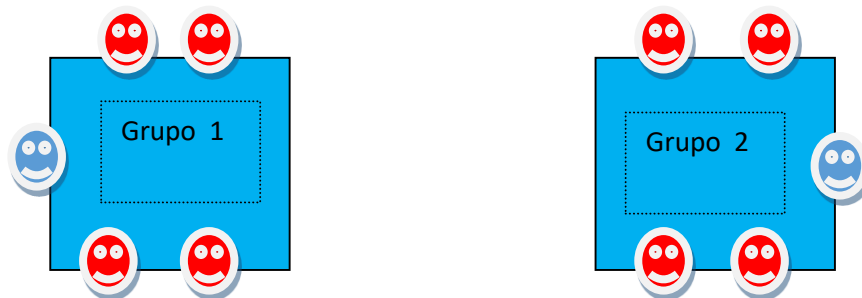
**12. Variantes:**

- Cuando van a colocar una pajilla todos se toman de la mano.
- Cuando colocan una pajilla tener una porra lista y decirla en conjunto.

**13. Adaptaciones:**

- Para las personas con ceguera usar plastilina un lugar de tijeras.

**14. Diagrama y simbología:** Líder  Participantes  Mesa 



## Nombre del juego: Únete para triunfar

### 1. Juego Cooperativo

2. Objetivo: Realizar los retos de cada estación unidos como grupo.

### 3. Población:

- Edad mínima: 10 AÑOS
- Edad máxima: 65 AÑOS
- Número mínimo de participantes: 4
- Número máximo de participantes: 20

### 4. Organización:

- Cantidad de grupos: 2 o 3
- Participantes por grupo: 10
- Formación inicial: Se ubican en grupos y dispersos en el espacio
- Posición inicial: de pie y ubicados en grupos

5. Descripción: Los grupos deberán pasar por las diferentes estaciones donde todos unidos deberán resolver la prueba que se encuentra en dicha estación para poder continuar a la siguiente.

6. Desarrollo: Se ubicarán tres estaciones en lugares diferentes. En una primera estación se ubicarán dos conos a una distancia de 10 a 15 mts. Todos los participantes en esta estación deberán colocarse en fila y amarrarse con el compañero de la par del tobillo con un pañuelo o material con el que se puedan unir. Luego que ya estén unidos deberán caminar desde el cono de inicio hacia el otro ubicado a la distancia ya mencionada. Cuando todos logren pasar este cono estará completada la estación y podrán continuar a la siguiente.

En la segunda estación todos los participantes deben colocarse en hilera sentado uno detrás del otro en forma de trencito y con las piernas enlazadas en el compañero de adelante. Luego de que ya estén ubicados y con las piernas enlazadas simulando ser un gusano boca arriba deben tratar de darse vuelta de manera coordinada sin soltarse, de forma que las manos y los pies de todo el grupo simulen un gusano boca abajo. Cuando todos logren estar colocados como un gusano habrán logrado el objetivo de esta estación y podrán continuar a la siguiente.

En la última estación los participantes deben colocarse en hilera. El primero tendrá un globo lleno de agua el cual pasará por debajo de las piernas al siguiente, este después de tenerlo deberá pasarlo por encima de la cabeza al siguiente compañero el cual la pasará de nuevo por debajo de las piernas, así hasta que el último la tenga en sus manos y la tire por encima de todos sus compañeros para que el primero la atrape. Luego de atraparla deberá dársela al segundo y correrá a colocarse de último en la hilera. Se seguirá esto hasta que todos tengan que ubicarse de primeros. Si por alguna razón el globo se cae ya sea en el camino hacia atrás o cuando el primero lo tiene que atrapar deberá repetirse ese tiro nada más. Cuando todos lo logren habrán logrado el objetivo de la estación. En cada estación habrá una pregunta académica en la cual los estudiantes deben resolver y poder pasar a la siguiente estación

### 7. Reglas:

- Todos los participantes deben lograr lo solicitado para avanzar
- No se debe realizar en competencia con el otro grupo
- Deben trabajar todos en grupo
- Deben irse y llegar todos juntos a las estaciones
- No alejarse de la zona señalada por el líder

8. Instalaciones:

- El juego debe realizarse al aire libre en donde los participantes puedan participar y trabajar en conjunto.
- Área mínima: 20 metros por 20 metros, donde las estaciones puedan estar separadas.
- Características: Al aire libre en zonas preferiblemente planas

9. Recursos humanos y materiales:

Recursos Humanos: Para este juego se requiere un líder y 3 jueces

Recursos materiales: Se requiere como mínimo de 20 pañuelos

Se requiere 15 globos llenos de agua en adelante

10. Medidas de seguridad: participantes: No correr para ir de una estación a otra

Andar con cuidado para no golpearse ni a los compañeros

Instalación: No debe haber objetos que puedan perjudicar a los participantes

Realizarlo es un espacio plano o que no hayan muchos huecos

Material: Las bombas deben estar alejadas de los integrantes a la hora de realizar el juego.

11. Funciones del líder y jueces: El líder debe explicar y demostrar el juego, indicar las reglas del juego y medidas de seguridad. Ubicar y presentar a los jueces, controlar la realización del juego.

Los jueces o asistentes deben recordarles a los participantes las medidas de seguridad y velar por que se cumplan. Velar porque se respeten las reglas.

El juez en la estación de las bombas debe darles otra cuando esta se revienta por alguna razón

El juez que se encuentra en la estación de los pañuelos debe observar que todos pasen de un cono al otro.

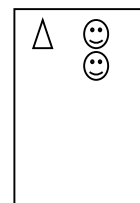
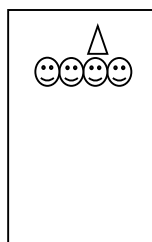
12. Variantes: En la estación de los pañuelos alejarle más los conos

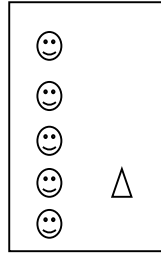
En la estación de las bombas, el último, de espaldas tire la bomba al primero en lugar que de frente.

13. Adaptaciones: Todos los participantes del grupo pueden guiar a la persona con deficiencia visual, y en la estación de las bombas que él pueda participar en el recorrido y pueda lanzar la bomba normal solo que el no la apañe.

Guiar y motivar a la persona con Síndrome de Down en todas las estaciones y ayudarle entre todos para lograr el objetivo

14. Diagrama:





Simbología: 😊 participantes    △ estaciones

## Nombre del juego: GLOBO FLOTANDO

1- Tipo de juego: cooperativo

2- Objetivo: tratar entre todos que el globo no toque el suelo antes de haberlo tocado y este sentado cada uno de los participantes.

4- Población:

- Edad mínima: 4 años.
- Edad máxima: adultos mayores.
- Número mínimo de personas: dos.
- Número máximo de personas: ilimitado

5 - Organización:

- 5.1 Cantidad de grupos: 1
- 5.2 Número de participantes por grupo: ilimitado
- 5.3 Formación inicial: como deseen los participantes, pero dentro del área determinada.
- 5.4 Posición inicial: de pie.
- 5.5 Ubicación en el espacio: en el centro del espacio escogido.

6- Descripción del juego: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

7- Regla

- No se debe agarrar el globo en el transcurso del juego.
- Se puede golpear el globo con cualquier parte del cuerpo.
- 3-El juego termina hasta que todo participante haya tocado el globo y este sentado.
- trabajar en equipo.

8- Puntaje/Persona ganadora: No hay puntaje, ni persona ganadora. El equipo completa el juego cuando todos los jugadores hayan tocado el globo, estén sentados, y el globo llega finalmente a tocar el suelo.

9- Instalación/ área/ características:

- Instalación: gimnasio o al aire libre.
- Área: 4 metros por 4 metros (mínimo).

- Características: Suelo plano, con sombra o al aire libre.

#### 10- Recursos humanos y materiales:

- Recursos humanos: una persona líder, quien supervisara que se lleve a cabo el juego correctamente.
- Recursos materiales: un globo.

#### 11-Medidas de seguridad e higiene:

- Instalación/ área: el lugar debe estar libre de basura y limpio.
- Participantes: no empujar a nadie para evitar tropiezos, respetar a sus compañeros, tener cuidado para no golpear a nadie.

#### 12- Funciones de la persona líder:

- Explicar el juego.
- Demostrar el juego.
- Indicar las reglas del juego.
- Ver que se cumplan las reglas.
- Indicar medidas de seguridad.
- Ver que se cumplan medidas de seguridad.
- Controlar el juego.
- Indicar el fin del juego.

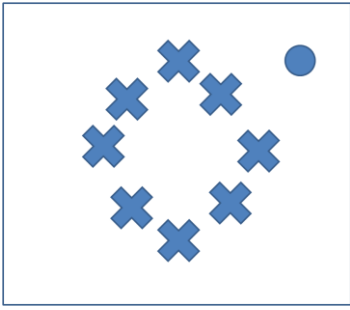
#### 13. Variantes:

- Iniciar el juego sentados para darle mayor dificultad, y cuando se toca el globo se pone de pie, termina el juego cuando estén todos los jugadores de pie.
- Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.
- Incluir alguna pregunta generadora de conocimiento donde el alumno que deje caer el globo pueda desarrollar algún tema en específico.

#### 14- Adaptaciones:

- Para personas con Síndrome de Down: aumentar el número de supervisores, para que guíen a los participantes si se presenta un problema dentro del juego.

#### 15- Diagrama y simbología:



●: Líder

✕: Participantes

## Nombre del juego: La bola que pica

1. Tipo de juego: Escolar
2. Objetivo: Ubicarse en un espacio personal antes de que la bola pique (dentro de un aro, con esto se trabaja el espacio personal y el general).
3. Población:
  - Edad mínima: 6 años
  - Edad máxima: 18 años
  - Número mínimo de participantes: 9 personas
  - Número máximo de participantes: 25 personas
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 2 y una persona sola
  - Número de participantes por grupo: 4 a 12 y 1 persona en el centro.
  - Formación inicial: Una persona en el centro y las demás dentro de aros a ambos lados de esa persona.
  - Posición inicial: De pie.
  - Ubicación en el espacio disponible: A lo largo y ancho del espacio desocupando una pequeña parte del centro.
5. Descripción: Un jugador se coloca en el centro de un mar de aros, con un balón, en un círculo grande (definido antes de colocar los aros). El resto de jugadores se coloca dentro de los aros, ubicados alrededor de ese círculo grande, unos a la derecha y otros a la izquierda en 2 equipos. A la indicación el jugador en el centro lanza la bola, y mientras ésta está en el aire, el resto de jugadores debe cambiar de aro y el que queda sin aro, va al centro y vuelve a lanzar la pelota. El que queda afuera el docente puede utilizar alguna pregunta (se puede utilizar para un quiz o alguna comprensión de lectura)
6. Reglas:
  - Solo se debe lanzar el balón hacia arriba, no en dirección a alguno de los grupos.
  - La persona que lanza solo lo hace una vez, por lo que debe buscar un aro.
  - La persona que queda por fuera de algún aro, independientemente si ya lanzo, vuelve a lanzar.
  - Si quedan personas sin aros después de que el balón pique, estas buscaran un aro mientras la bola pica 3 veces.
  - En caso de que queden más de 2 personas sin aro después de los 3 piques, se elimina un aro menos que la cantidad de personas que quedan y las 2 personas que queden sin aro en el siguiente turno salen del juego. (Si eran 10 aros se elimina uno y quedan 9).
7. Puntaje/ Persona ganadora:
  - Puntaje: No hay puntaje.
  - Ganador: El equipo que tenga más jugadores después de determinado tiempo.
8. 9. Instalación/área/características:

- Instalación: Un espacio amplio y alto donde ubicar los aros y poder lanzar la bola hacia arriba.
- Área mínima: 50 x 50 m.
- Características: Un área lo suficientemente amplia donde las personas puedan correr y que se pueda lanzar la bola lo más alto posible.

9. Recursos humanos y materiales:

- Recursos humanos: Un líder, un juez a cada lado (equipo) y asistentes en cada equipo.
- Recursos materiales: Un balón, unos 20 aros.

11. Medidas de higiene y seguridad:

Participantes:

- Tener los cordones amarrados.
- Evitar majar los aros.
- Estar atentos a la caída del balón.

Materiales

- Mantener los aros libres de cualquier borde quebrado, que estén en buen estado.
- El balón que no sea muy pesado para que no golpee a ningún participante.

11.3 Instalación:

- Que el espacio esté libre de objetos que impidan el desplazamiento.
- Mantenerla limpia de cualquier líquido que pudiera estar regado.
- Si es al aire libre, buscar un lugar bastante plano y sin troncos, raíces o similar.

12. Funciones de persona líder/ jueces/asistentes:

Persona líder:

- Explicar y demostrar el juego.
- Dar el inicio y el final del juego.
- Velar por el cumplimiento de las reglas.
- Recordar las medidas de seguridad e higiene.
- Dar la orden de lanzamiento del balón.

Jueces:

- Determinar quien fue la última persona sin aro, en caso de ser necesario.

Asistentes:

- Mantener a los grupos ordenados.

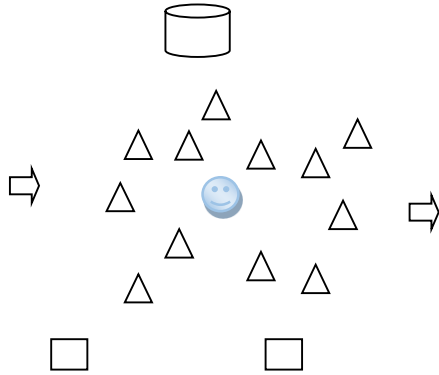
13. Variantes:

- Ubicar los aros más lejos un grupo de otro.
- No usar grupos, sino que cada persona se ubica en un aro alrededor de todo el espacio y que tenga que buscar uno que no sea el más inmediato (más cercano).

14. Adaptaciones:

- Personas con dificultad de movimiento: Dejar que la bola pique más veces para que las personas puedan desplazarse y si usan sillas de ruedas, pintar o demarcar círculos en el suelo en vez de aros.
- Personas con dificultades visuales: Además de tener personas con buena visión que dirijan a los que tengan problemas, dar la orden de salida para cambiar de aros al primer bote del balón.

15. Diagrama:



Simbología:

	Líder
	Juez
	Lanzador

Nombre del juego: Levanta las manos.

1. Tipo de juego: Escolar
2. Objetivo: Estar atento para levantar las manos cuando el compañero que este al lado sea señalado.
3. Población:
  - Edad mínima: 6 años.
  - Edad máxima: 55 años.
  - Número mínimo de participantes: 8 participantes.
  - Número máximo de participantes: 30 participantes.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 1
  - Número de participantes por grupo: Mínimo 4 personas.
  - Formación inicial: Tomados de las manos formando un círculo.
  - Posición inicial: Todos de pie.
  - Ubicación en el espacio disponible: En el centro de la cancha de futbol sala.
5. Descripción: Los participantes se toman de las manos formando un círculo. Una persona se coloca en el interior del círculo, y correrá alrededor de este. En determinado momento, la persona que está corriendo se detendrá en frente de un compañero, y al mismo tiempo que lo señala con el dedo dirá: ¡levanta las manos! La persona que fue señalada mantendrá sus manos abajo, mas las dos personas que estén a sus lados serán los que levanten las manos. La persona que se equivoque tomara el lugar del que estaba corriendo y el juego empieza otra vez.
6. Reglas:
  - La persona que corre en el centro solo puede señalar a una persona por turno.
  - Las personas en el círculo no pueden intentar evitar que las señalen.
  - No se pueden levantar las manos hasta que la persona que corre diga “levanta las manos”.
7. Puntaje/ Persona ganadora:
  - Ganador: Gana la persona que cometa menos equivocaciones.
8. Instalación/área/características:
  - Instalación: Un rectángulo.
  - Área mínima: 20 x 10 m.
  - Características: Un lugar con una superficie limpia y seca sin desniveles.
9. Recursos humanos y materiales:
  - Recursos humanos: Un líder, un juez, un asistente.
10. Medidas de higiene y seguridad:

Participantes:

  - Cordones atados
  - No empujar a los compañeros.
  - Usar ropa cómoda

Instalación:

  - Superficie limpia de cualquier líquido que resbale.
  - Mantener el área libre de obstáculos que impidan correr.



## Nombre del juego: Colocho

1. Tipo de juego: Para edad escolar
2. Objetivo: Mantenerse la mayor cantidad de tiempo posible en el área de juego, ubicando correctamente las extremidades del cuerpo donde se pide y sin caerse.
  - Edad mínima recomendada: 6 años.
  - Edad máxima recomendada: 12 años pero sin ningún problema pueden participar personas de cualquier edad.
  - Número mínimo de participantes: 1 participantes.
  - Número máximo de participantes: 6 participantes.
3. Organización:
  - 5.1 Cantidad de grupos: uno o más
  - 5.2 Número de participantes por grupo: 6.
  - 5.3 Formación inicial: en hilera
  - Posición inicial: de pie.
  - Ubicación en el espacio disponible: en el centro del espacio.
4. Descripción: En una hilera los participantes deberán elegir en uno de los extremos del área de juego, el color donde desean empezar, el juez hará girar la flecha del tablero de acuerdo al turno que le corresponda a cada participante. Dicha flecha indicara cual extremidad debe colocar el participante dentro del área de juego. Por cada jugada deben responder alguna pregunta académica. (repaso de materia)
5. Reglas:
  - El participante que pierda el equilibrio deberá de empezar de nuevo.
  - Solo se puede girar la flecha para cada participante un turno por ronda.
  - Los participantes no podrán cambiar la casilla donde se encuentre su extremidad para realizar un movimiento.
  - Si el participante se sale de alguna de las casillas debe de empezar de nuevo
  - No se puede desequilibrar a los demás participantes.
  - Solo las extremidades pueden tener contacto con el área de juego.
6. Puntaje/ Persona ganadora:
  - Puntaje: no existe.
  - 7.2 Persona ganadora: la que menos veces tenga que comenzar el juego.
7. Instalación/área/características:
  - Instalación: En un espacio amplio.
  - Área mínima: 4metros por 4 metros (depende de la cantidad de personas).
  - Características: Preferiblemente bajo techo, y en una superficie plana (planche)
8. Recursos humanos y materiales:
  - Recursos humanos: Un líder, jueces
  - Recursos materiales: El tablero con la flecha y el área de juego
9. Medidas de higiene y seguridad:

a. Participantes:

- No tener objetos que cuelguen ( cadenas)
- No jugar en medias
- Tener las manos bien secas
- Utilizar ropa cómoda

b. Materiales:

- El área de juego debe de estar seca
- Debe de estar bien sujeta al suelo
- las casillas del juego no deben de resbalar

c. Instalación:

- La superficie debe estar limpia de cualquier objeto que pueda lastimar a los participantes (piedras, vidrios, troncos).

10. Funciones de persona líder/ jueces/asistentes:

a. Persona líder:

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar a todos los participantes las reglas del juego.
- Recordar las medidas de seguridad, y velar porque estas se cumplan.
- Velar porque los jueces estén realizando sus funciones.

b. Jueces:

- Verificar que los participantes no se salgan de las casillas
- Girar la flecha del tablero, para cada participante cuando corresponda el turno de este.
- Llevar el conteo de las caídas de los participantes
- Recoger el material al terminar el juego.

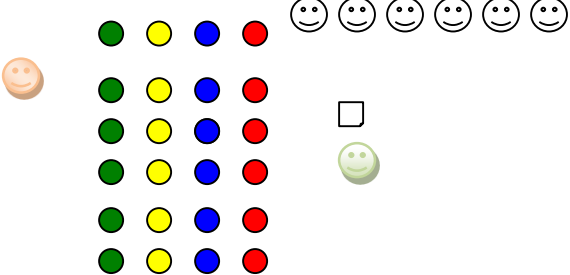
15. Variantes:

- colocar en orden aleatorio las casillas del juego (Colores dispersos por toda el área de juego.
- variar el tamaño de las casillas.
- Colocar 2 flechas en el tablero:
  - en la primera flecha poner la misma cantidad de casillas que hay en el área de juego y enumerar las casillas y otra flecha con los dibujos de cada extremidad. A la hora de seleccionar donde se debe de colocar la extremidad se deben de girar ambas flechas. Por ejemplo: “pierna derecha casilla 18.”





16. Adaptaciones:

- En personas con discapacidad visual, las casillas pueden tener diferentes tipos de superficies (texturas), con el fin de reconocer en donde debe colocar la extremidad que le corresponde.
- Para personas daltónicas, se pueden cambiar la figura circular de las casillas, por una circular, otras cuadrada, las siguientes triangulares, y las cuartas por rombos.

17. Diagrama:



SIMBOLOGIA

	Líder
	Juez
	Participante
	Tablero

## Nombre del juego: Infectado por el virus.

1. Tipo de juego: Escolar.
2. Objetivo: Infectar a todos con el virus.
3. Población:
  - Edad mínima: 8 años.
  - Edad máxima: 100 años.
  - Número mínimo de participantes: 3 participantes.
  - Número máximo de participantes: 50 participantes.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: Uno.
  - Posición inicial: De pie.
  - Ubicación en el espacio disponible: Una persona en el centro y los demás en un extremo del espacio.
5. Descripción: Se colocará una persona en el centro del espacio, esta persona será un virus; el resto del grupo se colocará en un extremo del espacio, cuando el líder dé la indicación de salida, todo el grupo correrá hacia el otro extremo, tratando de evitar el virus. Por su parte el virus tratará de infectar a alguien tocándolo con la mano, cuando el virus infecta a una persona, esta persona queda infectada y debe de tomarse de la mano con el virus, luego el líder volverá a dar la salida y se jugará de nuevo, cada vez que alguien sea tocado la cadena de virus será más grande. El juego acaba cuando todas las personas hayan sido atrapadas e infectadas con el virus. El virus debe hacer alguna pregunta de repaso si el grupo no logra contestar deben pasar y evitar que sea tocado por el virus.
6. Reglas:
  - No golpear ni empujar a los compañeros a la hora de intentar atraparlos.
  - Estar siempre tomados de la mano a la hora de ser virus.
  - Una vez infectado, no se puede dejar de ser virus.
  - Correr de extremo a extremo.
  - Esperar a que el líder de la señal de salida para empezar a correr.
  - Apenas se es tocado por el virus ya se queda infectado.
7. Puntaje/ Persona ganadora:
  - Puntaje: No hay puntaje.
  - Persona ganadora: No hay persona ganadora.
8. Instalación/área/características:
  - Instalación: Un espacio amplio, preferiblemente con un rectángulo demarcado.
  - Área mínima: 20 m de ancho x 40 m largo aproximadamente.
  - Características: Suelo plano, sin obstáculos ni huecos, con un rectángulo demarcado.
9. Recursos humanos y materiales:
  - Recursos humanos: Un líder y 4 jueces.
  - Recursos materiales: No hay.
10. Medidas de higiene y seguridad:

Participantes:

- No empujar a los demás compañeros.
- Utilizar un calzado adecuado, que no resbale y tener los cordones amarrados.
- No utilizar cadenas, aretes grandes, pulseras o cualquier objeto que pueda poner en riesgo al jugador y a sus compañeros.
- Utilizar ropa cómoda, que no impida la fácil movilidad y la corrida.
- Tener cuidado a la hora de atrapar a alguien ya que se está tomado de la mano de otra persona.
- Tener precaución a la hora de correr.

Materiales: No hay materiales.

Instalación:

- La superficie debe estar limpia de cualquier objeto u obstáculo que pueda lastimar a los participantes.
- No pueden existir regueros o charcos de algún tipo de líquido.

### 11. Funciones de persona líder/ jueces/asistentes:

Persona líder:

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar a todos los participantes las reglas del juego.
- Recordar las medidas de seguridad, y velar porque estas se cumplan.
- Velar porque los jueces estén realizando sus funciones.
- Animar a los participantes antes y durante la realización del juego.
- Dar la señal de salida.

Jueces:

- Recordar y velar porque las reglas del juego se cumplan.
- Observar quien es infectado por el virus.
- Observar que la cadena de virus no se suelte.
- Velar por la seguridad de los participantes.

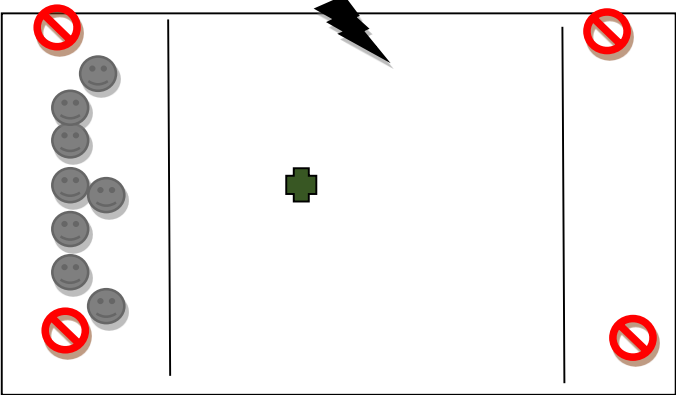
### 12. Variantes:

- Utilizar para infectar a las personas una pelota, entonces cuando toca a la persona con la pelota, esta queda infectado.
- Que los virus estén amarrados de los tobillos con un pañuelo.
- Que las personas se desplacen de diferentes maneras.

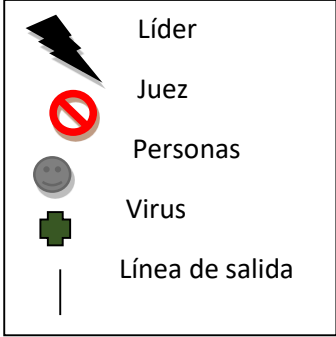
### 13. Adaptaciones:

- De contar con una persona no vidente, esta sería parte de los virus y estaría tomada de la mano de un guía que lo ayude.
- Si se presenta un jugador con síndrome de down, podría ser parte de los virus y un guía lo tomaría de la mano para ayudarlo a atrapar a los demás.

14. Diagrama:



Simbología:



## Nombre: El ciempiés y el túnel

1. Tipo del juego: para edad escolar. (De primero a sexto nivel)
2. Objetivo: completar, todos los integrantes del equipo juntos, el trayecto establecido lo más rápidamente posible.
3. Población:
  - Edad mínima: 6 años.
  - Edad máxima: 85 años.
  - Número mínimo de participantes: 6 personas.
  - Número máximo de participantes: 26 personas.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 2 grupos.
  - Número de participantes por grupo: 13 personas.
  - Formación inicial: hileras.
  - Posición inicial: de pie.
  - Ubicación espacial: en línea de salida, a un costado del área de juego.
5. Descripción del juego: Cada grupo formará una hilera (ciempiés) en una línea o marca de salida, señalada por el líder. A la indicación del líder los dos primeros de la hilera de cada grupo saldrán rápidamente (Cuerpo: Actividad locomotora: la carrera o correr) (Esfuerzo: Tiempo rápido). El segundo se agarrará de la cintura del primero y correrán haciendo zigzag (Espacio: Patrón de zigzag) en obstáculos (conchas) hasta llegar a un aro (túnel), que estará en el suelo al otro lado de la línea de salida. Al llegar al aro, el primero lo tomará y pasará por dentro de este, luego lo hará su compañero (Relaciones: Relación con aparatos). En este momento solo se sujetarán de una mano, para facilitar el paso del aro. Luego sujetos como en un inicio, ambos regresarán a la línea de salida, para recoger a un compañero que se sujetará de la cintura del último, para así ir agrandando el ciempiés. Al regresar no harán el zigzag Realizarán la misma mecánica hasta que el ciempiés esté formado por todos los integrantes del grupo. Cada persona que se agrega se coloca al final de la hilera. Cada vez que pasen por el aro, el último del grupo acomodará el aro donde estaba en un inicio y se agarrará al grupo para seguir realizando la mecánica. El juego acaba cuando todo el grupo vaya al aro, pasen todos por este y regresen a la línea de salida que se convertirá en la línea de meta. Gana el primer grupo en hacerlo. Deben de deletrear una palabra que le da el docente antes de cada salida.
6. Reglas:
  - El juego inicia solo a la señal del líder, nadie puede comenzar antes de ella.
  - El grupo no puede avanzar si se soltase algún compañero.
  - Luego de pasar el aro antes de regresar a la salida, el último debe acomodar el aro donde estaba, mientras los demás lo esperan.
  - En cada llegada al aro o regreso a la salida quienes forman el ciempiés deben pasar por las líneas marcadas.

- Cuando estén pasando por dentro del aro no podrán soltarse, deben estar sujetos de una mano.

**7. Puntaje/persona ganadora:**

- Gana el primer grupo en llegar a la meta, luego de que todos pasaron por el aro.
- El ganador obtendrá 2 puntos; el otro grupo 1 punto.
- Al final, se hará una sumatoria de los puntos obtenidos en todas las rondas jugadas.

**8. Instalaciones:**

- Lugares al aire libre o bajo techo, como un gimnasio o una zona verde.
- Área: 35 metros x 10 metros.
- Características: debe ser una superficie plana de piso de madera, cemento, arena, tierra, césped natural o artificial, entre otros.

**9. Recursos humanos y materiales:**

- Habrá un líder de la actividad y 4 jueces.
- Se necesitan 2 aros y 20 conchas.

**10. Medidas de seguridad y de higiene:**

Instalación/área:

Que no existan materiales que puedan caer sobre algún participante o que haga tropezar a alguna persona.

La superficie debe estar libre de humedad para evitar resbalones.

Material:

- Los aros deben estar limpios y ser de textura que no lastime a los participantes.
- Los aros no deben estar partidos, ya que producirían daño a los participantes.

Participantes:

- Al sujetarse de la cintura del compañero tener cuidado de no lastimar con las uñas.
- Tener precaución de que un compañero no se caiga.
- Deben tener los cordones bien amarrados.

**11. Funciones de los jueces:**

Líder o juez principal:

- Explicar el juego.
- Demostrar el juego.
- Indicar las reglas del juego.
- Indicar las medidas de seguridad del juego.
- Ubicar y presentar a los jueces.
- Controlar la realización del juego, mientras motiva.
- Indicar la persona ganadora/puntaje.
- Dar la indicación para el inicio y final del juego. Hacer la repartición de los grupos y la distribución espacial de los grupos.

Jueces secundarios:

- Recordar las medidas de seguridad y reglas y velar porque estas se cumplan.
- Motivar al grupo que se le asignó.

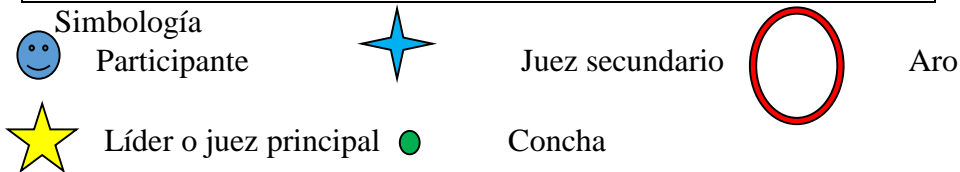
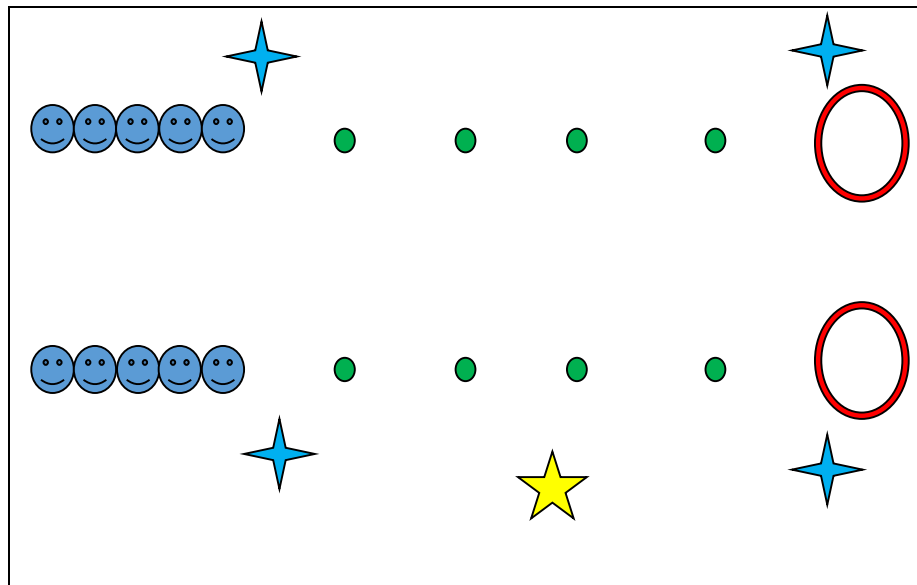
12. Variantes:

- Agregar más aros.
- Trasladarse saltando.

13. Adaptaciones:

- Personas no videntes: Tener un guía vidente, que siempre será el primero de la hilera.
- Una persona en silla de ruedas: será la primera de la hilera, no tendrá que pasar por dentro del aro.

14. Diagrama y Simbología:



## Nombre: Piedras veloces

1-Tipo de juego: Ecológico

2-Objetivo: Desplazar lo más rápidamente que se pueda, las piedras de un lugar a otro y formar la figura que se indique.

3-Población:

- Edad mínima: 7 años
- Edad máxima: 65 años
- Número mínimo de personas: 8
- Número máximo de personas: 40

4-Organización:

- Cantidad de grupos: 4
- Número de participantes por grupo: mínimo 6
- Formación inicial: fila
- Posición inicial: de pie
- Ubicación en el espacio: en las esquinas del lugar

5-Descripción del juego: todos los participantes se encuentran detrás de una línea señalada. Cuando el líder de la indicación de que el juego inició, deben irse colocando uno por uno en una fila, sentados hasta llegar al centro del lugar que se encontrará indicado. Cuando el último participante se coloque deben empezar a pasarse las piedras una por una. Cuando ya se hayan trasladado todas las piedras, entonces el jugador que se encuentra al final debe formar una figura que el líder le indique. Luego de que haya formado bien la figura debe empezar a pasar otra vez piedra por piedra al lugar de inicio, al igual que cada jugador.

6-Reglas:

- No tener ninguna piedra en la mano hasta que se dé la indicación.
- Las piedras deben pasar por todos los participantes.
- No se puede ir pasando más de una piedra a la vez.
- Todos los participantes deben iniciar en el mismo lugar.
- No se puede omitir pasar alguna piedra (todo el material debe ser trasladado)
- Todos los participantes deben mantenerse sentados.

7-Puntaje: Grupo ganador: el primero que realice todo lo indicado en el menor tiempo posible.

8-Instalación/área/características:

- Instalación: gimnasio o al aire libre.
- Área: 10 metros por 20 metros.
- Características: suelo plano.

9-Recursos humanos y materiales:

- Recursos Humanos: una persona líder y 3 jueces secundarios.
- Recursos Materiales: 10 piedras y 15 palos por grupo.

#### 10-Medidas de seguridad y de higiene:

- Instalación: 1. Si se realiza al aire libre no debe haber basura.
- Material: 1. Las piedras no deben ser muy grandes.
- Participantes: 1. Por ningún motivo se debe lanzar una piedra a algún compañero o líder.  
2. Si se encuentra al aire libre usar repelente y bloqueador.  
3. Pasarse las piedras con cuidado para no lastimar a nadie.

#### 11-Funciones de los jueces:

##### Funciones del líder/juez principal:

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar las reglas del juego. Recordar las medidas de seguridad.
- Brindar la oportunidad de que todos consulten dudas y participen.
- Llevar el tiempo de los grupos.
- Indicar el grupo ganador.

##### Funciones de los jueces secundarios:

- Recordar las reglas del juego.
- Recordar las medidas de seguridad establecidas.
- Velar porque se cumplan las reglas del juego.
- Velar porque se cumplan las medidas de seguridad establecidas.
- Asegurarse de que el grupo realice bien la figura que se le indicó.

#### 12-Variantes:

- En lugar de palos para formar los círculos pueden ser botellas.
- Se puede realizar de pie.
- En lugar de correr para colocarse, se puede cambiar el patrón locomotor por brincar o saltar.

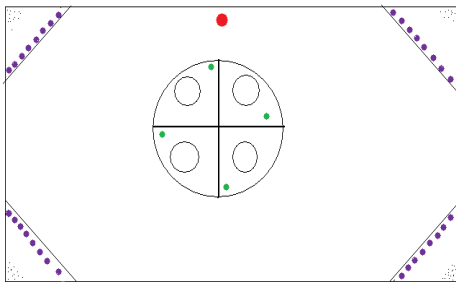
#### 13-Adaptaciones:

Población no vidente: si en el grupo hubiera una persona no vidente lo que se puede hacer es vendarle los ojos a unos participantes (a la mitad de jugadores de cada grupo). De esta forma, cada uno de los participantes que tenga los ojos vendados contará con un compañero que no tenga los ojos vendados, el cual lo ayude en la actividad. El juego se puede repetir dos veces para que los participantes que no se vendaron los ojos, en la segunda ocasión si lo hagan.

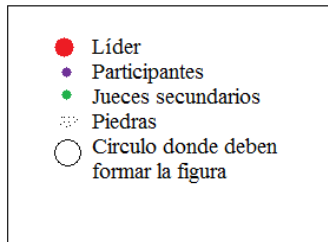
Población en sillas de ruedas: se utilizarían sillas para todos y cada vez que tengan que desplazarse, lo deben hacer con la silla.

#### 14-Diagrama y simbología:

## Diagrama



## Simbología



## Nombre del juego: “Súper Móviles”

1. Tipo de juego: Juego ecológico
2. Objetivo: Crear un medio de transporte con materiales reciclables (botellas, cajas, papel, etc.)
3. Población:
  - edad mínima: 6 años
  - edad máxima: 50 años aproximadamente
  - número mínimo de participantes: ocho
  - número máximo de participantes: según materiales y líderes disponibles
4. Organización:
  - cantidad de grupos: cinco
  - cantidad de participantes por grupo: mínimo cuatro
  - Formación inicial: hileras o por subgrupos
  - Posición inicial: de pie
  - Ubicación en el espacio: en todo el espacio
5. Descripción: se divide el grupo en subgrupos de 4 a 6 personas. A cada subgrupo se le entrega una serie de materiales reutilizables, con los cuales deberán, entre todos, confeccionar un medio de transporte (carro, avión, nave espacial, camión, etc.) poniendo a trabajar su imaginación. Se les dará un tiempo de 8 minutos para que lo hagan. Incluir materia académica. Ejemplo ( características de transporte, investigación, tema de exposición)
6. Reglas:
  - Elaborar el medio de transporte en el tiempo establecido.
  - No quitarle material a los demás grupos.
  - Respetar el área de juego.
  - Cada integrante del grupo deberá aportar mínimo una idea a la hora de hacer el medio de transporte.
  - Respetar la orden de inicio y de finalización del líder.
7. Ganador: no hay puntaje en este juego.
8. Instalación/ área/ características:
  - Instalación: se puede realizar al aire libre, en un gimnasio o bajo techo.
  - Área: 10 metros por 10 metros aproximadamente.
  - Características: zona no necesariamente plana al aire libre, preferiblemente rodeada de naturaleza.
9. Recursos humanos y materiales:

Recursos humanos: una persona líder por grupo y dos, tres o cuatro jueces o docentes en total para el juego.

10 Recursos materiales: una caja grande de cartón, pilots, lápices de color, papel periódico viejo, telas usadas, latas, naturaleza muerta (palos, hojas secas, etc.), tijeras, cinta, goma, entre otros materiales, por grupo, en total son 4, 5 ó 6 grupos. Puede variar la cantidad de material por grupo, se le proporciona un mínimo de 10 materiales reciclables a cada grupo.

**10. Medidas de seguridad y de higiene:**

Instalación/ área:

1. Tener cuidado con las irregularidades del área en caso de que hayan.
2. No arrancar plantas del área.

Participantes:

1. Lavarse las manos luego de hacer el juguete.
2. recoger el material al finalizar la actividad.
3. Usar con cuidado las tijeras y demás materiales para evitar accidentes.

Materiales:

1. Revisar que los materiales estén limpios o en buen estado.

**11. Funciones de la persona líder:**

- Explicar el juego.
- Indicar las reglas y las medidas de seguridad del juego.
- Dividir el grupo en subgrupos.
- Revisar los nuevos materiales que los participantes deseen agregar a los ya entregados.

Funciones de los jueces:

- Controlar la realización del juego.
- Velar por que todos los integrantes del grupo colaboren en la confección del material.
- Indicar el grupo ganador.

**12. Variantes:**

- Que el medio de transporte que se realice sea específicamente acuático o bien específicamente aéreo o terrestre, el líder lo indica al inicio del juego.
- Utilizar un solo tipo de material, por ejemplo, únicamente cartón.

**13. Adaptaciones:**

- Para una persona en silla de ruedas, poner los materiales en una mesa y trabajar desde allí.
- Para una persona sorda, escribir las indicaciones en una pizarra, así como las medidas de seguridad y hacer demostraciones.

Nombre: Piedras veloces

1-Tipo de juego: Ecológico

2-Objetivo: Desplazar lo más rápidamente que se pueda, las piedras de un lugar a otro y formar la figura que se indique.

### 3-Población:

- Edad mínima: 7 años
- Edad máxima: 65 años
- Número mínimo de personas: 8
- Número máximo de personas: 40

### 4-Organización:

- Cantidad de grupos: 4
- Número de participantes por grupo: mínimo 6
- Formación inicial: fila
- Posición inicial: de pie
- Ubicación en el espacio: en las esquinas del lugar

5-Descripción del juego: todos los participantes se encuentran detrás de una línea señalada. Cuando el líder de la indicación de que el juego inició, deben irse colocando uno por uno en una fila, sentados hasta llegar al centro del lugar que se encontrará indicado. Cuando el último participante se coloque deben empezar a pasarse las piedras una por una. Cuando ya se hayan trasladado todas las piedras, entonces el jugador que se encuentra al final debe formar una figura que el líder le indique. Luego de que haya formado bien la figura debe empezar a pasar otra vez piedra por piedra al lugar de inicio, al igual que cada jugador.

### 6-Reglas:

- No tener ninguna piedra en la mano hasta que se dé la indicación.
- Las piedras deben pasar por todos los participantes.
- No se puede ir pasando más de una piedra a la vez.
- Todos los participantes deben iniciar en el mismo lugar.
- No se puede omitir pasar alguna piedra (todo el material debe ser trasladado)
- Todos los participantes deben mantenerse sentados.

7-Puntaje: Grupo ganador: el primero que realice todo lo indicado en el menor tiempo posible.

### 8-Instalación/área/características:

- Instalación: gimnasio o al aire libre.
- Área: 10 metros por 20 metros.
- Características: suelo plano.

### 9-Recursos humanos y materiales:

- Recursos Humanos: una persona líder y 3 jueces secundarios.
- Recursos Materiales: 10 piedras y 15 palos por grupo.

### 10-Medidas de seguridad y de higiene:

Instalación:

- Si se realiza al aire libre no debe haber basura.

Material:

- Las piedras no deben ser muy grandes.

Participantes:

- Por ningún motivo se debe lanzar una piedra a algún compañero o líder.
- Si se encuentra al aire libre usar repelente y bloqueador.
- Pasarse las piedras con cuidado para no lastimar a nadie.

11-Funciones de los jueces:

Funciones del líder/juez principal:

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar las reglas del juego.
- Recordar las medidas de seguridad
- Brindar la oportunidad de que todos consulten dudas y participen.
- Llevar el tiempo de los grupos.
- Indicar el grupo ganador.

Funciones de los jueces secundarios:

- Recordar las reglas del juego.
- Recordar las medidas de seguridad establecidas.
- Velar porque se cumplan las reglas del juego.
- Velar porque se cumplan las medidas de seguridad establecidas.
- Asegurarse de que el grupo realice bien la figura que se le indicó.

12-Variantes:

- En lugar de palos para formar los círculos pueden ser botellas.
- Se puede realizar de pie.
- En lugar de correr para colocarse, se puede cambiar el patrón locomotor por brincar o saltar.

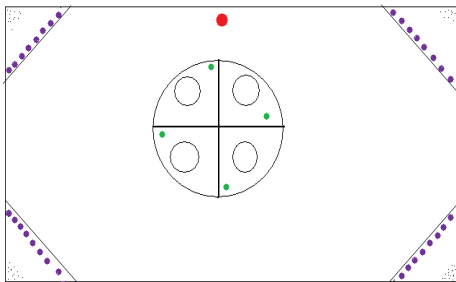
13-Adaptaciones:

Población no vidente: si en el grupo hubiera una persona no vidente lo que se puede hacer es vendarle los ojos a unos participantes (a la mitad de jugadores de cada grupo). De esta forma, cada uno de los participantes que tenga los ojos vendados contará con un compañero que no tenga los ojos vendados, el cual lo ayude en la actividad. El juego se puede repetir dos veces para que los participantes que no se vendaron los ojos, en la segunda ocasión si lo hagan.

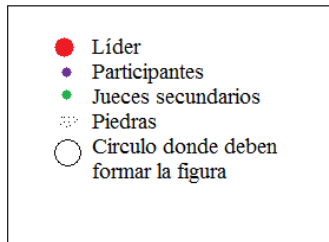
Población en sillas de ruedas: se utilizarían sillas para todos y cada vez que tengan que desplazarse, lo deben hacer con la silla.

14-Diagrama y simbología:

## Diagrama



## Simbología



## Nombre del juego: Formando palabras

1. Tipo de juego: Ecológico
2. Objetivo: Formar lo más rápido las palabras de la lista con el material de reciclaje (Periódicos, revistas, etc).
3. Población:
  - edad mínima: 7 años
  - edad máxima: 60 años
  - número mínimo necesario: 5 personas
  - número máximo: 30 personas
4. Organización:
  - cantidad de grupos: 5
  - número de participantes por grupo: mínimo 2
  - formación inicial: En círculo
  - posición inicial: Sentados
  - ubicación en espacio: Distribuido por la mitad de la cancha de baloncesto.
5. Descripción del juego:

Se divide a los participantes en 5 grupos. A cada uno de los grupos se les entrega la misma cantidad de material en este caso periódicos. Uno de los participantes, escogido por el mismo grupo, deberá ir a buscar en el área determinada por los encargados del juego la palabra que deberá ir a decirles a los otros participantes que lo esperan para formar la palabra. Luego de formar la palabra deberá ir otro participante por las siguientes palabras, que el líder encargado le indicara cual es, así hasta formar la lista correspondiente.
6. Reglas:
  - Solo se permite llevar un sobre a la vez.
  - No se puede ir por otro sobre hasta no haber completado la palabra.
  - Hacer únicamente las palabras de la lista.
  - Si no se cumple las reglas, se le agregara otra palabra en la lista para formar.
  - Todos los participantes deberán permanecer sentados.
  - Todos los participantes deberán ir por turnos por el sobre.
7. Puntaje/Persona Ganadora:
  - Equipo ganador: El que logre formar las palabras primero.
8. Instalación:
  - gimnasio o espacio al aire libre.
  - área mínima: 10 metros x 10 metros
  - características: puede ser cualquier tipo de suelo, ya sea en el espacio al aire libre
  - Preferiblemente plano y seco.
9. Recursos humanos y materiales:

- recursos humanos: mínimo dos jueces, líderes o docentes, un juez para grupo.
- recursos materiales: mínimo 1 periódico viejo o revistas de reciclaje para cada uno de los grupos para obtener las palabras del juego.

#### 10. Medidas de seguridad y de higiene:

- Participante:
1. Los participantes deberán llevar ropa cómoda.
  2. No se puede empujar a otros participantes.

Instalación: 1. si es al aire libre: tener cuidado con la irregularidad del espacio (huecos, zacate, tierra, polvo, basura, vidrios, etc.)

Material:

1. No debe haber áreas húmedas ya que se puede dañar el material.
2. Si la población es infantil asegurarse que no consuman el material.
3. Revisar el periódico antes del juego por aquello que traiga imágenes reportajes no aptos o indecorosos.

#### 11. Funciones de los jueces:

##### Funciones de la persona líder:

- Explicar y demostrar el juego
- Indicar las reglas del juego
- Indicar las normas de seguridad
- Ubicar y presentar los jueces
- Controlar la realización del juego.
- Indicar el grupo ganador.
- Decir a los participantes las palabras a formar.

##### Funciones de los jueces:

- Recordar y las medidas de seguridad.
- Velar que se cumplan las medidas de seguridad.
- Recordar las reglas del juego.
- Velar que se respeten las reglas.
- Velar y motivar para que todos los participantes del grupo colaboren en la formación de palabras.
- Indicar cuando el grupo que le correspondiente termina la lista.
- Verificar que realicen la palabra adecuado a la lista.
- Velar por que formen una palabra a la vez.
- Recordar si algún grupo se le olvida la palabra a buscar.

#### 13. Variantes:

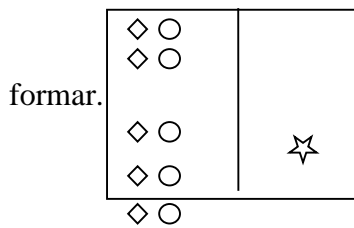
- En vez de ir a traer el sobre meter letras en cajitas.
- Ir a buscar el sobre ejecutando diferentes patrones de movimiento.
- Poner obstáculos en el recorrido al sobre.

14. Adaptaciones:

- Para población no vidente: Se puede dirigir con algún sonido, ya sea maraca o diciendo derecha, izquierda, hasta que logre llegar al sobre, y regrese, a las palabras se le pueden hacer relieve en braille.
- Para población en silla de ruedas: se le pueden entregar la lista de palabras sin tener que trasladarse o acortar las distancias para que el líder les diga las palabras, se puede poner un estante, escritorio, mesa para que realice las palabras.

15. Diagrama y simbología:

Diagrama:



Simbología:

- : Grupos de 5 participantes cada un
- ☆ : Encargado, con la lista de palabras
- ◇ : Jueces secundarios.

## Nombre del juego: recordando bombas

1. Tipo de juego: pasivo

2. Objetivo: recordar y decir una bomba cuando se quede con el objeto

3. Población:

- edad mínima: 12 años
- edad máxima: personas adultas mayores
- número mínimo necesario: 3 personas
- número máximo: 14 personas

4. Organización:

- cantidad de grupos: 1
- número de participantes por grupo: mínimo 3
- formación inicial: en círculo
- posición inicial: sentados
- ubicación en espacio: en el centro del lugar

5. Descripción del juego: se forma un círculo con las personas sentadas, se les entrega una bola. Deberán ir pasándola bola en círculo a la persona de la derecha, mientras suena una canción, al detenerse la canción, la persona que queda con la bola, deberá recordar una bomba y decirla en voz alta. El juego continúa de la misma manera, empezando la persona que quedó con la bola a pasarla. La persona encargada de la música va a ser el líder y va a estar de espaldas a los participantes.

6. Reglas:

- La bola se debe pasar al compañero de la par, no puede alterarse el orden.
- La bola se debe pasar y no tirar.
- Apenas se detiene la música la persona que tiene la bola debe parar de pasarla.
- No es permitido que las personas de la par le digan una bomba a la persona que le corresponde decirla.

7. Puntaje/Persona Ganadora: No hay puntaje ni persona ganadora.

8. Instalación/área/características:

- instalación: gimnasio, espacio al aire libre, salón
- área mínima: 10 metros x 10 metros
- características: puede ser cualquier tipo de suelo, pero que sea plano

9. Recursos humanos y materiales:

- recursos humanos: mínimo 1 juez y 1 líder
- recursos materiales: una silla por persona, y algún reproductor de música o instrumento que produzca sonido.

#### 10. Medidas de seguridad y de higiene:

- instalación: si es al aire libre, no deben haber, basura, vidrios
- participante: No hacer daño a la persona cuando se le pase la bola
- material: Las sillas deben estar en buen estado

#### 11. Funciones de persona líder:

- Explicar y demostrar el juego
- Indicar las reglas del juego
- Indicar las normas de seguridad
- Poner y parar la música

#### Funciones de los jueces:

- Velar por que se cumplan las reglas
- Ayudar a juntar la bola en caso de que se caiga

#### 12. Variantes:

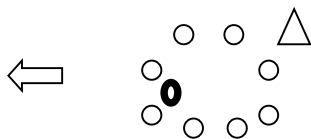
- Se puede variar el objeto que se pasa.
- Dependiendo de la población se pueden sentar en el piso.
- La música que se pone puede ir de acuerdo a la población.

#### 13. Adaptaciones:

- Para personas con deficiencias auditivas: que no sea con música sino con el movimiento de algún tipo de señal visual, como una bandera.
- Para personas con dificultades motrices: utilizar una bola u objeto más grande.

#### 14. Diagrama y simbología:

##### 14.1 Diagrama:



##### 14.2 Simbología: ○ personas ●: bola ◀: Líder △: juez

## Nombre de la actividad recreativa: confeccionando mi propio recuerdo de la clase

- 1- Tipo de actividad recreativa: manualidad
- 2- Objetivo de la actividad: elaborar la tarjeta lo más creativa y llamativa posible.
- 3- Población
  - Edad mínima: 15 a 20 años
  - Edad máxima: de 50 a 70 años
  - Número mínimo de participantes: 4
  - Número máximo de participantes: 6
- 4- Organización
  - Cantidad de grupos: 3
  - Número mínimo de participantes por grupo: 4
  - Formación inicial: círculo
  - Posición inicial: sentados
  - Ubicación en el espacio: sentados en círculo alrededor de una mesa
- 5- Descripción de la actividad recreativa: la actividad consiste en elaborar una tarjeta en alusión a la materia vista en clase y que tenga que ver un poco con la actividad física, para lo cual el encargado de esta actividad explicará paso por paso a cada participante como debe confeccionar su tarjeta, en todo caso, el mismo encargado de la actividad les mostrará una tarjeta ya elaborada, con el fin de que los participantes tengan una idea mas clara de lo que consiste la confección d la tarjeta
- 6- Puntaje
  - No hay puntaje en esta actividad
- 7- Instalación/área/características
  - Instalación: albergue
  - Área:
  - Características: superficie plana, el piso es de madera, cuenta con espacio al aire libre
- 8- Recursos humanos y materiales
  - Número mínimo de líderes y asistentes por grupo y en total: un líder y 5 asistentes, 2 asistentes por cada grupo
  - Recursos materiales: pilots, cartulina, lápices de colores, escarcha y tijeras
- 9- Reglas
  - No comenzar a elaborar la tarjeta hasta la indicación del encargado de la actividad
  - Mantenerse en el espacio asignado para la elaboración de las tarjetas
- 10- Medidas de higiene y seguridad
  - Instalación: libre de basura y polvo, que el techo este en buenas condiciones en caso de que lloviera.
  - Material: tener cuidado con la cartulina y las tijeras
  - Actividad en sí: utilizar adecuadamente todo el material disponible, no tomar los materiales de otro compañero a la fuerza
  - Participantes: evitar los conflictos o malas palabras entre los participantes

### 11- Funciones de los jueces

- Funciones del juez principal: explicará en que consiste la actividad recreativa. Se encargará, junto con sus asistentes, de demostrar la actividad. Indicará las medidas de seguridad y las reglas de la actividad recreativa. Presentará a los jueces y dirá la función que cada uno tiene dentro de la actividad. Llevará el control del puntaje, el tiempo de cada adivinanza y será el que diga cual fue el equipo ganador.
- Funciones de los jueces: recordar a cada grupo las reglas de la actividad. Procurar que las reglas se cumplan. Recordar las medidas de seguridad e higiene a los grupos. Observar que los participantes estén elaborando la tarjeta y evitar distracciones

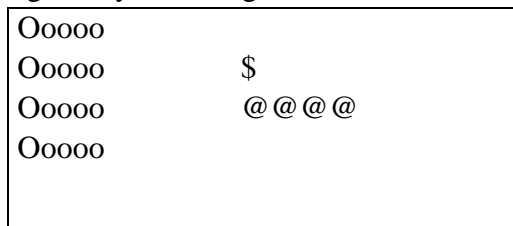
### 12- Variantes

- No mostrar la tarjeta ya elaborada y dejar que cada uno la confeccione con la explicación inicial del encargado
- Utilizar mayor cantidad de materiales para confeccionar y adornar más la tarjeta.

### 13- Adaptaciones

- Personas no videntes:
- Personas con sordera: mientras el encargado explica la forma de hacer la tarjeta, los participantes estarán leyendo las indicaciones que están escritas en una pizarra

### 14- Diagrama y simbología



#### Simbología

Ooooo: grupos

\$: juez

@ @ @ @: Asistentes

Nombre del juego: Construyendo el mundo.

1. Tipo de juego: Intergeneracionales.

2. Objetivo: Armar el rompecabezas en el menor tiempo posible por medio de la interacción entre personas adultas mayores y niños y niñas.

3. Población:

- edad mínima: 7 años.
- edad máxima: Personas Adultas Mayores.
- número mínimo de participantes: Diez.
- número máximo de participantes: Veinticinco.

4. Organización:

- cantidad de grupos: Cinco grupos.
- número de participantes por grupo: Cinco.
- formación inicial: Círculo.
- posición inicial: Sentados.
- ubicación en el espacio: Centro del área.

5. Descripción del juego: Cada grupo se conformará por dos personas adultas mayores y dos niños o niñas. Las personas adultas mayores permanecerán sentadas mientras los niños y las niñas recorren el área de juego buscando las piezas del rompecabezas, según el color de su equipo. Las personas adultas mayores deberán armar el rompecabezas y pegarlo en una cartulina. Posteriormente, el equipo deberá pegar su rompecabezas en una pared y esto dará fin al juego.

6. Reglas:

- No se puede esconder las piezas del rompecabezas de los otros grupos.
- No se puede recoger más de una pieza a la vez, se debe ir a entregarla y luego buscar otra.
- La pareja que debe buscar las piezas del rompecabezas no es necesario que vaya junta.
- Se debe evitar golpear, empujar o lastimar a los demás participantes. 5. No se pueden dañar las piezas de los rompecabezas de los demás grupos.

7. Puntaje: El grupo ganador es el que coloque el rompecabezas armado y pegado en la cartulina, en la pared destinada para el final del juego.

8. Instalación/área/características:

- Instalación: Aula o gimnasio.
- Área: 20 mts x 20 mts.

- Características: Suelo plano, bajo techo.

#### 9. Recursos humanos y materiales:

- Recursos humanos: una persona líder y tres jueces secundarios en la medida de lo posible.
- Recursos materiales: un rompecabezas, una cartulina y un masking tape por grupo, en este caso cinco para cada material. Sillas y mesas para las personas que no puedan sentarse en el suelo.

#### 10. Medidas de seguridad y de higiene:

- instalación/área: verificar que no hayan objetos en el suelo con los que se puedan cortar o tropezar los niños y las niñas.
- material: Si se usan las sillas y las mesas, verificar que se encuentren en buen estado.
- participantes: procurar no golpear a ningún compañero o compañera.

#### 11. Funciones de los jueces:

- Funciones del líder: Explicar el juego, demostrar el juego, indicar las reglas y medidas de seguridad. Controlar la realización del juego, indicar el grupo ganador.
- Funciones de los jueces secundarios: Velar por las normas de seguridad, recordar las reglas del juego, cerciorarse de que se cumplan las reglas, estar atentos por si alguna persona requiere algún tipo de apoyo.

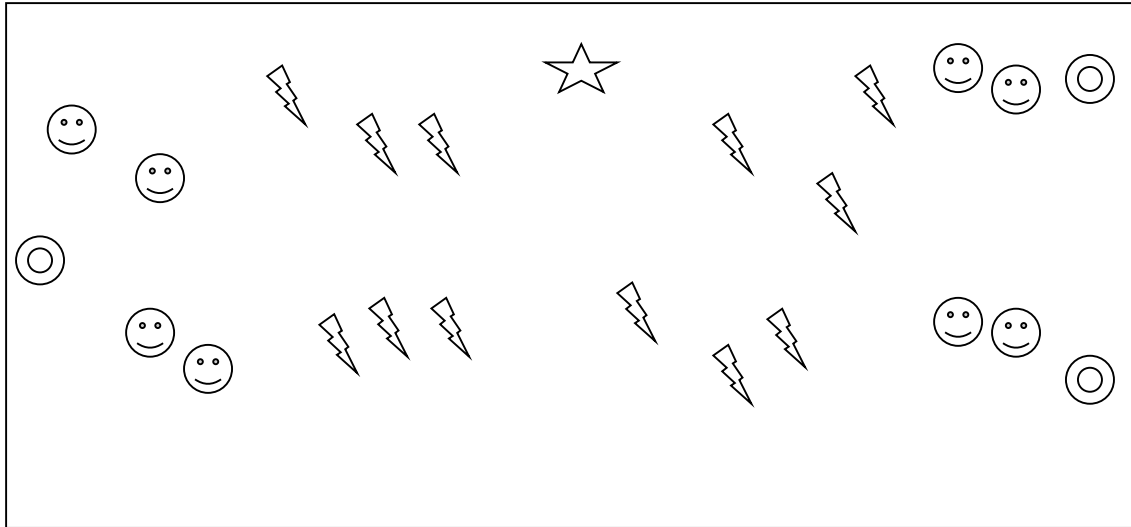
#### 12. Variantes:

- Que se camine buscando las piezas del rompecabezas.
- Que después de armado el rompecabezas, lo tengan que pintar.

13. Adaptaciones: En el caso que se trabaje con niños y con niñas con alguna discapacidad motora. 1. el área de juego sea más pequeña. 2. se camine para buscar las piezas. 3. que las piezas estén ubicadas más cerca de las personas participantes.


14. Diagrama y simbología:


14.1 Diagrama:



14.2 Simbología:

 : Líder

 : Personas Adultas Mayores

 : Niños y niñas

 : Jueces Secundarios

## Nombre: Canciones de ayer y hoy

1. Tipo de juego: Intergeneracional (abuelo o abuela – niño o niña)

2. Objetivo: Cantar e identificar las canciones.

3. Población:

- edad mínima: 7 años
- edad máxima: personas adultas mayores.
- Número mínimo de participantes para el juego: 2
- Número máximo de participantes para el juego: depende de la cantidad de espacio disponible y de líderes también.

4. Organización:

- cantidad de grupos: 1
- número de participantes por grupo: mínimo 2
- formación inicial: 2 hileras
- posición inicial: de pie
- ubicación en el espacio: centro del área

5. Descripción:

El juego inicia colocándose de frente en dos hileras y el líder elige al azar una persona que cante una canción de su época. La persona del frente la memoria y la intenta repetir cuando este ha terminado. El juego termina cuando todos los participantes han jugado. Cabe recordar que se deben de colocar enfrente las personas adultas mayores de los niños para que de esta manera haya un orden en el puntaje.

6. Reglas:

- No decir malas palabras.
- Cantar canciones cortas.
- No confundir a los participantes.
- Hacer silencio mientras cantan.
- Cantar canciones sencillas.
- Respetar a la persona que canta.

7. Puntaje: El puntaje se asigna de la siguiente manera: 3 puntos si la canta correctamente luego de memorizarla, 2 puntos si logra cantar aunque sea un pedazo de la canción y 1 punto si no la canta.

Persona ganadora: gana la persona con más canciones cantadas correctamente.

8. Instalación/área/características

- Instalación: aula, espacio al aire libre
- Area minima: 10 mts x 10 mts.
- Características: suelo plano, a la sombra y bajo techo preferiblemente.

## 9. Recursos Humanos y materiales:

- humanos: una persona líder
- materiales: ninguno

## 10. Medidas de seguridad e higiene:

- Instalación: Velar por que el terreno este en buen estado y no hayan huecos ni grietas que atenten contra la salud de los participantes. Si se está bajo techo, velar por que el extintor este en buen estado en caso de emergencia.No deben haber animales, objetos punzocortantes que le puedan provocar un daño a alguien.
- Material: Velar por que el piso de juego este limpio en caso de que se tengan que sentar los participantes.
- Participantes: Si se está al aire libre, usar repelente, bloqueador solar. Tratar de ubicar a los participantes bajo la sombra. Levantar la mano con cuidado de golpear a nadie.

## 11. Funciones de los jueces:

### 11.1 Funciones del líder

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar a los participantes las reglas del juego.
- Velar porque las medidas de seguridad se cumplan.
- Velar porque se respete el orden y no se interrumpa.
- Dar oportunidad para que todos participen.
- Llevar el puntaje de las personas.
- Vigilar que nadie le ayude en la canción a nadie.

### 11.2Funciones de los jueces:

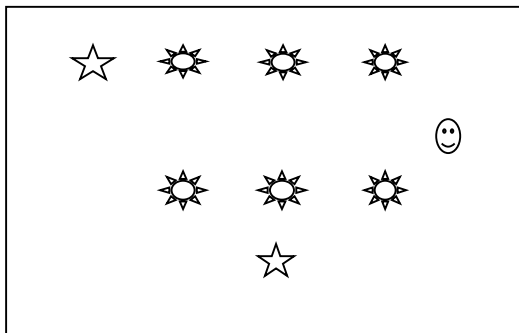
- Recordar las reglas las reglas del juego a los participantes.
- Recordar las medidas de seguridad a los participantes.
- .Verificar que nadie le ayude a nadie mientras canta la canción.

## 12. Variantes:

- Utilizar una botella para que se elijan los participantes al azar.
- Dar una pista del nombre de la canción

### 13. Diagrama y Simbología:

#### 13.1 Diagrama



#### 13.2 Simbología:

Soles: participantes.

Carita: líder.

Jueces: estrellas.

## Nombre del juego: ayuda a las canas a llegar a la respuesta

1. Tipo de juego: intergeneracional
2. Objetivo: aprender más acerca de las obras literarias y escritores más reconocidos a nivel general.
3. Población: edad mínima: 16-20 años
  - Edad Máxima: 40-45 años
  - Número mínimo necesario: 6-8 personas
  - Número máximo: 12 personas por grupo
4. Organización
  - Cantidad de grupos: 2
  - Número de participantes: 13 personas por grupo
  - Formación inicial: hileras
  - Posición inicial: sentados y hacia atrás
  - Ubicación en espacio en el espacio disponible: todo el espacio
5. Descripción del juego (nietos-abuelos son personajes creados en clase) El juego consiste en que el primero de cada hilera, escuchará las preguntas que hará el encargado del juego, acerca de la literatura y escritores tanto costarricenses como en general, una vez hecha la pregunta el encargado dará 5 segundos para que los participantes piensen en la respuesta, cuando terminan los 5 segundos, el encargado dirá ya!!, lo cual indicará que el tiempo se acabó, si ambos conocen la respuesta, deberán llegar al otro lado de la cancha, en donde habrá dos hojas de papel pegadas a la pared, y escribir la respuesta de la pregunta, para ello ambos participantes deberán utilizar el bastón que se les dio, para desplazarse hacia el otro lado, una vez que lleguen a la mitad de la cancha, deberán sentarse en las sillas que se encuentran ahí, en ese momento dos personas del grupo (que en este caso serán los nietos) deberán tomar de la mano al que hace de abuelo/a y ayudarlo a llegar hacia donde se encuentra la hoja de papel para escribir la respuesta de la pregunta, cuando termine de escribir, ambos nietos llevarán de vuelta al abuelo/a a la línea de meta, y cuando crucen los 3 participantes crucen la línea, se preparan otros dos abuelos/as ( participantes) en la línea de salida para escuchar la pregunta, y así sucesivamente, el equipo que obtiene mayor cantidad de respuestas correctas es el ganador, en caso de empate en las respuestas, gana el equipo que hizo en menor tiempo el recorrido.
6. Reglas

- Los participantes que inician el juego no se desplazaran a las mesas hasta que el encargado haya dicho ya.
  - Ambos participantes deberán permanecer completamente sentados y viendo hacia atrás.
  - El resto del grupo deberá permanecer en silencio.
  - La respuesta de la pregunta debe escribirse de manera completa y entendible
  - Cada participante que termina el juego debe estar ubicado en su respectiva banca
7. Puntaje Cada equipo obtiene un punto por cada pregunta acertada de un total de 7 preguntas, se suman al final para obtener el puntaje total y determinar al ganador.
8. Instalaciones
- Gimnasio piso sintético
  - Características: plana.
9. Recursos humanos y materiales
- Humanos: dos asistentes para cada equipo, y yo como el líder del juego.
  - Materiales: dos hojas de papel por equipo, un lápiz o lapicero por equipo, un cronómetro, el del encargado. Total de materiales: 7
10. Medidas de seguridad y de higiene
- Instalación: debe de estar completamente limpia, no debe de haber ningún tipo de basura en el suelo.
  - Material: los lapiceros o los lápices deben funcionar adecuadamente.
  - Participantes: los cordones deben de estar bien amarrados, los equipos deben estar separados a una distancia en la cual no haya choques, los bastones se dejan a un lado de las sillas, ningún participante se lleva el bastón al momento de que los nietos lo ayuden.
11. Funciones
- Encargado: se encargará de explicar el juego a los dos equipos y demostrarlo junto a sus asistentes, una vez terminada la demostración, el encargado explicará las reglas del juego y las medidas de seguridad. También llevara el puntaje de cada equipo y dará el puntaje final de cada equipo. Antes de iniciar el juego, presentara a sus asistentes.
  - Asistentes: se encargarán de vigilar que se cumplan las reglas del juego, observaran que cada participante haya escrito de forma correcta y completa las respuestas de las preguntas.
12. Variantes: en caso de que alguno de los participantes que va a contestar las preguntas no supiera la respuesta de la pregunta que se está haciendo, y alguno de los del grupo sí la sabe, esa persona puede ir a contestar la pregunta, aunque no le corresponda el turno, el/ella que no contesto la pregunta en su turno, puede volver a la fila y esperará hasta el siguiente turno, el/ella que contesto podrá ser nieto/a por un turno. En vez de utilizar el bastón para desplazarse, los

abuelos/as serán acompañados por sus nietos desde el inicio, escribirán la respuesta en la hoja, se sentaran en la silla para escribir y ahí tomaran el bastón para llegar a donde se encuentra la línea de salida.

13. Adaptaciones: personas amputadas de sus brazos: en vez de escribir la respuesta, la dirán de manera oral al encargado, si la respuesta es correcta deberán correr hacia el otro extremo, darle una vuelta completa a la mesa, y regresar a su respectivo equipo y sentarse en su banca.

## 15. Diagrama y simbología

### 15.1 Diagrama:



### 15.2 Simbología:

X: abuelo/a de cada equipo

() : Dos nietos/as

0: sillas

+: Hojas de papel para escribir las respuestas

.

## Nombre del Juego: Recolección de Respuestas

1. Tipo de Juego: Intergeneracional
2. Objetivo: Usar conocimientos que tienen los adultos mayores para que los menores aprendan nuevos datos
3. Población:
  - Edad mínima: 7 años
  - Edad máxima: 80 años
  - Número Mínimo de participantes: 10 personas
  - Número máximo de participantes: depende del espacio disponible. Aproximadamente 30 personas.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 4 grupos
  - Número de participantes por grupo: 10 personas (5 personas mayores y 5 menores)
  - Formación inicial: divididos en 4 grupos
  - Posición inicial: de pie, mirando hacia el líder del juego.
  - Ubicación en el espacio disponible: Los grupos estarán separados a cierta distancia por toda el área
5. Descripción: Las personas estarán divididas en 4 grupos. Cada grupo, a su vez va a formar 5 parejas en hileras una detrás de la otra detrás de la línea de inicio. Las parejas constan de una persona mayor y una persona menor. Cada pareja tendrá una pregunta relacionada con temas del tiempo de los adultos mayores. Deberán contestar la pregunta y cuando lo hagan, el menor saldrá corriendo por el camino hasta alcanzar una pregunta. Cuando haya hecho esto, la siguiente pareja podrá empezar a contestar su pregunta y así sucesivamente.
6. Puntaje/ persona ganadora: Gana el equipo que primero termine con sus respuestas correctas
7. Instalación
  - Instalación: En un gimnasio o área espaciosa.
  - Área : alrededor de 20 m x 15
  - Características: lugar con espacio y buena iluminación
8. Recursos humanos y materiales:
  - Humano: 1 líder, 3 jueces

- Materiales: fichas de papel con las preguntas escritas.

#### 9. Reglas:

- Cada pareja del equipo debe realizar el trayecto una vez
- El participante no puede empezar el trayecto hasta que la pareja anterior haya llegado.
- No se puede dar pistas ni ayudas entre las parejas.
- No puede repetir el trayecto un mismo participante excepto que los grupos no sean del mismo número.
- No se puede copiar la respuesta de otro equipo

#### 10. Medidas de seguridad:

- Se debe asegurar que el lugar donde se realiza la actividad este libre de objetos peligrosos o que obstruyan el trayecto.
- Mantener el orden en los grupos así como el respeto entre los compañeros.

#### 11. Función de los jueces:

##### Función del líder:

- Explicar y demostrar bien el juego así como la descripción y las reglas de este.
- Formar los grupos y ordenarlos
- Atender todas las dudas que tengan los participantes.

##### Funciones de los jueces

- Llevar el conteo de las preguntas contestadas
- Velar por el cumplimiento de las reglas

#### 12. Variantes:

- Se pueden hacer los grupos de más parejas para que sean más preguntas
- Se puede modificar el trayecto poniendo obstáculos

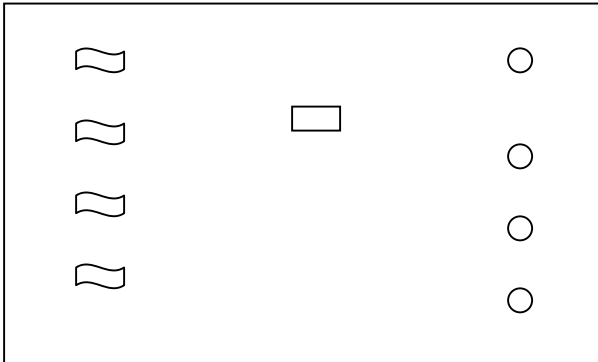
#### 13. Adaptaciones:

- Para personas ciegas: leer la pregunta
- Para personas en silla de ruedas: que la persona en la silla sea la que responde y no la que corre por la pregunta

#### 14. Diagrama y simbología:

- Diagrama

#### 15.2 Simbología



○ Fichas

~ Parejas

▭ Líder

## Nombre del juego: La Paella

1. Tipo de juego: Multicultural (España)
2. Objetivo: Levantar la mano cada vez que se menciona un ingrediente de la paella valenciana, según corresponda.
3. Población:
  - Edad mínima: 6 años.
  - Edad máxima: 90 años.
  - Número mínimo de participantes: 10 participantes.
  - Número máximo de participantes: 25 participantes.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 1
  - Número de participantes por grupo: Todos los presentes
  - Formación inicial: Sentados en diferentes sillas o sillones.
  - Posición inicial: Sentados.
  - Ubicación en el espacio disponible: A lo largo de todo el salón.
5. Descripción: Los jugadores se disponen libremente sentados donde correspondan. Cada jugador recibe el nombre de un determinado ingrediente de la paella valenciana. El que dirige el juego los va nombrando y cada uno tiene que levanta la mano y volver a bajarla cuando nombren a otro ingrediente. El que levante la mano primero dice su nombre y comenta algo de su vida.
6. Reglas:
  - Solo se puede levantar la mano cuando se menciona el ingrediente que le corresponde.
  - Ningún jugador puede decir el nombre de un ingrediente para no confundir.
  - Los jugadores pueden preguntar a los asistentes o jueces.
  - Cada anécdota debe ser contada por una sola persona.
7. Puntaje/ Persona ganadora:
  - Puntaje: No hay puntaje.
  - Ganador: No hay ganador.
8. Instalación/área/características:
  - Instalación: Un aula, o espacio donde colocar varias sillas.
  - Área mínima: 20 x 20 m.
  - Características: Un espacio donde los participantes se puedan sentar en sillas.
9. Recursos humanos y materiales:
  - Recursos humanos: Un líder, 4 jueces y 2 asistentes.
  - Recursos materiales: No se necesitan.
10. Medidas de higiene y seguridad:
  - Participantes: Estar bien sentados.
  - Instalación: Que haya suficiente espacio entre las sillas. Que el espacio este limpio y libre de regueros.
11. Funciones de persona líder/ jueces/asistentes:

- Persona líder: Explicar y demostrar el juego. Presentar a los jueces y asistentes. Dar el inicio del juego e ir mencionando los ingredientes.
- Jueces y asistentes: Ayudar a las personas por si no escucharon el ingrediente. Determinar quién se equivocó de ingrediente.

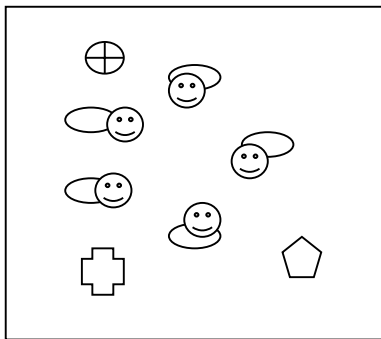
12. Variantes:

- Además de levantar la mano, decir una oración con ese ingrediente.
- Hacer adivinanzas para determinar cada ingrediente y que los jugadores descubran cual es para levantar su mano.

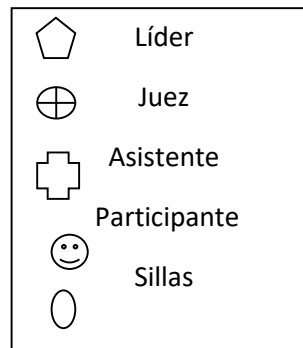
13. Adaptaciones:

- Personas con problemas auditivos: Usar imágenes en lugar de decir el ingrediente.
- Personas con problemas para usar sus brazos: En lugar de levantar su mano, tener un asistente que ayude a mencionó su ingrediente.

14. Diagrama:



Simbología:



## Nombre del juego: Matangululu

1. Tipo de juego: Multicultural (África, Namibia)
2. Objetivo: Lograr que la persona que está en el círculo del equipo contrario salga de este, lanzándole pelotas.
3. Población:
  - Edad mínima: 8 años.
  - Edad máxima: 60 años.
  - Número mínimo de participantes: 8 participantes.
  - Número máximo de participantes: 18 participantes.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 2
  - Número de participantes por grupo: Mínimo 4 personas.
  - Formación inicial: Dos hileras paralelas una de otra y una persona dentro de un círculo frente a la fila.
  - Posición inicial: Todos de pie.
  - Ubicación en el espacio disponible: A un costado del espacio cada grupo.
5. Descripción: El juego consiste en lanzar las pelotas del cesto al jugador contrario sin que éste pueda salir del círculo. Una persona se encarga de lanzar mientras el resto de jugadores se sitúan detrás del círculo contrario con el propósito de recoger las pelotas lanzadas lo más rápidamente posible para devolverlas al cesto de su lanzador, facilitando con ello la posibilidad de efectuar un mayor número de lanzamientos. Transcurrido 1 minuto de juego, entra en el interior del círculo otro compañero con la intención de realizar la misma operación, y así sucesivamente hasta pasar todos los jugadores. Una vez finalizada la ronda, se contabilizaran los puntos conseguidos por cada equipo. Gana el equipo que haya conseguido un mayor número de impactos. Originariamente, los lanzamientos se realizaban con melones. El impacto provocaba fuertes risas entre los guerreros para ver cuál de ellos era más hábil. El juego se adecua en el aula con que las bolas tengan acertijos ya sean de algún cuestionario o materia vista en clase. Los estudiantes cuando se acabe el tiempo deben de responder y entregar al docente.
6. Reglas:
  - Solo se permiten lanzamientos a los pies.
  - Las personas en la hilera no pueden estar delante del círculo.
  - Las personas en la hilera no pueden lanzar al equipo contrario.
  - La persona en el círculo no puede ir a buscar las pelotas fuera del círculo.
  - No se puede golpear con las pelotas a las personas que están fuera del círculo.
  - No patear las pelotas.
7. Puntaje/ Persona ganadora:
  - Puntaje: Un punto cada vez que la persona en el círculo del equipo contrario sale de él.
  - Ganador: Gana el equipo que consiga más puntos.
8. Instalación/área/características:

- Instalación: Un rectángulo en un área determinada (planché, gimnasio u otro espacio amplio).
  - Área mínima: 20 x 10 m.
  - Características: Un lugar donde poder marcar o ubicar el círculo y que se tenga una distancia prudencial entre los equipos.
9. Recursos humanos y materiales:
- Recursos humanos: Un líder, un juez por equipo, un asistente por equipo.
  - Recursos materiales: Diez pelotas, dos cestas y tiza (o algún material con que definir el círculo).
10. Medidas de higiene y seguridad:

Participantes:

- Usar ropa cómoda.
- No lanzar las pelotas con demasiada fuerza, para evitar golpes.
- Mantenerse dentro del espacio de juego.
- Evitar que las pelotas se vayan muy lejos para que no se pierdan.

Materiales:

- Usar pelotas de textura suave, para impedir que ocasionen golpes fuertes.
- Tanto las pelotas como los cestos deben estar limpios y en buen estado.

Instalación:

- Superficie limpia de cualquier líquido que resbale.
- Mantener el área sin obstáculos para que ningún jugador resulte golpeado.

11. Funciones de persona líder/ jueces/asistentes:

Persona líder:

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar las reglas del juego y ubicar a los jueces.
- Recordar las medidas de seguridad, y velar porque éstas se cumplan entre todos los participantes.
- Dar el inicio y el final del juego y nombrar el grupo ganador.

Jueces:

- Contar los puntos de cada grupo (un juez por equipo).
- Llevar el tiempo para cambiar a la persona dentro del círculo.
- Velar porque todas las personas hayan entrado al círculo.
- Aclarar dudas que surjan dentro del equipo que tenga asignado, y hacer cumplir las reglas y normas de seguridad en su equipo.

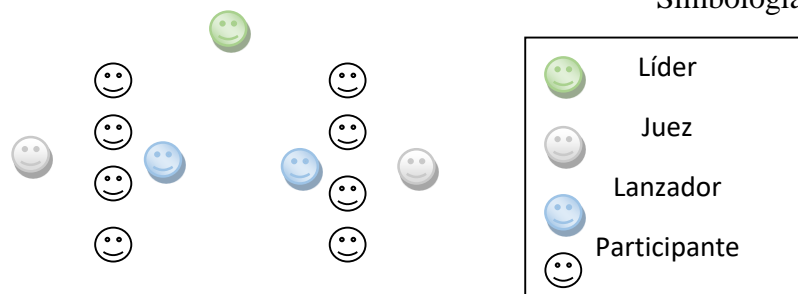
12. Variantes:

- Hacer dos círculos y que sean dos las personas a las que se lanzan las pelotas.
- Reducir o ampliar el tiempo que esta la persona dentro del círculo.

13. Adaptaciones:

- Personas en silla de ruedas: Poner a una persona dentro del círculo a quien lanzarle las pelotas y si hay alguien que no tenga posibilidad de movimiento, que lance las pelotas al lado del círculo cuando llega su turno.
- Personas con impedimento de usar sus brazos: Patear las pelotas en vez de lanzarlas en caso de que algún participante no pueda usar sus manos o brazos.

14. Diagrama:



## Nombre del juego: Awoli –sheshe

1. Tipo de juego: Multicultural (Asia, Bangladesh)

2. Objetivo: Trasladarse en la posición inicial desde la línea de salida, hasta la línea de llegada.

3. Población:

- Edad mínima: 7 años.
- Edad máxima: 55 años.
- Número mínimo de participantes: 6 participantes.
- Número máximo de participantes: 30 participantes.

4. Organización:

- Cantidad de grupos: Máximo 10 grupos para un mejor control visual.
- Número de participantes por grupo: 3 personas.
- Formación inicial: En una fila, cada grupo al lado del otro en la línea de salida.
- Posición inicial: Una persona en el centro de cuatro apoyos y los otros dos a cada lado, acostados dándole la espalda al suelo con los pies sobre el que está en el centro.
- Ubicación en el espacio disponible: En un espacio rectangular se coloca un grupo al lado del otro.

5. Descripción: Por tríos, el jugador más alto se coloca de cuatro apoyos, los otros dos acostados en posición dorsal, en los lados, colocando sus piernas sobre la espalda del jugador central. El del centro avanza gateando y mantendrá el equilibrio con los dos jugadores en la parte superior de su espalda, mientras los otros dos jugadores se agarran a los pies del otro para no caer, imitando las alforjas de los burros. En esta posición deben recorrer una distancia determinada. Cada relevo debe contestar una pregunta vista en clase

6. Reglas:

- La persona que está en el centro no se puede empezar a mover hasta que las dos personas de los lados estén bien sujetadas.
- Si alguna de las personas de los lados se cae tiene que volver a sujetarse y hasta ese momento pueden seguir avanzando.
- Esperar la indicación del líder para salir.

7. Puntaje/ Persona ganadora:

- Puntaje: Se puede hacer el juego varias veces, y al final, el grupo que acumule más victorias ganara.
- Ganador: El grupo que llegue más rápidamente a la línea de meta y con todos sus participantes debidamente colocados gana.

8. Instalación/área/características:

- Instalación: Una cancha de fútbol sala o de voleibol.
- Área mínima: 20 x 10 m.
- Características: Un lugar donde se pueda marcar la línea de salida y de meta, y que sea un terreno lizo, no inclinado.

9. Recursos humanos y materiales:

- Recursos humanos: Un líder, el juez y los asistentes pueden variar según el número de grupos. Al menos un asistente por cada tres grupos.
- Recursos materiales: Tiza (o algún material con que definir la salida y la meta).

## 10. Medidas de higiene y seguridad:

### Participantes:

- Usar ropa cómoda.
- No golpear a los demás grupos.

### Instalación:

- Que la superficie este limpia y seca, y que no exista algún objeto que pueda lastimar u obstruir el paso.

## 11. Funciones de persona líder/ jueces/asistentes:

### Persona líder:

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar las reglas del juego y ubicar y presentar a los jueces.
- Controlar la realización del juego.
- Recordar las medidas de seguridad, y velar porque estas se cumplan.
- Dar el inicio y el final del juego y nombrar el grupo ganador.

### Jueces:

- Vigilar por el cumplimiento de las reglas.
- Velar por que las medidas de seguridad se cumplan.

### Asistentes:

- Llevar el puntaje de las personas

## 12. Variantes:

- Que haya que atravesar la meta al menos 2 veces.
- Que al inicio se dé una vuelta de 360 grados y luego se dirijan a la meta.

## 13. Adaptaciones:

- La persona del grupo que se encuentra en el centro puede reptar o arrastrarse para dirigirse a la meta.
- Un grupo puede estar conformado por “dos camellos y una alforja”. Dos personas se colocan en cuatro apoyos, y cargaran a la que este en el centro hasta la línea de llegada.

## 15. Diagrama:



## Nombre del juego: Pasando el aro

1. Tipo de juego: Multicultural (Continente de América, El Salvador).
2. Objetivo: Conseguir que todos los integrantes del grupo logren pasar por el aro sin soltarse, hasta que todos lo consigan y el aro llegue de nuevo al inicio.
3. Población:
  - Edad mínima recomendada: 6 años.
  - Edad máxima recomendada: 10 años, pueden participar personas de mayor edad sin ningún problema.
  - Número mínimo de participantes: 6 participantes.
  - Número máximo de participantes: 10 participantes.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: Uno.
  - Número de participantes por grupo: Mínimo seis.
  - Formación inicial: Círculo.
  - Posición inicial: De pie.
  - Ubicación en el espacio disponible: Centro del área.
5. Descripción: En círculo, cogidos de las manos. Se colocan tres aros de diferente tamaño en medio de la cadena formada por los brazos de los participantes. Se trata de pasar el aro de un jugador a otro sin soltar las manos hasta conseguir dar la vuelta a todo el círculo. Cada vez que el aro pasa por el compañero debe decir una tabla de multiplicar o algún reto matemático.
6. Reglas:
  - Los participantes no se pueden soltar de las manos en ningún momento.
  - No se le puede ayudar al compañero a pasar el aro.
  - El aro no debe tener contacto con el suelo.
  - Una misma persona no puede intentar pasar dos aros al mismo tiempo.
  - En caso de caer un integrante, todos los participantes deberán empezar de nuevo.
  - En caso de que alguno de los integrantes no cumpla las reglas anteriores, los aros volverán al punto inicial, para comenzar de nuevo.
7. Puntaje/ Persona ganadora:
  - Puntaje: Un punto por cada vez que el grupo logre dar una vuelta completa a los aros y sin infringir ninguna de las reglas.
  - Persona ganadora: No hay.
8. Instalación/área/características:
  - Instalación: En un espacio amplio. Planché
  - Área mínima: 4 metros por 4 metros.
  - Características: Suelo plano, preferiblemente que la superficie no sea corrugada o no tenga pequeñas imperfecciones, como piedras.
9. Recursos humanos y materiales:
  - Recursos humanos: Un líder, un juez, un asistente, por grupo. En caso de crear más grupos se necesita igual cantidad de jueces y asistentes por grupo.

- Recursos materiales: tres aros por grupo, preferiblemente de tamaños iguales y por los cuales pueda pasar una persona.

#### 10. Medidas de higiene y seguridad:

- Participantes:
  - Utilizar ropa cómoda
  - Utilizar calzado adecuado
  - No realizar el juego con cadenas, aretes que cuelguen, pulseras u objetos que puedan quedarse enganchados.
  - No empujar a los compañeros.
- Materiales:
  - Los aros deben estar en buen estado.
  - Los aros deben tener el tamaño adecuado para los participantes, esto con el fin de que ninguno de ellos quede atrapado dentro del aro.
- Instalación:
  - La superficie debe estar limpia de cualquier objeto que pueda lastimar a los participantes.
  - No pueden existir regueros o charcos de algún tipo de líquido.

#### 11. Funciones de persona líder/ jueces/asistentes:

- Persona líder:
  - Explicar y demostrar el juego.
  - Indicar a todos los participantes las reglas del juego.
  - Recordar las medidas de seguridad, y velar porque estas se cumplan.
  - Velar porque los jueces estén realizando sus funciones.
- Jueces:
  - Velar porque las reglas del juego se cumplan.
  - Recoger el material al terminar el juego.
- Asistentes:
  - Llevar el puntaje de cada vez que se logre conseguir el objetivo.

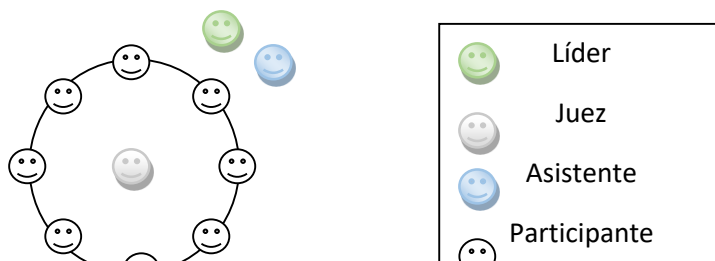
#### 12. Variantes:

- Variar el tamaño de los aros.
- Cambiar la sujeción de los participantes, y por ejemplo, cruzar los brazos para sujetarse.
- Realizar el juego en otro nivel que no sea el alto (de pie), por ejemplo cambiarlo a nivel medio.

#### 13. Adaptaciones:

- En caso de que participe una persona con ceguera: Tapar los ojos a todos los integrantes en caso de que entre los participantes exista una persona no vidente.
- En caso de que exista una persona con amputación de un brazo (manca: falta de uno de los brazos): Los participantes se pueden sujetar con un solo brazo del hombro del otro compañero.

#### 14. Diagrama:





## Nombre del juego: ¡Abajo el rey!

1. Tipo de juego: Multicultural (Europa, Francia).
2. Objetivo: Lograr tocar con la pelota al compañero más cercano, luego de haberla lanzado contra la pared, para tomar su posición.
3. Población:
  - Edad mínima: 8 años.
  - Edad máxima: 12 años.
  - Número mínimo de participantes: 5 participantes.
  - Número máximo de participantes: 6 participantes.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: Dependiendo de la población con la que se cuente.
  - Número de participantes por grupo: Máximo seis.
  - Formación inicial: Fila.
  - Posición inicial: De pie.
  - Ubicación en el espacio disponible: Centro del área.
5. Descripción: Cada participante dispone de un aro que tiene que colocar en una línea perpendicular a la pared, lo más cerca o alejado de ésta en función del orden obtenido en el sorteo de títulos, realizado mediante una rifa con papeles al azar. Así, un jugador puede ser: rey, reina, primer príncipe, segundo príncipe o, en último lugar del escalafón, mayordomo. El jugador que le ha tocado en suerte el papel de rey sitúa el aro más cerca de la pared, mientras que el mayordomo lo pone en última posición. Este jugador es el encargado de lanzar una pelota contra la pared, situándose para ello todos los jugadores detrás de una línea que ha sido trazada en el suelo, paralela a la pared, a unos 5-6 m de ésta. Si la pelota lanzada se introduce dentro de un aro, su propietario tiene que precipitarse a recogerla, y gritar: “¡alto!”, mientras el resto se escapa rápidamente. Ante esa señal sus compañeros se detienen. El que posee el balón puede efectuar tres pasos antes de lanzarlo contra el jugador más cercano a él. Si lo toca, es éste quien debe recogerlo de nuevo y exclamar: “¡alto!” a los demás para que se detengan y también puede efectuar tres pasos antes de intentar impactar en un compañero. Si el jugador que ha exclamado “¡alto!” no toca a ningún jugador, se convierte en mayordomo, desplazando su aro hasta el último lugar de la fila. El que se encontraba detrás de él en el orden jerárquico gana un lugar y cambia de título. El nuevo mayordomo lanza la pelota, teniendo para ello tres intentos para conseguir que rebote en el interior de un aro. Si no lo consigue, es el jugador que le precede el encargado de intentarlo. El toque es válido si acierta alguna pregunta establecida de repaso.
6. Reglas:
  - No golpear a los compañeros con la pelota, lanzarla suavemente.
  - La pelota solo se lanza hacia el abdomen o la espalda y suavemente.
  - Respetar el orden del juego.
  - No moverse después de que se haya gritado “alto”.
  - No moverse para impedir que la pelota lo golpee.
  - Mantener el orden de los aros.

**7. Puntaje/ Persona ganadora:**

- Puntaje: No hay puntaje.
- Persona ganadora: No existente.

**8. Instalación/área/características:**

- Instalación: Un espacio amplio, con una pared o muro..
- Área mínima: 20x20 metros.
- Características: Suelo plano, sin obstáculos ni huecos de por medio.

**9. Recursos humanos y materiales:**

- Recursos humanos: Un líder, un juez por grupo. En caso de crear más grupos se necesita igual cantidad de jueces por grupo.
- Recursos materiales: un aro y una pelota de tenis por persona.

**10. Medidas de higiene y seguridad:**

Participantes:

- Utilizar ropa cómoda.
- Utilizar calzado adecuado, que no resbale.
- No realizar el juego con cadenas, aretes que cuelguen, pulseras u objetos que puedan quedarse enganchados.
- No empujar a los compañeros.
- Lanzar la pelota suavemente.
- Cuidado a la hora de correr.

Materiales:

- Los aros deben de estar en buen estado.
- Las pelotas deben de estar en buen estado para que reboten.

Instalación:

- La superficie debe de estar limpia de cualquier objeto que pueda lastimar a los participantes.
- No pueden existir regueros o charcos de algún tipo de líquido.
- La pared debe de ser lisa y sin imperfecciones.
- El lugar debe de estar libre de obstáculos.

**11. Funciones de persona líder/ jueces/asistentes:**

Persona líder:

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar a todos los participantes las reglas del juego.
- Recordar las medidas de seguridad, y velar porque estas se cumplan.
- Velar porque los jueces estén realizando sus funciones.

Jueces:

- Velar porque las reglas del juego se cumplan.
- Recoger el material al terminar el juego.
- Velar por la seguridad de los participantes.

1. Variantes:

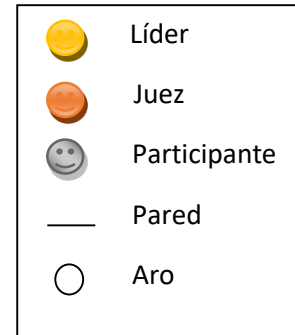
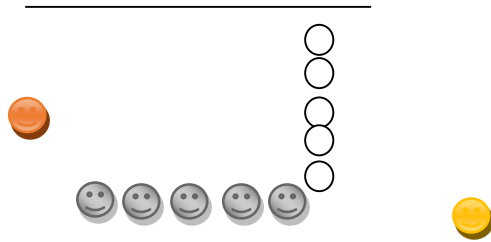
- Usar en vez de pelotas, saquitos.

- Cambiar la caracterización de personajes.
- Colocar los aros en línea paralela a la pared.

2. Adaptaciones:

- Si hubiera un jugador no vidente, el juez sería su guía a la hora de tomar la pelota y lanzarla a los demás, y en vez de correr, todos caminarían, además se podrían tapar todos los ojos.
- Si se presenta un jugador en silla de ruedas, todos caminarían, para buscar que no haya desventaja a la hora de alejarse.

3. Diagrama:



## Nombre del juego: “Caminando con las manos”

1. Tipo de juego: Sensorial - tacto
2. Objetivo: Avanzar lo más rápido posible utilizando el tacto como sentido de orientación.
3. Población:
  - Edad mínima: 6 años
  - Edad máxima: adultos mayores (depende de las capacidades motoras de cada adulto mayor).
  - Número mínimo de participantes: 4 personas
  - Número máximo de participantes: 30 personas
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 2
  - Número de participantes por grupo: 2 – 15
  - Formación inicial: hileras
  - Posición inicial: sentados de espalda a la línea inicial
  - Ubicación en el espacio disponible: en media cancha de fútbol salón.
5. Descripción del juego: se formarán 2 grupos. Mientras los demás integrantes del grupo se encuentran de espalda a la línea de salida, un participante de cada grupo, el cual estará con los ojos vendados, debe seguir el trazo de la línea marcada en el suelo utilizando sus manos. Lo anterior al recibir la orden de salida del juez principal. El participante de cada grupo debe realizar el recorrido y al volver a la línea inicial debe vendarle los ojos al siguiente participante, al tener éste los ojos vendados debe volverse y seguir el mismo recorrido utilizando las manos. El participante que finaliza el recorrido puede quedarse al lado de la zona de juego alentando a sus compañeros. Gana el equipo que realice todo el recorrido de primero.
6. Reglas:
  - Los jugadores que no han participado no deben ver la línea trazada en el suelo.
  - Los jugadores que ya finalizaron el recorrido no deben ayudar o describir el camino a los participantes que aún están jugando.
  - No levantarse antes de tener los ojos completamente vendados.
  - Finalizar por completo todo el recorrido antes de vendar al siguiente participante
  - Respetar las indicaciones de los jueces.
7. Equipo ganador: el equipo en el que todos sus participantes hayan realizado todo el recorrido y cruzado la línea inicial de primero, gana.
8. Instalación/área/características:
  - Instalación: gimnasio, preferiblemente bajo techo.
  - Área: 10 metros x 20 metros (las dimensiones pueden variar según el número de participantes).
  - Características: la superficie debe ser plana y lisa
9. Recursos humanos y materiales:
  - Recursos humanos: 3 jueces y 2 asistentes

- Recursos materiales: 2 pañuelos, uno por grupo; masking tape.

#### **10. Medidas de seguridad e higiene:**

- Instalación/área: verificar que el área de juego sea una superficie lisa sin materiales que puedan provocar lesiones en las extremidades como piedras, vidrios, etc.
- Material: velar porque los pañuelos se encuentren en buen estado y limpios.
- Participantes: no empujarse ni pelear.

#### **11. Funciones de los jueces:**

- Funciones del juez principal: explicar el juego, demostrar el juego, indicar las reglas del juego, indicar las medidas de seguridad del juego, ubicar y presentar a los jueces, controlar la realización del juego, indicar el equipo ganador, velar porque los participantes no se golpeen.
- Funciones de los jueces secundarios: recordarle a las personas las medidas de seguridad, velar porque las medidas de seguridad se cumplan recordar las reglas del juego, velar porque se respeten las reglas, velar porque los participantes no vean la línea marcada.
- Funciones de los asistentes: velar porque cada participante vaya por el recorrido de forma correcta.

#### **12. Variantes:**

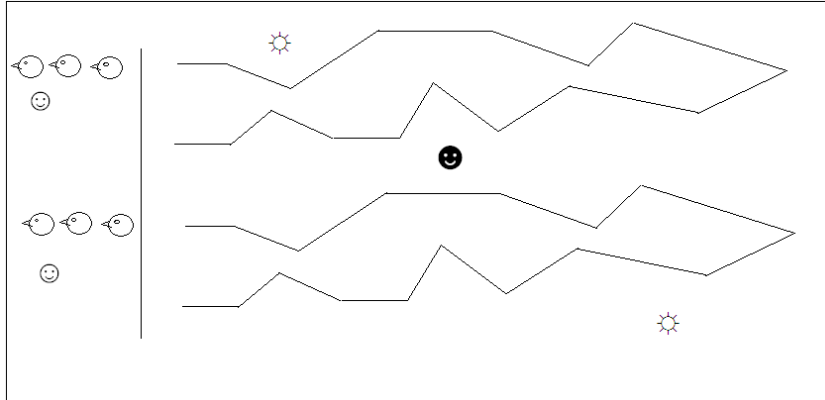
- El juego se puede realizar en parejas, colocados uno detrás del otro, tomando de los tobillos la persona que está atrás a la que está adelante; la persona que está adelante guía el recorrido por la línea trazada.
- Seguir la línea trazada equilibrando un libro con la cabeza.

#### **13. Adaptaciones:**


- Para una persona en silla de ruedas en vez de que se arroje al suelo a seguir la línea, se puede trazar la misma línea con una cuerda o mecate y así esta persona puede seguirla tirándola de las manos.
- Para personas con Síndrome de Down se puede aplicar la variante de realizar el juego en parejas, en donde el niño con Síndrome de Down puede ir detrás, tomado de los tobillos del otro participante.
- Para personas con problemas de audición, se puede tener un intérprete de LESCO que les explique la metodología y reglas del juego.

#### 14. Diagrama y simbología:


- Diagrama:






- Simbología:

 Participantes de espalda a línea inicial

| Línea inicial y de llegada

 Línea trazada por seguir con las manos

 Juez principal    jueces secundarios    asistentes

## Nombre de juego: El círculo oloroso

1. Tipo de juego: Sensorial -olfativo
2. Objetivo: Reconocer diferentes olores que están separados por recipientes
3. Población:
  - Edad mínima: 6 años
  - Edad máxima: 80 años
  - Número de personas necesarias: Mínimo 8
  - Número máximo de personas: 40
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: Un grupo
  - Número de participantes por grupo: Mínimo 8
  - Formación inicial: Círculo
  - Posición inicial: De pie
  - Ubicación en el espacio disponible: En el centro
5. Descripción del juego: Se hace un círculo. Dentro del círculo, estará un participante (la función de éste, es ayudar a seleccionar quien va a ir afuera del círculo) elegido voluntariamente o al azar (estará vendado). El círculo se empieza a mover a favor de las manecillas del reloj y el participante que está en el centro quedará inmóvil (antes se le dará vuelta y se le dejará fijo). Los participantes que están conformando el círculo estarán cantando una ronda (será mirón mirón mirón), cuando ésta finalice, el participante que esté en el círculo en dirección al participante que está dentro, tendrá que salir del círculo e ir por un recipiente y con los ojos tapados, oler y decir que es lo que huele. Si acierta, irá con el participante del centro, si no, tendrá que ir al círculo otra vez. Cuando haya más de un participante en el centro, al finalizar la ronda irán por un recipiente dos personas del círculo y así sucesivamente.
6. Reglas:
  - Lo que se olfatea se le dice al juez en voz baja.
  - No se puede decir en voz alta que fue lo que se olfatea.
  - Todos los que están en el centro estarán vendados.
  - Cuando estén cantando la ronda, no se puede decir otra cosa que no sea lo que dice la ronda.
  - No se puede ver lo que hay en los recipientes, hasta que sea vendado es que hay derecho a oler el recipiente
  - No se puede cambiar de decisión después de que se dice lo que olfatearon.
8. Puntaje /persona ganadora: no hay ni puntaje ni persona ganadora
9. Instalación /área/ característica:
  - Instalación: en un espacio libre, gimnasio, aula, cancha al aire libre y bajo techo.
  - Área: Para 8 personas el área sería de 6 metros por 6 metros, para 40 personas el área sería de 50 metros por 50 metros.
  - Características: suelo firme, suelo no lodoso en caso de hacerse en espacio al aire libre, sin obstáculos que interfieran.

## 10. Recursos humanos y materiales:

- Recursos humanos: un líder, dos jueces.
- Recursos materiales: pañuelos para la población, mínimo 8 recipientes para colocar el material para ser olfateado.

## 11. Medidas de seguridad:

- Instalación: No objetos punzo cortantes, verificar que no haya objetos que interfieran en la movilidad del círculo. Ver que haya salidas de emergencias, en caso de que sea un campo cerrado. Si es un campo abierto, ver que las salidas sean seguras y no estén obstaculizadas. Ocupar un área que tenga sombra si es posible.
- Material: Pañuelos limpios, recipientes no puntiagudos, ojala redondos para que no haya peligro. No jugar con el material después de la actividad, dejar que los jueces ordenen todo.
- Participantes: No alejarse del grupo de juego, permanecer en el área de juego, usar ropa deportiva, como el juego no es competitivo que midan sus fuerzas al estar en el círculo cuando esté en movimiento.

## 12. Funciones de los jueces:

- Funciones del líder: explicar el juego, demostrar el juego, indicar cuáles son las reglas del juego, además de las medidas de seguridad, presentar a los jueces, controlar la realización del juego, velar que todos participen en el juego y puedan ir a oler un recipiente.
- Función de los jueces: Acerca el recipiente con el olor al participante. Preguntar por la decisión del participante a la hora de elegir que es lo que olfateó. Velar por el orden. Cubrir los ojos con el pañuelo al participante cuando le toque oler el recipiente.

## 13. Variantes:

- El líder da la orden de cómo se mueve el círculo, si a favor de las manecillas del reloj o en contra.
- El líder da la orden de saltar mientras el círculo se mueve.
- El líder puede hacer que el ritmo de la canción se acelere o se disminuya.
- La persona que esta en el centro puede ir a buscar a la persona que esta en el círculo (con los ojos tapados, no importa que los que están en el círculo le den direcciones)

## 14. Adaptaciones:

Para una persona con discapacidad visual: si está en el círculo y es elegido, una persona lo llevara a que olfatee

Para una persona con silla de ruedas: esta persona es la que estará en el centro

## 15. Diagrama



Círculo conformado por participantes



Persona que esta en el centro



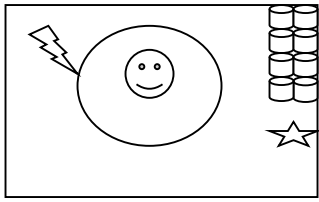
Recipiente



Área de juego



Líder



## Nombre de juego: La Foto.

1. Tipo de juego: Sensorial – vista.
2. Objetivo: el fotógrafo debe adivinar cuales fueron los cambios en la foto, perfeccionando de esta manera, la percepción y agudeza visual, así como la memoria fotográfica.
3. Población:
  - Edad mínima: 6 años
  - Edad máxima: 80 años
  - Número de personas necesarias: 4-6
  - Número máximo de personas: 12
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: de uno a dos grupos.
  - Número de participantes por grupo: 4-6.
  - Formación inicial: libre.
  - Posición inicial: libre.
  - Ubicación en el espacio disponible: libre.
5. Descripción del juego: un jugador por grupo es designado “fotógrafo” y sale de la clase, el resto del grupo adopta una posición inmóvil, como si de una foto se tratara. El fotógrafo entra en la clase y les observa durante un minuto. A continuación vuelve a salir y es entonces cuando los otros miembros del grupo se mueven y adoptan posiciones diferentes a la foto inicial. Nuevamente entra el fotógrafo y debe descubrir el jugador que se ha movido o los cambios que se han realizado.
6. Reglas:
  - No pueden realizar más que un cambio por cada miembro del grupo que lo componga.
  - No pueden estar detrás de otro compañero ni delante.
  - No pueden moverse mientras el fotógrafo está mirando.
  - No pueden salirse del espacio designado.
  - Todos deben ser fotógrafos por lo menos una vez.
7. Puntaje /persona ganadora: gana el que mayor número de movimientos logre adivinar.
8. Instalación /área/ característica:
  - Instalación: en un espacio libre, gimnasio, aula, cancha al aire libre y bajo techo.
  - Área: mínimo de 5 metros por 5 metros.
  - Características: suelo firme, suelo no lodoso en caso de hacerse en espacio al aire libre, sin obstáculos que interfieran.
9. Recursos humanos y materiales:
  - Recursos humanos: un líder (el profesor).
  - Recursos materiales: ninguno
10. Medidas de seguridad:

- Instalación: verificar que no haya objetos que puedan ocasionar un accidente, ver que el piso esté en buenas condiciones porque no sabemos las posiciones que realizarán.
- Material: ninguno.
- Participantes: No alejarse del grupo de juego, permanecer en el área de juego.

#### 11. Funciones de los jueces:

- Funciones del líder: explicar el juego, demostrarlo, indicar cuáles son las reglas del juego, además de las medidas de seguridad, controlar la realización del juego, velar que todos participen en el juego y puedan también ser fotógrafos, velar por orden y porque se cumplan las reglas y las medidas de seguridad.

#### 12. Variantes:

- En vez de un único fotógrafo por grupo se puede hacer que los grupos compitan entre sí siendo primero un grupo el que hace de foto y el otro el que observa y luego viceversa y ganando el grupo que mayores cambios o movimientos acierte que ha realizado el equipo contrario.
- Otra variante puede ser que los cambios no sean de posiciones sino que se traigan algunos objetos o prendas y sean colocadas ya sea en el lugar del juego o en el cuerpo de los participantes... y que el fotógrafo diga cuales objetos estaban antes y cuáles no.

#### 13. Adaptaciones:

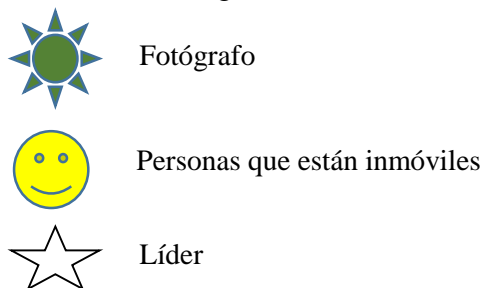
- Para una persona con discapacidad auditiva: puede participar normalmente ya que lo que necesita es la vista y la memoria y para descifrar igual lo puede hacer por lenguaje de señas o simplemente señalar quien y que parte del cuerpo movió.
- Para una persona con silla de ruedas: estas personas igual pueden participar, solo que sus cambios serían más que todo con sus manos, cabeza... no tanto adoptando posiciones en el suelo.

#### 14. Diagrama y simbología

- Diagrama



#### b. Simbología



## Nombre: majando rápido

1. Tipo de juego: académico (español)
2. Objetivo: adivinar y majar la mayor cantidad de letras.
3. Población:

Edad mínima: 7 años	Edad máxima: 80 años
Número mínimo de personas: 8	Número máximo de personas: 48
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 4
  - Cantidad de participantes por grupo: mínimo 2 personas.
  - Formación inicial: en una hilera.
  - Posición inicial: de pie.
  - Ubicación en espacio: cada grupo en una esquina de la mitad de la cancha de volibol.
5. Descripción:

Se formarán cuatro grupos con la misma cantidad de integrantes cada grupo. Cada grupo hará una hilera. En el centro del área de juego hay cartelitos pegados en el piso con letras como por ejemplo: v, b, c, s, z, etc. Solo 2 cartelitos de cada letra, o sea en el centro habrán 2 s, 2 c y así con todas. Al decir el juez una palabra por ejemplo sapo, los primeros de cada hilera deberán correr al centro para majar la letra con que se escribe la palabra, en este caso deben majar la s. Al solo haber dos s, solo dos grupos lograran majar la letra y solo ellos dos obtendrán puntaje. Si alguien empuja o no sigue las reglas no tendrá puto. Los participantes que acaban de correr deben ir al final de la hilera y el juez dirá otra palabra y nuevamente los primeros de cada hilera deberán correr para majar la letra.
6. Reglas:
  - La persona que corre no deberá empujar a los participantes de otros grupos.
  - Los compañeros de grupo no pueden empujar al compañero para que corra más.
  - Todo los participantes deben estar detrás de la esquina delimita de la cancha de volibol.
  - Se debe respetar la hilera y todos deben participar.
  - Debo majar con ambos pies el cartel con la letra.
7. Puntaje/Persona ganadora:
  - Puntaje: 1 punto por letra correcta.
  - Persona ganadora: el equipo que acumule más puntos.
8. Instalación/ área/ características:
  - Instalación: puede ser en gimnasio.
  - Área mínima: 70 metros x 70 metros
  - Características: liso, sin huecos, sin basura, que no esté mojada
9. Recursos humano y material:
  - Recursos humanos: 1 líder y 4 jueces secundarios
  - Recursos materiales: lista de palabras, carteles con letras.
10. Medidas de seguridad e higiene:

Participante:

- No empujar ni golpear a ningún compañero.
- Al correr tener cuidado con los demás compañeros.

Instalación:

- No debe tener huecos, ni basura y que no esté mojada.
- No debe existir animales cerca.

Material:

- No patear los carteles que estén pegados en el piso.

### 11. Funciones de la persona líder y de asistentes:

Persona líder:

- Explicar y demostrar el juego.
- Indicar las reglas del juego.
- Recordar y velar las normas de seguridad y de higiene.
- Decir las palabras.
- Indica quien es el ganador.

Jueces secundarios(2):

- Demostrar el juego junto con el líder.
- Velar porque se respete el orden de la fila.
- Velar por el cumplimiento de las reglas.

### 12. Variantes:

- 2 actores: en cambio de que una persona corra, deberán correr dos personas amarradas de los tobillos.
- Palabras regadas por todo el espacio: no solo en el centro, sino por todo lado y ellos deberán correr para encontrarla.

### 13. Adaptaciones:

- Población no vidente: Se le dice la palabra, ellos correrán al centro con un lazarillo, ahí deberán tocar los papelitos, que tendrá las letras en Braille. .
- Población en silla de ruedas: se tendrá una pizarra por grupo se le da un marcador a la persona y ellos deberán correr y escribir la letra correcta

Diagrama y simbología:

a. Diagrama:

xxxxxx



S C V B  
B S  
C V

xxxxxx

xxxxxx

**b. Simbología:**

xxxxxx Fila de integrantes de un equipo.



Jueces secundarios.

Líder del juego

S B C Carteles con letras pegadas en el piso.

## Nombre de juego: Antorcha

1. Tipo de juego: Académico (Estudios Sociales)
2. Objetivo: contestar correctamente cada pregunta y que la lleven lo más pronto posible al líder.
3. Población:
  - Edad mínima: 7 años
  - Edad máxima: 80 años
  - Número de personas necesarias: 8
  - Número máximo de personas: 20
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: de 2 a 4 grupos
  - Formación inicial: círculo
  - Número de participantes por grupo: 4-5
  - Posición inicial: sentados
  - Ubicación en el espacio disponible: en las esquinas del espacio designado
5. Descripción del juego: se forman grupos y se colocan en las esquinas. A cada grupo se le dará un papel con una pregunta, estos deben responderla completa y correctamente por la parte de atrás del papel y llevarla lo más rápidamente posible al líder. Este es quien asigna los puntos. Si la respuesta es correcta, el que obtendrá el mayor puntaje es quien llegue primero con la respuesta. Solo tienen 35 segundos para responder correctamente y entregar la respuesta. Después de ese tiempo, el líder no recibirá más respuestas y el grupo no obtendrá puntaje.
6. Reglas:
  - No pueden ver la pregunta hasta que el líder lo indique.
  - Deben contestar la pregunta completa.
  - Deben permanecer siempre sentados.
  - Todos deben correr por lo menos una vez.
  - Todos deben ayudar a responder, no que siempre sea la misma persona.
7. Puntaje /persona ganadora:

Posición	Respuesta Correcta	Respuesta Incorrecta
1	5pts	1pts
2	4pts	1pts
3	3pts	1pts
4	2pts	1pts

Si no entregan la respuesta tienen 1 pts. Gana el equipo que obtenga más puntos.

8. Instalación /área/ característica:
  - Instalación: en un gimnasio o aula, mientras sea bajo techo
  - Área: mínimo de 5 metros por 5 metros
  - Características: suelo firme, suelo no lodoso

**9. Recursos humanos y materiales:**

- Recursos humanos: un líder (el profesor)
- Recursos materiales: sillas y mesas, aunque se puede hacer en el suelo. Además una pizarra para la anotación de los puntos, marcadores y borrador.

**10. Medidas de seguridad:**

- Instalación: verificar que no haya objetos que puedan ocasionar un accidente, ver que el piso esté en buenas condiciones ya que deben correr.
- Material: si hay sillas y mesas, tener el cuidado necesario a la hora de salir corriendo porque pueden tropezar y caerse.
- Participantes: No alejarse del grupo de juego, permanecer en el área de juego.

**11. Funciones del líder y jueces:**

- Funciones del líder: explicar el juego, demostrarlo, indicar cuáles son las reglas del juego, además de las medidas de seguridad, controlar la realización del juego, velar que todos participen en el juego y puedan también ser fotógrafos, velar por orden y porque se cumplan las reglas y las medidas de seguridad.
- Jueces: uno por grupo. Ellos llevan las preguntas a las mesas y deben cuidar que no se haga trampa en ningún momento, que no se digan las respuestas entre los grupos y que no volteen la pregunta hasta que el líder lo indique.

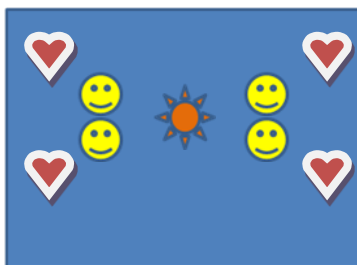
**12. Variantes:**

- Que las preguntas sean de distintas materias, no solo de estudios sociales como en este caso.
- Que tengan una hoja de respuestas que se entregue hasta el final, no de una en una.

**13. Adaptaciones:**

- Para una persona con discapacidad auditiva: puede participar normalmente ya que debe contestar por escrito.
- Para una persona con silla de ruedas: se le recoge la respuesta de la mesa para que no corra ningún riesgo al salir rápido en la silla.

**14. Diagrama y simbología:**



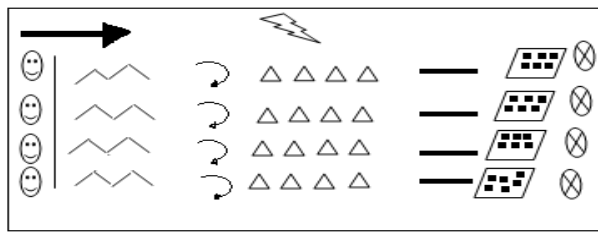
**Simbología**

- Líder (sol)
- Jueces (sonrisa)
- Grupos (corazón)

## Nombre de juego: Who is the team that know more words

1. Tipo de juego: Académico ( inglés)
2. Objetivo: Acertar la mayor cantidad de significados de inglés al español.
3. Población:
  - Edad mínima: 6 años.
  - Edad máxima: 80 años.
  - Número de personas necesarias: mínimo 16.
  - Número máximo de personas: 32.
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 4 grupos.
  - Número de participantes por grupo: mínimo 16.
  - Formación inicial: En hileras.
  - Posición inicial: de pie.
  - Ubicación en el espacio disponible: detrás de la línea de fondo de la cancha de voleibol.
5. Descripción del juego: Se forman 4 equipos que se acomodaran detrás de la línea de voleibol en hileras. Cada hilera escogerá un nombre para su equipo .A la orden del líder el primero de cada hilera saldrá, la primer tarea serán zigzags(estarán marcados por conos), después tendrán que hacer 2 vueltas sobre su propio eje saltando, al finalizar, habrán 4 conos, tendrán que desplazarse del cono 1 al 2, después regresar al cono 1 para seguir al tres, y otra vez regresar para desplazarse del 1 al 4, al concluir esta tarea, encontrarán un bastón en el cual tendrán que dar 6 vueltas sobre el eje del bastón de la siguiente forma, toman el bastón, colocan la frente en él y empiezan a dar vuelta, procurando no elevar mucho el bastón de la superficie (el juez contara las vueltas), al finalizar esta tarea irán a la fase final, la cual será tomar un papel que estará boca abajo (el papel tendrá una palabra en inglés en alusión a la educación física) y tendrán que escribir el significado de la palabra en español. Cuando lo hayan echo, tomaran una cinta de masquin y lo pegarán en la pared. Después se desplaza hacia la hilera para dar el relevo. El participante que termine toma sienta a la derecha de la hilera.
6. Reglas:
  - El relevo se da chocando la mano con el otro participante.
  - Se deben de respetar el orden de las tareas del relevo y sus respectivas cantidades de repeticiones.
  - Solo se toma un papel para colocar el significado.
  - El papel tiene que tener un significado a la hora que se pega en la pared.
  - El juego finaliza hasta que los 4 equipos hayan finalizado.

7. Puntaje /persona ganadora:
  - Puntaje: el equipo que tenga más aciertos será el ganador, de acuerdo a la cantidad de aciertos, esos serán los puntos otorgados a cada equipo.
8. Instalación /área/ característica:
  - Instalación: en un espacio libre, gimnasio, cancha al aire libre.
  - Área: 30 metros por 30 metros.
  - Características: Plana, un área que permita la visibilidad de todos los participantes.
9. Recursos humanos y materiales:
  - Recursos humanos: Un líder, 4 jueces.
  - Recursos materiales: 40 conchas, 8 conos, 4 bastones, 4 mesas, 42 papeles con palabras en inglés, 4 lapiceros, 42 tiras de masquin.
10. Medidas de seguridad:
  - Instalación: Velar porque no existan objetos punzo cortantes. Suelo limpio, sin ningún derrame. Verificar que no haya ningún obstáculo que interfiera en la actividad.
  - Material: Verificar que todo el material este en óptimas condiciones de uso.
  - Participantes: No dar el relevo con mucha fuerza. Tener cuidado cuando se va a dar el relevo. Cordones amarrados.
11. Funciones de los jueces:
  - Funciones del líder: Explicar el juego, controlar la realización del juego, hacer los equipos, dar tiempo para la decisión del nombre del equipo. Dar el inicio de salida. Mencionar al equipo ganador.
  - Función de los jueces: Demostración. Vigilar que se ejecuten las 6 vueltas en el bastón. Velar porque no volteen más de papel. Contar los aciertos de cada equipo. Decirle al líder la cantidad de aciertos de cada equipo.
12. Variantes:
  - Desplazarse saltando.
  - Hacer el recorrido en parejas
13. Adaptaciones:
  - Con una persona con discapacidad visual. Todos usan pañuelos, menos los lazarillos
  - Con una persona con dificultad de movimiento. Se queda en la última tarea para que él sea el que escriba el significado de la palabra.
14. Diagrama :



-  equipo
-  zigzag
-  vuelta sobre propio eje
-  conos
-  bastón
-  mesa con papeles
-  líder
-  juez

## Nombre del juego: “Armando la figura”

1. Tipo de juego: Académico (Ciencias)
2. Objetivo: Recolectar y armar las piezas del rompecabezas lo más rápidamente posible.
3. Población:
  - Edad mínima: 9 años
  - Edad máxima: adultos mayores (depende de las capacidades motoras de cada adulto mayor).
  - Número mínimo de participantes: 8 personas
  - Número máximo de participantes: 32 personas
4. Organización:
  - Cantidad de grupos: 4
  - Número de participantes por grupo: 2 – 8
  - Formación inicial: filas
  - Posición inicial: de pie frente a la línea inicial
  - Ubicación en el espacio disponible: en toda la cancha de fútbol salón, iniciando sobre la línea lateral de la cancha.
5. Descripción del juego: se formarán 4 grupos. Los integrantes de los grupos se amarrarán los tobillos por medio de pañuelos. Al recibir la orden de salida, cada grupo en conjunto debe avanzar sin que los participantes del mismo caigan al suelo o se les suelten sus pañuelos. Una vez que logren llegar a la otra línea, deben recoger una pieza del rompecabezas dispuesto en el suelo. Luego, deben devolverse a la línea inicial para dejar la pieza recolectada, así sucesivamente hasta recolectar todas las piezas. Una vez recolectadas todas las piezas, los integrantes de cada grupo deben armar e identificar la figura del rompecabezas, la cual está relacionada con la materia de ciencias (células animal y vegetal). Gana el primer equipo que logre recolectar y armar todas las piezas, además de identificar la figura contenida en el rompecabezas.
6. Reglas:
  - Si algún participante de cada grupo cae al suelo o se le desamarra el pañuelo, todo el grupo debe devolverse a la línea inicial si aún no han recolectado la pieza del rompecabezas, o a la línea final si ya han recolectado la pieza.
  - Se deben recolectar todas las piezas del rompecabezas antes de indicar cuál es la figura del mismo.
  - Sólo se puede recolectar una pieza a la vez.
  - Cada pieza del rompecabezas debe ser recolectada por una persona diferente.
  - Respetar las indicaciones de los jueces.
7. Equipo ganador: el equipo que logre recolectar, armar e identificar la figura del rompecabezas primero, gana el juego.
8. Instalación/área/características:
  - Instalación: gimnasio, preferiblemente bajo techo.

- Área: 10 metros x 20 metros (las dimensiones pueden variar según el número de participantes).
- Características: la superficie debe ser plana y lisa

9. Recursos humanos y materiales:

- Recursos humanos: 1 coordinador y 4 jueces.
- Recursos materiales: 32 pañuelos, 4 rompecabezas.

10. Medidas de seguridad e higiene:

- Instalación/área: verificar que el área de juego sea una superficie lisa sin materiales (como piedras, vidrios, etc.) que puedan provocar lesiones en las extremidades.
- Material: velar porque los pañuelos se encuentren en buen estado y limpios.
- Participantes: no empujarse ni pelear.

11. Funciones de los jueces:

- Funciones del coordinador: explicar el juego, demostrar el juego, indicar las reglas del juego, indicar las medidas de seguridad del juego, ubicar y presentar a los jueces, controlar la realización del juego, indicar el equipo ganador, velar porque los participantes no se golpeen, vigilar que los grupos lleguen a la línea inicial, verificar que el rompecabezas sea armado por completo.
- Funciones de los jueces: recordarle a las personas las medidas de seguridad, velar porque las medidas de seguridad se cumplan, recordar las reglas del juego, velar porque se respeten las reglas, acomodar las piezas del rompecabezas, verificar que se recolecte una pieza a la vez, vigilar que cada pieza del rompecabezas sea recolectada por una persona distinta.

12. Variantes:

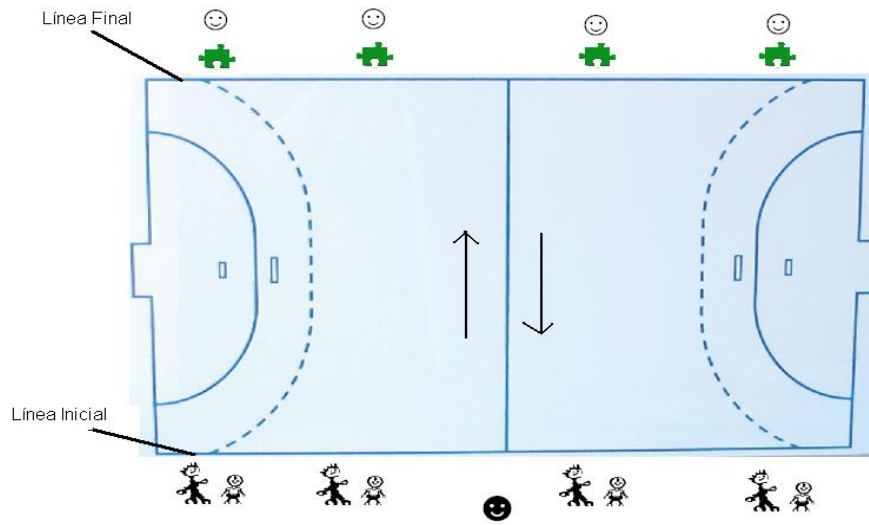
- Amarrarse los brazos en vez de los tobillos y caminar en cuatro puntos.
- Con los tobillos amarrados, caminar hacia atrás.

13. Adaptaciones:

- Para una persona en silla de ruedas, puede colocarse a la par del grupo sin necesidad de amarrarse con un pañuelo pero debe seguir a su grupo en velocidad y desplazamiento, no puede adelantarse.
- Para personas no videntes, los propios compañeros pueden abrazar o sujetar las manos de la persona para guiarla.
- Para personas con problemas de audición, se puede tener un intérprete de LESCO que les explique la metodología y reglas del juego.



14. Diagrama y simbología:



- Diagrama:



- Simbología:

 Piezas del rompecabezas

  Grupo de participantes

 Coordinador  Jueces

Nombre: “el juzgado del saber”

1. Tipo del juego: académico (matemática)
2. Objetivo: Demostrar mediante una actividad dinámica los conocimientos en la asignatura de matemáticas.
3. Población
  - Edad mínima: 8 años
  - Edad máxima: 50 años
  - Mínimo de participantes: 8 personas
  - Máximo de participantes: 30 personas
4. Organización
  - Participantes por grupo: la mitad de los participantes se reparten en dos grupos.
  - Formación inicial: distribuido en el área correspondiente de la mitad de la cancha donde es señalado sin pasarse a la otra mitad
  - Posición inicial: según el grupo quiera formarse dentro del rectángulo que se les señalará
  - Ubicación en el espacio disponible: mitad del campo de juego.
5. Descripción del juego:

Se divide el grupo en dos en un rectángulo que debe estar dividido a la mitad. A cada grupo le corresponderá una mitad que es el campo que debe ser utilizado para poderse desplazar. Cada grupo tendrá en su parte detrás del rectángulo del juego un lugar pequeño delimitado donde corresponderá a una cárcel. El juego consiste en que los grupos tendrán bolas de hule, una cantidad menor correspondiente al número de participantes, y sin pasarse de lado se lanzarán para intentar pegar a alguien del otro bando. El que fuere hecho contacto con el balón será condenado a la cárcel del equipo contrario pero antes de eso será juzgado. Se le hará una pregunta y si la responde bien al juez, será dado en libertad de manera contraria, irá a la cárcel, del grupo apuesto. Una vez estado en la cárcel, si se diera que no acierta la pregunta y es condenado, y de rebote o por alguna causa llega una bola a la cárcel, gana su libertad pegando a una persona del grupo que lo encerró esto será de mayor facilidad porque la cárcel está del mismo lado que la del grupo donde debe ser liberado.

Las bolas pasarán de lado a lado dando la oportunidad a los dos bandos de utilizarlas. La bola se puede quemar en las manos del otro con una forma. Si una persona tiene una bola y la retiene mucho tiempo, uno del otro equipo le cuenta 5 segundos para que la tire o automáticamente la bola lo condenará y será juzgado con una pregunta.

Cada grupo asignará un integrante que rondará fuera del rectángulo para recoger las bolas. Nadie más sale del campo de juego o será juzgado y si se diera también condenado.

## 6. Reglas:

- Pegar a las personas de la cintura para abajo con el balón de hule.
- No debe pasarse del lado indicado al del otro equipo solo si fuera por condena.
- No salirse del área asignado ni para recoger una bola de fuera para eso están la persona que determinara el grupo.

## 7. Puntaje/persona ganadora:

- No hay puntaje.
- Gana el grupo que menos encarcelados tenga al terminar el juego en un tiempo establecido.

## 8. Instalación/área/características

- Instalación: puede ser un gimnasio salón o cualquier lugar que tenga una superficie amplia no resbaladiza y sin protuberancias.
- Área: mínimo de 10 m por 10 m.
- Características: plano

## 9. Recursos

### Recursos humanos:

- Juez: encargado de dar instrucciones del juego y el que hace las preguntas para el juzgado condenado único con le poder de enviarlo a la cárcel o liberarlo.
- Comisionados: ayudantes que vigilaran quien fue golpeado para proceder a la pregunta en tal momento serán los que detendrán el juego para el juicio.

### Recursos materiales:

- Balones de hule. No muchos para que no se haga desorden

## 10. Medidas de seguridad e higiene:

### Participantes

- No golpear en la cara a nadie
- Ni tener ningún tipo de contacto físico.

### Material

- Bolas de hule suaves, en buen estado y limpias.

## 11. Funciones del juego

### Jueces y comisionados:

- Indican la dinámica del juego mediante una breve demostración.
- Da las pautas a seguir mediante las reglas de seguridad.
- Indicara quien va a ser juzgado, solo el juez hace las preguntas y tiene la potestad de liberar o condenar.

## 12. Variantes

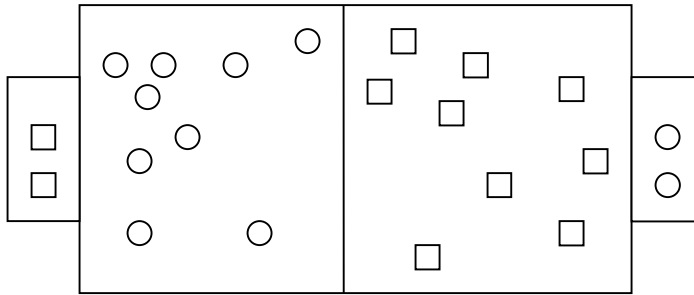
- Sin lugar determinado cambiarlo a espacio general y con la bola tocarlos y el que haya sido tocado más de tres veces seguidas por la misma persona lo condenaran y no se puede salir de la cárcel hasta que todos sean condenados o por límite de

tiempo. Una vez llegado a la cárcel su participación quedará terminada hasta que estén todos dentro y gana el equipo que tenga más gente fuera de la cárcel.

### 13. Adaptaciones

Para una persona ciega se le vendan los ojos a la mitad del grupo y la otra mitad son guías y las personas vendadas son las que tiran las bola mientras que el otro se las facilitan. Siempre debe estar con la pareja nunca se separan.

### 14. Diagrama y simbología



Los cuadro= un equipo

Los círculos= otro equipo

### Bibliografía

Giln, S. (1990) *Juegos escolares*. México: Editorial Pax México

Salazar Salas, C.G (1996). *Juegos Organizados, Recreativos y Adaptados*. Folleto de texto del curso EF-7054. Escuela Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. Manuscrito sin publicar.

#### Anexo 5

Trabajando cooperativamente con los educadores del centro. Esta actividad debe contemplarse como una supervisión de la actuación de las docentes, entendiéndose supervisión como un espacio donde ellos se sienten acompañados y asesorados en un proceso de intervención con los alumnos. En ningún caso juzgados, por las acciones pedagógicas que hayan asumido en clase. El objetivo principal es encontrar las debilidades y fortalezas de cada docente.

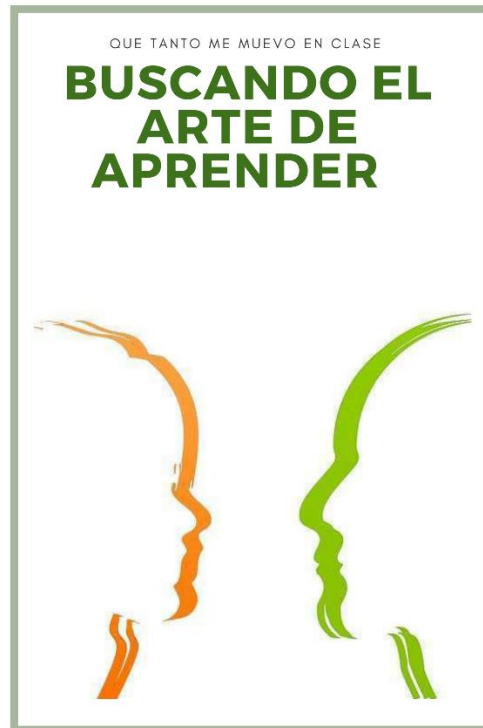
Dinámica: Circulo proactivo.

Preguntas Generadoras de conocimiento: ¿Cómo me siento implementando el movimiento en clase? ¿Cómo implemento el movimiento clase? ¿Cuáles son mis debilidades para implementar el movimiento? ¿Cómo se sienten mis alumnos?

Dinámica: Visita a las clases y ver la implementación de ejercicios pedagógicos con el movimiento humano.

Observaciones: como es el liderazgo en el docente para invitar a los alumnos a realizar las actividades por medio del movimiento humano. ¿Qué tanto usa la creatividad para

implementar el movimiento humano? ¿La actividad es coherente con el aprendizaje académico?



#### Anexo 6

Entrega de documentos al área administrativa de todos los resultados y hacer un taller para mostrar los resultados, fotos, motivación a los docentes para que sigan adelante en implementar el movimiento humano dentro del aula.

**¿AVANZAMOS MÁS  
DIVIRTIENDONOS?**

**¡SATISFECHOS!**

