

EL JUEGO EN LOS ESTANDARES DE COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACION Y DEPORTE

Síntesis realizada por:
Beatriz Elena Chaverra Fernández
Enoc Valentin González Palacio
Secretaria de Educación para la Cultura de Antioquia
Universidad de Antioquia
Grupo de Investigación Cultura Somática

El Instituto Universitario de Educación Física y Deportes de la Universidad de Antioquia a través del grupo de investigación Cultura Somática y la Secretaría de Educación para la Cultura de Antioquia comprometidos con el desarrollo y calidad de la educación, realizó una investigación sobre “Estándares Básicos de Competencia de la Educación Física, la Recreación y el Deporte para Departamento de Antioquia”.

Este proyecto surgió de las necesidades expresadas por los maestros del Departamento de Antioquia en varios encuentros realizados, uno de ellos en el 2° Simposio Internacional de Educación Física en el marco de Expomotricidad 2007. De igual manera, la iniciativa y motivación por parte de la Secretaria de Educación para la Cultura de Antioquia.

Esta investigación pretendió entonces, desde su construcción participativa y prospectiva convertirse en un modelo, más no en un dispositivo de obligatorio cumplimiento que proporcione a los docentes los elementos necesarios para que desde el proceso educativo y formativo de la clase, realicen transformaciones en la escuela, municipio o entorno donde labora, creando proyectos curriculares del área, pedagógicos y de aula como herramientas fundamentales en la organización de planes de estudio.

La intensión de esta construcción estuvo en establecer parámetros claros entre los docentes, que definan lo que los niños, niñas y jóvenes desde la Educación Física, la Recreación y el Deporte deben saber, ser y hacer como complemento a su preparación para la ciudadanía, el trabajo y la realización personal.

Los Estándares Básicos de Competencia para esta área, se construyeron con el propósito de orientar los contenidos de la enseñanza y establecer cuáles son los conocimientos y destrezas básicas que los estudiantes deben saber en su respectivo grado, que le servirán y utilizarán en adelante, no sólo en el contexto escolar sino también en los diferentes espacios de interacción humana y en general para la vida.

“Con la fijación de los estándares, se espera que se tome conciencia por parte de educadores y de la sociedad en general, que una educación de calidad no se puede lograr sin claridad y objetividad en las metas que se quieren alcanzar. Los estándares servirán, a su vez, para promover una revisión del currículo establecido, de la formación y capacitación docentes, de los materiales escolares y de los sistemas de medición del logro, dado que en su formulación participaron diversos grupos sociales interesados en la educación” (Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), 1999).

Los “Estándares Básicos de Competencias de la Educación Física, la Recreación y el Deporte para el Departamento de Antioquia”, ayudarán al desarrollo de competencias pedagógicas, profesionales y disciplinares en los docentes que orientan el área, lo que se podrá evidenciar en la presentación, reestructuración y socialización por parte de los profesores de los Planes Integrales de Área con su estructura curricular para la Institución Educativa en la que labora y de acuerdo al contexto donde se implementa.

Este ejercicio de construcción colectiva sobre los Estándares busca coadyuvar en la formación de los niños, niñas y jóvenes, de tal manera que se conviertan en seres saludables, útiles a la sociedad, respetuosos frente a sí mismos, frente a su contexto y los demás.

Teniendo en cuenta como surgen los Estándares Básicos de Competencia, consideramos importante socializar este proyecto en el 3° Simposio Internacional de Educación Física, haciendo énfasis en la manera en que el juego se hace presente en el esta propuesta.

CÓMO LO HICIMOS (PROCESO METODOLÓGICO)

Esta investigación estuvo guiada por el enfoque metodológico Critico Social, dada la intensión emancipatoria y de mejoramiento de las condiciones de un grupo en particular (docentes y estudiantes del departamento), de los procesos educativos especialmente del área de Educación Física, Recreación y Deporte. Este enfoque tiene como principal intensión, producir conocimientos liberadores útiles en la resolución de problemas de orden práctico y en beneficio de una comunidad, donde los investigadores y los investigados, comparten una situación de horizontabilidad frente a la importancia de sus aportes y experiencias en la búsqueda de una ruta de dinamice y viabilice de la mejor manera posible las soluciones requeridas.

Este proceso se inscribe dentro de uno de los diseños de la Investigación Acción (IA), frente a los cuales, no es fácil encontrar puntos unívocos que den cuenta en términos generales cómo debe ser y qué características debe poseer una investigación que se apoye en este método. En este sentido, (Rodríguez, Gil, & García, 1996) proponen que una metodología basada en la Investigación Acción debe tener los tres siguientes criterios: Carácter preponderante de la acción, tener implicaciones de talante democrático en el modo de hacer la investigación, orientada a la creación de comunidades autocríticas con el objetivo de transformar el medio social.

Dadas las múltiples posibilidades y perspectivas de la IA, se trabajó con la propuesta del profesor Bernardo Restrepo Gómez, quien en su trabajo con Docentes del Departamento de Antioquia, sobre “transformación de la práctica pedagógica personal”, explica que “las aplicaciones de la investigación – acción son múltiples, como amplio y variado el espectro investigativo que se encuentra en la literatura relacionada...” el profesor denominó su trabajo como “una variante pedagógica de la investigación educativa”.

Este proyecto se acogió a la denominación de diseño: Investigación Acción Educativa, no porque ella cumple con los criterios presentados por el profesor Restrepo, sino porque este trabajo también pretende establecer sus particularidades, como un proceso guiado desde la Investigación Acción.

En esta investigación además de los investigadores, asesores, colaboradores e interventores, se contó con la participación de aproximadamente 523 docentes que sirven del área de educación física, recreación y deporte de las nueve subregiones del departamento de Antioquia, los cuales plasmaron sus comentarios y sugerencias frente al proceso a través de encuestas, discusiones grupales, exposiciones y talleres. Esto se realizó en dos encuentros departamentales y nueve subregionales, en donde además de la indagación conjunta se trabajaron temáticas de capacitación referidas a la educación física y a las competencias. Además luego de construido un documento base y de validarlo con algunos de los docentes participantes, se realizaron diez encuentros municipales en las nueve subregiones del departamento, esto con el fin de verificar nuevamente la propuesta de estándares básicos, además de entregar a docentes del área el documento final y que los docentes participantes de estos encuentros empiecen a implementar la propuesta, para luego evaluar y diagnosticar e implementar la propuesta en todo el departamento.

ELEMENTOS CONCEPTUALES QUE SOPORTAN LA PROPUESTA

Luego de realizar varios debates al interior del grupo de investigación sobre los elementos conceptuales que orientan la propuesta de Estándares de Competencia, hemos optado por unos conceptos claves que a continuación presentaremos de manera sintética.

1.1 ¿QUÉ SON COMPETENCIAS?

Haciendo una revisión sobre el origen del concepto de competencias [Chomsky (1965), Hymes (1972), Habermas (1987)] y la implicación que este término ha tendido en los procesos educativos, hemos retomado la concepción que propone el Ministerio de Educación Nacional (MEN), el cual entiende por competencia el conocimiento que se manifiesta en un saber hacer o actuación frente a tareas que plantean exigencias específicas; es decir, el saber hacer en contexto.

Esta competencia supone conocimientos, saberes y habilidades como un valor agregado de las interacciones que se establecen entre el individuo y determinadas situaciones, tales

interacciones se desarrollan en un escenario tanto individual como social, pues es la sociedad la que demanda, da sentido y legitima las competencias esperadas.

Desde los Talleres Municipales de Calidad impartidos por el MEN, se definen así las competencias: “Conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, metacognitivas, socioafectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad o de cierto tipo de tareas en contextos nuevos y retadores” (Ministerio de Educación Nacional; 2003).

El MEN ha dispuesto trabajar las competencias por áreas y niveles, con la intención de evidenciar si los niños, niñas y jóvenes avanzan en su logro, esto supone creer en Niveles de Competencia, lo que implica diferencias en el desempeño. La diferencia entre niveles refleja la capacidad de resolver problemas más complejos, y, en especial, un uso más flexible de la competencia.

1.2 ¿QUÉ SON LOS ESTÁNDARES?

Un estándar en educación, es un criterio claro y de dominio público que permite valorar si la formación de un estudiante cumple con las expectativas sociales de calidad en su educación. Como lo enuncian los Talleres Municipales de Calidad “Se trata de buscar lo fundamental, no lo mínimo; lo que pueda acordarse como indispensable para lograr una alta calidad de la educación básica y media, no un límite inferior o un promedio” (Ministerio de Educación Nacional; 2003)

Los estándares expresan una situación deseada, en tanto se espera que todos los estudiantes adquieran unas habilidades, conocimientos y actitudes en cada una de las áreas en el transcurso de su paso por la Educación Básica y Media.

1.3 ¿QUÉ ENTENDEMOS POR EDUCACIÓN FÍSICA?

El concepto de Educación Física, en sus diferentes acepciones, se ha construido, en la historia, según sus relaciones con la concepción dominante sobre el cuerpo en un período dado.

Para (González, 1993), la Educación Física es: “la ciencia y arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional (armonioso, natural y progresivo) de sus facultades de movimiento, y con ellas el resto de sus facultades personales”, complementa el concepto, expresando que no se queda en el aprendizaje de movimientos, sino que va hacia la educación total, ya que el movimiento humano es un agente pedagógico, considerando la Educación Física desde un enfoque de formación del ser humano en su integralidad.

La Educación Física pretende (como práctica educativa que es), la educación del ser humano por medio de la motricidad, entendiendo la motricidad como medio y fin en sí misma, como

vivenciación del cuerpo. Esto comprende la expresión motriz intencionada de percepciones, emociones, sentimientos, conocimientos y operaciones cognitivas, con el objeto de lograr el desarrollo de las potencialidades que conducen al perfeccionamiento del ser humano.

1.4 ¿QUÉ ENTENDEMOS POR RECREACIÓN?

La Recreación tiene una relación de interdependencia con los conceptos de tiempo libre y ocio, sin embargo, como sabemos que el área se denomina Educación Física, Deporte y Recreación, solo retomaremos este último término.

Para Velasco y Contreras la recreación se puede definir como “aquella actividad humana libre, placentera que, efectuada individual y socialmente, respondiendo a una actividad emprendida voluntariamente durante el tiempo libre, esta motivada primordialmente en el satisfacción o placer que se deriva de ella”. (Velsco & Contreras, 2003).

Es importante considerar en los procesos educativos que se llevan a cabo en la escuela, actividades recreativas que permitan en los niños, niñas y jóvenes generar procesos que modifiquen “su forma de ser, obrar, pensar y sentir” (Velsco Espitia & Contreras, 2003).

Una característica fundamental de la recreación es su carácter autónomo para (Bolaño Mercado, 2005) “los actos recreacionales, tienen como característica especial el que ellos no pretenden finalidad lucrativa alguna y que por el contrario, poseen finalidades en sí mismos, es decir, son autotélicas”. Es por lo anterior, que debe tenerse en cuenta los gustos y preferencias de los estudiantes para planear e incluir en los programas escolares, actividades que generen disfrute, placer y sean propuestas por ellos para tener un verdadero sentido autotélico.

1.5 ¿QUÉ ENTENDEMOS POR DEPORTE?

El deporte educativo busca el desarrollo armónico y potenciar valores de los seres humanos, representa aquellas actividades físicas que se realizan en el ámbito escolar, en la actualidad trasciende al exterior del centro de enseñanza y sin tener un carácter obligatorio, otras instituciones como son las federaciones, ligas y clubes, tienen incidencia sobre la formación de los niños, niñas y jóvenes. Se puede decir entonces que el deporte educativo “tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral del individuo. Comprende los procesos de iniciación, fundamentación y perfeccionamiento deportivo. Tiene lugar tanto en los programas del sector educativo formal y no formal, como en los programas desescolarizados de las escuelas de formación deportiva y semejantes” (Murcia, Taborda, & Ángel, 1998).

Algunos autores interpretan el concepto de deporte desde una perspectiva integradora y como medio en el cual se develan elementos relacionados con el desarrollo humano, en este sentido, expresan que el deporte “atiende esencialmente al mejoramiento y combinación de las categorías básicas del movimiento, promoviendo acciones que permitan: afianzar las condiciones innatas del niño; aprovechar su energía y afán para conducirlo por el camino de la formación integral; identificar dificultades que pueda tener el niño en su desarrollo y potenciar y estimular a niveles adecuados la creatividad y la autonomía” (Murcia, Taborda, & Ángel, 1998).

En síntesis, el deporte educativo se constituye en un medio para el desarrollo de valores, en aras de la formación integral de los niños, niñas y jóvenes.

1.6 ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Encontramos en la teoría diversas posturas epistemológicas respecto a este tema, por un lado, puede ser asumido como un recurso didáctico fundamental para el aprendizaje de las habilidades motrices y un medio para el desarrollo de las capacidades humanas (Uribe, 2009), por otro lado, Pavía (2009) propone el jugar como derecho, haciendo un llamado a reflexionar la manera en que se ha abordado el juego en la escuela, generalmente como medio y no como un derecho del niño.

La cultura y el juego mantienen una relación dialéctica, es decir, se modifican, reestructuran y re-inventan constantemente. Como lo plantea Skliar (2000) “no se puede determinar con certeza si las modificaciones ocurren primero en los juegos de la gente o si se manifiestan antes en sus actitudes concretas, en sus prácticas cotidianas no lúdicas, para llamarlas de algún modo”.

Es así como los Estándares Básicos de Competencia pretenden generar alternativas para abordar el juego en la escuela desde diversos estándares, sin embargo, los docentes de las diferentes regiones del departamento de Antioquia, deben revisarlos y adaptarlos constantemente a sus contextos para no caer en la estandarización (muy diferente a el estándar entendido en esta investigación).

2. ¿QUE SON ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE?

Los Estándares Básicos de Competencias en Educación Física, Recreación y Deporte son el conjunto de capacidades perceptivomotrices, físcicomotrices y sociomotrices y que articulados a las esferas del desarrollo humano (Roldan, 1997) (madurativa, cognitiva, lingüístico - comunicativa, erótico - afectiva, ético - moral, lúdico - estética, política y productivo - laboral) hacen posible la formación y educación de los niños, niñas y jóvenes.

La trascendencia formativa de la Educación Física en su intención educativa procura el desarrollo y la formación integral de los seres humanos, se integra con las esferas del desarrollo a través de la práctica pedagógica en la escuela, generando espacios que permitan la formación de seres humanos participativos, autónomos, críticos y solidarios.

El área de Educación Física, Recreación y Deporte permite realizar una articulación especial con los proyectos curriculares en las Instituciones Educativas, es así, como planteamos una relación de transversalidad con dimensiones como la salud, la sexualidad y el medio ambiente, lo cual permite que el maestro genere propuestas pedagógicas y didácticas alrededor de estos elementos, promoviendo la integración curricular.

3. IDEAS PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN:

Los Estándares de Competencia en Educación Física, Recreación y Deporte, requieren de estrategias pedagógicas y didácticas alternas al modelo tradicional de educación para que puedan ser abordadas desde su intencionalidad, para eso, proponemos una categorización sobre las expresiones motrices que se ha venido trabajando en el Instituto de Educación Física y Deportes de la Universidad de Antioquia.

En primer lugar, es importante clarificar el término expresiones motrices, para Arboleda las expresiones motrices son “aquellas manifestaciones de la motricidad que se hacen con distintos fines: lúdicos, agonísticos, estéticos, preventivos, de mantenimiento, de rehabilitación y de salud entre otros, organizados siguiendo una lógica interna, que establece códigos legitimados en un contexto social, y por el cual se admiten y/o prohíben unos gestos, se ofrecen pautas de comportamiento, se crean actitudes y se promueven creencias. Pese a ser repetitivas e instrumentales, las expresiones motrices acarrean una intención subjetiva del ejecutante que les otorga un significado especialmente importante en la construcción del concepto de Cultura Somática” (2002. 56).

Las expresiones motrices aquí enunciadas no son de carácter excluyente, pueden presentarse de manera simultánea en las actividades propuestas por el profesor.

3.1. Expresiones Motrices de Autoconocimiento

Para Castro “Se refieren a las acciones de la motricidad cuya significación está asociada a la aprehensión del mundo y de sí mismo(a) desde la corporeidad. Estas acciones privilegian la sensación como “punto de partida” para cumplir sus intenciones de autoconocimiento, tanto en la dimensión individual como social” (Castro, 2004). Hacen parte de este grupo de expresiones las actividades encaminadas a la estimulación sensorial, táctil, vestibular, cinestésica y auditiva como los masajes, la sensopercepción con diversos elementos, texturas, movimientos en diversos planos, entre otros.

3.2. Expresiones Motrices Lúdicas

“En el escenario de lo lúdico gravitan el juego, el ocio, el erotismo, el arte... y el deporte cuando éste no reviste carácter de competencia” (Castro, 2004). Son acciones que generan placer, goce, disfrute, son de libre elección y potenciadoras de las esferas del desarrollo humano.

3.3. Expresiones Motrices Recreativas

“Se refiere a las acciones realizadas dentro de un ambiente placentero con intenciones de contribuir al desarrollo de las potencialidades del individuo. Aunque esta forma de motricidad conlleva el disfrute y el goce, éste no es su fin sino el medio para alcanzar otros objetivos” (Castro, 2004). En esta categoría podemos encontrar los juegos y sus diversas clasificaciones (cooperativos, tradicionales, predeportivos, entre otros).

3.4 Expresiones Motrices Deportivas.

“Esta forma de expresión de la motricidad se refiere a las acciones deportivas realizadas con intenciones de goce, rendimiento o formación” (Castro, 2004), en este grupo se encuentran las diferentes modalidades deportivas: baloncesto, voleibol, fútbol, natación, y demás modalidades que el maestro considere pertinentes de acuerdo a las condiciones y características de su contexto.

3.5. Expresiones Motrices Artísticas

En este grupo se encuentran aquellas manifestaciones que implican la danza, la pintura, el teatro. Son actividades donde el cuerpo se convierte en un medio para la creación, la innovación y el arte.

4. GRUPOS DE ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

Los Estándares básicos de Competencias en Educación Física, Recreación y Deporte se han organizado en tres grandes grupos: Perceptivomotrices, Físicomotrices y Sociomotrices, esto debido a que en las indagaciones previas a la investigación y durante la misma, se pudo constatar como los docentes del área, tenían conocimiento de esta propuesta de organización de las capacidades, debido a su conocimiento de la Guía Curricular para la Educación Física, elaborada por el Instituto Universitario de Educación Física de la Universidad de Antioquia.

Cada grupo representa una dimensión fundamental para el desarrollo y ejercicio de la Educación Física, la Recreación y el Deporte y contribuye a la promoción del desarrollo humano.

Lo perceptivomotriz se basa en el desarrollo de la diferenciación sensorial, de las funciones propioceptivas, (fundamentales en el reconocimiento del propio cuerpo) y la actividad tónico postural ortoestática y en la identificación y conocimiento del mundo exterior (funciones exteroceptivas), aspecto en el que confluyen la interacción con el mundo objetual (los objetos) y la relación con los otros, dentro de las coordenadas espacio-temporales. Lo físicomotriz es de carácter predominantemente cuantitativo, motivo por el cual su desarrollo y evolución es más fácilmente evaluable y observable (crecimiento y desarrollo de masa y/o funciones de algunos órganos y sistemas del cuerpo, como el muscular, óseo, respiratorio, eficiencia y eficacia en las relaciones espacio-tiempo durante la ejecución de tareas motrices, medición de cargas en Kg., etc.). Lo físicomotriz influye interactivamente en el desarrollo de las capacidades perceptivomotrices, de las capacidades coordinativas, en el aprendizaje de habilidades motrices básicas y en el perfeccionamiento de habilidades específicas requeridas en la práctica de diversas actividades de carácter deportivo, artístico, lúdico y laboral; aspectos que hacen parte de la vida del ser humano. Y lo sociomotriz se constituye en un medio para la formación de los niños, niñas y jóvenes, el juego como elemento didáctico básico, contribuye a que el niño se pueda expresar en una integración global como unidad, a partir de las relaciones que establece con su propio cuerpo, con los objetos y con otras personas.

4.1 TIPOS DE ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

La propuesta de Estándares de Competencia está estructurada por grupos de grado (preescolar, primero a tercero, cuarto – quinto, sexto – séptimo, octavo – noveno, décimo y once). Está encabezada por una gran competencia en Educación Física, Recreación y Deporte de carácter general y abarcador, luego se presentan los estándares en cada uno de los ejes temáticos (Perceptivomotrices, Físicomotrices, Sociomotrices). Ver figura 1.

Es importante aclarar que los tres grupos de estándares se presentan de forma separada, pero no se debe olvidar que en la práctica y la vida diaria tienen múltiples intersecciones, ninguna se trabaja de manera aislada.

A continuación (tabla 1) se presentan todas las competencias a desarrollar por grupo de grado, y un ejemplo de un estándar básico que implica y hace mención directa al juego para el logro de la competencia por grupo de grado. Es de aclarar que todas las competencias tienen inmerso, lo perceptivo, lo físico y lo socio motriz lo que varía en el transcurso de los años escolares (grupos) es su nivel de complejidad, otra salvedad a tener en cuenta es que en todo lo que se refiera al trabajo por competencias en el área de Educación Física, Recreación y Deporte el juego debe estar implícito, como medio y fin en sí mismo y como dice Pavia como un “derecho”, esto es, independientemente de que si un estándar básico o una competencia no menciona literalmente al juego, es susceptible de trabajarse o abordarse con él, pues es una herramienta que innumerables posibilidades temáticas, no es exclusiva de la Educación física y no tiene limitaciones con respecto a la edad.

Tabla 1. Competencias por grupo de grado y ejemplo de estándares básicos que involucran específicamente el juego.

GRUPO GRADO	COMPETENCIA	EJEMPLO DE UN ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA		
		PERCEPTIVO MOTRIZ	FÍSICO MOTRIZ	SOCIO MOTRIZ
Preescolar	Reconozco mi cuerpo y demuestro sus posibilidades motrices para la interacción con el entorno, con los objetos, los juguetes, los elementos y las personas que me rodean.	Exploro e identifico las diferentes partes de mi cuerpo por medio de actividades lúdicas y recreativas.	Me desplazo con seguridad en diferentes terrenos a través de actividades de búsqueda y juegos en la naturaleza.	Práctico diferentes juegos para mejorar mi comunicación con los demás compañeros.
1° - 3°	Adquiero y desarrollo mis habilidades motrices básicas a través de las expresiones motrices	Identifico la importancia de los sentidos a través de los juegos para	Participo de juegos y ejercicios que implican cambios de	Participo en juegos colectivos que me permitan afianzar las relaciones de amistad.

	que me permiten conocer mi entorno familiar y escolar y, relacionarme con los compañeros, amigos y profesores.	ubicarme en el entorno y relacionarme con los demás.	velocidad y de dirección.	
4° - 5°	Fortalezco mis habilidades motrices básicas y sus combinaciones a partir de las expresiones motrices y sus posibilidades de aplicación en mi entorno, para interactuar con mis compañeros y amigos.	Participo en actividades grupales que implican movimientos de conciencia corporal dinámicos y estáticos, realizando diferentes juegos, mientras estimo mi creatividad y mi capacidad intelectual.	Identifico y reconozco los conceptos de fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad en los juegos que práctico.	Me integro a través del juego, relacionándome con los otros, respetando las normas y empleando el cuerpo como eje de comunicación cuando interactúo con mis compañeros y compañeras

GRUPO GRADO	COMPETENCIA	EJEMPLO DE UN ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA		
		PERCEPTIVO MOTRIZ	FÍSICO MOTRIZ	SOCIO MOTRIZ
6° - 7°	Aplico y experimento las diferentes habilidades motrices específicas a través de las expresiones motrices que me permitan interactuar en la cotidianidad con la cultura local y regional.	Comprendo el significado y el sentido de las habilidades motrices dentro de la estructura del juego colectivo.	Mejoro las capacidades físicas motrices mediante la práctica de las habilidades motrices en los juegos deportivos y recreativos.	Manifiesto sentimientos de respeto y afecto hacia los compañeros valorando su creatividad y opinión en las actividades y los juegos.
8° - 9°	Afianzo y fortalezco las habilidades y capacidades motrices específicas a través de las expresiones motrices que me permiten tener un	Comprendo y aplico la lógica interna (tiempo, espacio, técnica, reglamento y comunicación) del juego y el deporte	Realizo juegos y ejercicios para el desarrollo de las capacidades físicas motrices que contribuyen al mejoramiento de	Reconozco y respeto las reglas de los juegos y las expresiones motrices como posibilidad de

	estilo de vida saludable y mejorar la interacción con las personas que me rodean y los espacios en que hábito.	<i>que me permitan desempeñarme en un contexto.</i>	<i>mi salud.</i>	<i>entender las normas que rigen la sociedad y me permiten vivir en comunidad.</i>
10° - 11°	Reconozco la importancia de las expresiones motrices culturalmente determinadas, que permiten proyectarme a la comunidad, participando en propuestas de intervención social, adquiriendo así, un compromiso como agente propositivo de las practicas corporales.	<i>Participo en juegos recreativos, lúdicos y deportivos, mientras estimulo mi creatividad y mi capacidad intelectual.</i>	<i>Practico diferentes ejercicios y juegos para el desarrollo de las capacidades fisicomotrices.</i>	<i>Elaboro y propongo a mi comunidad proyectos de actividad física, juego, ocio y tiempo libre con los elementos adquiridos en mi proceso educativo.</i>

Finalmente, es pertinente anotar que el juego no se debe agotar como un contenido o una temática en particular, el juego debe entenderse como una posibilidad de disfrute, de aprendizaje y de interacción social, en síntesis, es una manera de entender y vivenciar lo que nos rodea, es decir, es un mediador y una búsqueda en el proceso de actuar o desempeñarse en contexto.

BIBLIOGRAFÍA

Arboleda, R y Otros. (2002). El cuerpo en boca de los adolescentes. Armenia: Kinesis.

Bolaño Mercado, T. E. (2005). Qué hacer del Ocio. Elementos teóricos de la Recreación. Armenia: Kinesis.

Buendía, L., Colas, P., & Hernández, F. (1997). Métodos de investigación en piscopedagogía. Madrid: McGraw - Hill.

Carvajal Salcedo, M. E., & Vargas Guevara, C. L. (enero de 2004). www.colombiaaprende.edu.co. Recuperado el 10 de junio de 2008, de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca1607/articles-84310_archivo.pdf

Castañer, M. & Camerino, O. (2001). La educación física en la enseñanza primaria. España: Inde publicaciones.

Castro, J. (2004). Formas expresivas de la motricidad. En I. D. Uribe Pareja, L. E. Gallo Cadavid, J. A. Castro Carvajal, A. d. Correa Suarez, P. A. Gallego Salgado, & F. G. Vélez Estrada, Sentidos de la Motricidad en la Promoción de la Salud. Percepciones desde las familias en los municipios de Alejandría y Guatapé (Antioquia) (págs. 167-204). Medellín: Soluciones Editoriales.

FUNLIBRE. (2004). www.funlibre.org. Recuperado el 29 de Enero de 2009, de <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html>

González, M. (1993). La educación física: fundamentación teórica y metodológica. En D. Blázquez, Fundamentos de Educación Física para enseñanza primaria (págs. 53-57). Barcelona: inde.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill.

MEN. (2003). Estándares Básicos de matemáticas y Lenguaje: Preguntas y respuestas frecuentes. Talleres Municipales de Calidad. Bogota: MEN.

Murcia, N., Taborda, J., & Ángel, L. (1998). Escuela de formación deportiva y entrenamiento deportivo infantil. Armenia: Kinesis .

MEN, Estándares de Competencia de las áreas: Ciencias naturales y sociales, Tecnología, Lenguaje, Lenguas Extranjeras, Matemáticas, Competencias Ciudadanas.

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI); (septiembre de 1999). www.oei.es. Recuperado el 30 de octubre de 2008, de <http://www.oei.es/estandares/centroamerica.htm>

Polít, D., & Hungler, B. (2000). Investigación Científica en Ciencias de la Salud . Mexico: McGraw Hill.

Restrepo Gómez, B. (s.f.). www.oei.es. Recuperado el 7 de agosto de 2008, de <http://www.rieoei.org/deloslectores/370Restrepo.PDF>

Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1996). Metodología de la Investigación cualitativa . Málaga: Aljibe.

Roldan, O. (1997). Educación, Desarrollo Humano y cultura física. Encuentro de coordinadores "CEF1" . documento de trabajo . Medellín.

Roldan, O., & Hincapié, C. (1999). Ambientes educativos que favorecen el desarrollo humano. Educar, el desafío de hoy .



Skliar, M. (Septiembre de 2000). Reflexiones en torno al juego. Recuperado el 20 de Agosto de 2009, de <http://www.efdeportes.com>

Velsco Espitia, M. E., & Contreras, B. (2003). La recreación un enfoque teórico. Pamplona: Universidad de Pamplona.