

DOCUMENTOS
DE TRABAJO AREANDINA
ISSN: 2665-4644

Facultad de Educación
Seccional Bogotá



LA SOCIOMETRICIDAD, ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA MEJORA DE LA CONDUCTA EN LOS APRENDICES OPERARIOS DE UN TALLER EXTERNO DEL SENA

RUBÉN DARIO RUIZ BEGAMBRE

LA SOCIOMOTRICIDAD, ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA MEJORA DE LA CONDUCTA EN LOS APRENDICES OPERARIOS DE UN TALLER EXTERNO DEL SENA

Rubén Dario Ruiz Begambre

Licenciado en Educación Física y Deportes (Universidad de San Buenaventura), Especialista Tecnológico en Procesos Pedagógicos de la Formación Profesional (SENA), especialista en Pedagogía y Docencia (Fundación Universitaria del Área Andina), especialista en Gerencia Educativa (Universidad de San Buenaventura).

Correo electrónico:
rdruiz92@misena.edu.co

Cómo citar este documento:

Ruiz Begambre, R. D. (2020). La sociomotricidad, estrategia pedagógica para la mejora de la conducta en los aprendices operarios de un taller externo del SENA. *Documentos de Trabajo Areandina* (2). Fundación Universitaria del Área Andina. <https://doi.org/10.33132/26654644.2026>

Resumen

El propósito de la investigación fue analizar el cambio actitudinal de los aprendices nivel operarios de un taller externo del SENA, en la comuna 13 de Medellín, un sector vulnerable, en el cual se presentan antecedentes de desplazamiento, familias disfuncionales, bajo nivel educativo, alto índice de pobreza, madres cabezas de familia, conflictos familiares y otras problemáticas sociales; estas posteriormente pueden incidir al interior de un ambiente de formación a través de acciones como: conductas agresivas, un alto índice de deserción, ambiente de tensión o indisciplina, formación poco efectiva, baja motivación, bajo rendimiento académico, baja autoestima, depresión, acercamiento a consumo de sustancias psicoactivas, delincuencia, entre otros. Frente a la problemática observada, se propone la sociomotricidad como una pedagogía activa que ayuda a la construcción de la praxis en base a los aportes teóricos y experienciales. La investigación se basa en el método de investigación-acción de tipo participativa, recolectando datos de manera cualitativa por medio de la observación. Finalmente, los resultados obtenidos indicaron que el uso de la sociomotricidad responde a las demandas pedagógicas actuales, y como esta puede incidir en la disminución de dichas problemáticas en un ambiente formativo, permitiendo, además, convertirse en una estrategia que optimice el proceso de la formación profesional integral.

Palabras clave: aprendizaje activo, cognición, convivencia, juego, pedagogía activa, sociomotricidad.



Introducción

El trabajo presentado a continuación aborda la situación de un taller externo del SENA¹, ubicado en la comuna 13 de Medellín, zona en la cual se encuentran un grupo de personas cuya edad oscila entre los 16 y 50 años de edad, los cuales se forman bajo la modalidad de Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano. Esta es entendida, según el Ministerio de Educación de Colombia (2016, párr. 3), en suma con la Ley 115 de 1994, como “un proceso formativo organizado y sistemático, mediante el cual las personas adquieren y desarrollan a lo largo de su vida competencias laborales, específicas o transversales, relacionadas con uno o varios campos ocupacionales referidos en la Clasificación Nacional de Ocupaciones”.

El interés de este trabajo radica en intervenir y disminuir el gran incremento de afectaciones a nivel social que se evidencian en los ambientes de aprendizaje, a raíz de problemáticas sociales del contexto en el cual se halla inmerso el taller externo; puesto que estas problemáticas perturban el ambiente escolar, generan a su vez un debilitamiento y rompimiento (a manera considerable) de una adecuada convivencia, crean conflictos en las relaciones humanas que trascienden no solo lo social, sino también el ámbito académico.

Este trabajo presenta posibles soluciones ante los nuevos desafíos del mundo educativo mediante la estrategia implementada en el Acuerdo 26 del SENA (1987), en el uso de la Formación Profesional Integral, definida como “el proceso mediante el cual la persona adquiere y desarrolla de manera permanente conocimientos, destrezas y aptitudes e identifica, genera y asume valores y actitudes

1 El Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) es un establecimiento público del orden nacional, con personería jurídica, patrimonio propio e independiente, y autonomía administrativa. Está adscrito al Ministerio del Trabajo de Colombia.



para su realización humana y su participación activa en el trabajo” (párr. 2).

Dicha estrategia de la Formación Profesional Integral es puesta en escena directamente en el módulo de Cultura Física, a través de la sociomotricidad, entendida como una herramienta didáctica que integra el uso del juego, la interacción idónea, la buena comunicación, entre otros aspectos, que se integran como actitudes inherentes al ser humano desde lo psíquico, físico, cognitivo y social.

En la clase de educación física se observa la sociomotricidad como un espacio en el que el maestro puede usar el juego como herramienta didáctica donde pueda expresarse e integrarse a través de las relaciones que establece su propio cuerpo, con los objetos y con otras personas. (Chaverra Hernández y Uribe Pareja, 2007)

Por último, vale la pena resaltar que el proyecto también aporta a la adaptación e innovación de las actuales demandas pedagógicas, superando procesos pasivos, memorísticos, conductistas, basado exclusivamente en un estímulo respuesta, a una forma activa, motivadora, de interés, cooperativa, de trabajo en equipo y que realmente forma en habilidades para la vida y el contexto laboral.

Problema

A partir de un diagnóstico realizado a través de diarios de campo y la observación directa, se logró detectar múltiples factores negativos que podían incidir en el buen ambiente que pudiera optimizará el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre ellas se tienen: conductas agresivas, el uso de malas palabras, el uso de so-

No obstante, se ha quedado corta la estrategia frente a la reaparición de dichas afectaciones de manera regular; es por ello que, se busca adoptar una estrategia que logre combinar lo social y lo motriz...



brenombres, las agresiones físicas leves y la desaparición de pertenencias. Esto produjo posteriormente que el ambiente de aprendizaje, se tornara como ambiente complejo y autoritario, ya que en algunas situaciones el instructor debía recurrir a manejar un tono de voz más fuerte y parar en algunos momentos la sesión de la formación.

Cabe considerar que dicha problemática puede incidir a gran escala en una menor tolerancia y posteriores problemáticas grupales como conflictos, el bajo rendimiento académico, la baja autoestima, depresiones, violencia, la mala imagen institucional y posibles deserciones en el proceso.

A pesar de que se ha acudido a estrategias amigables como el diálogo, se han tenido resultados significativamente bajos o de poco impacto, dejando como resultado la reducción en una pequeña proporción en este tipo de afectaciones. No obstante, se ha quedado corta la estrategia frente a la reaparición de dichas afectaciones de manera regular; es por ello que, se busca adoptar una estrategia que logre combinar lo social y lo motriz implicando un cambio de ambiente e interacción de diferentes maneras a cada aprendiz, integrante del grupo, en este caso en la clase de Cultura Física.

Igualmente, es posible considerar que la idea propuesta busca poner en experiencia algo práctico y de la esencia humana, que a la vez colabore y beneficie el aprendizaje, convirtiendo posibles procesos formativos de algo tenso a algo activo y lúdico de manera natural y no de carácter obligatorio. Para ello, se plantea entonces la sociomotricidad por sus características de integrar elementos esenciales como el movimiento, el buen comportamiento, la cooperación y la comunicación.

En este orden de ideas, centradas en alcanzar una buena convivencia, el juego se convierte en la herramienta fundamental para tener la gran capacidad de activar



Por último, se resalta que, en la filosofía del SENA, se tiene como fundamento la formación desde el *Ser*, por lo tanto, es necesario formar estos aprendices, futuros trabajadores...

una serie de sustancias neurotransmisoras articuladas al sistema nervioso, tales como la dopamina, que facilita el aprendizaje, motivación e interés de la persona a aprender; la oxitocina, que ayuda a establecer relaciones interpersonales o interacción social; la serotonina, que regula el estado de ánimo y es esencial para la felicidad; y, por último, las endorfinas, articuladas al placer y disfrute.

En relación con la problemática mencionada, se plantea entonces con la estrategia lograr disminuir dichos factores y potencializar los aspectos positivos que buscan un proceso de formación profesional integral con calidad; enfrentando las problemáticas mencionadas.

Por último, se resalta que, en la filosofía del SENA, se tiene como fundamento la formación desde el *Ser*, por lo tanto, es necesario formar estos aprendices, futuros trabajadores, para mejorar el ambiente en el aula y en el desarrollo integral de cada uno, que posteriormente influenciará en la sociedad.

Pregunta

¿De qué manera el juego puede incidir en la disminución de conductas agresivas en los aprendices operarios del taller externo del SENA Comuna 13 de Medellín?

Objetivos

General

Desarrollar la sociomotricidad como propuesta pedagógica, orientada al fortalecimiento de los aspectos



conductuales en los aprendices operarios del taller externo del SENA de la Comuna 13 de Medellín.

Específicos

- » Identificar las características sociales de los aprendices operarios integrantes del taller externo del SENA de la Comuna 13.
- » Aplicar la propuesta pedagógica de juegos motrices, para la disminución de conductas agresivas en los aprendices operarios del taller externo.
- » Analizar los resultados obtenidos una vez implementados los juegos, describiendo los cambios que se logren evidenciar.

Justificación

En la construcción del proyecto, se implementa una metodología que involucra unos saberes disciplinares pedagógicos, humanísticos y motrices, en relación con la búsqueda de crear un espacio de sana convivencia, que genere mejoras en las relaciones interpersonales de los aprendices que conforman el grupo. Para ello, se debe reconocer el contexto en el cual cada aprendiz se encuentra inmerso a lo largo de su vida, con el objetivo de comprender el porqué de sus maneras de interactuar y/o relacionarse con las demás personas.

En el SENA, se fortalecen los aprendices bajo la formación profesional integral con un enfoque constructivista para el trabajo y el desarrollo humano, con el objetivo de desarrollar unas competencias laborales específicas,



Bajo el enfoque de integralidad se trabaja la sociomotricidad como una nueva tendencia dispuesta al servicio de la formación, atendiendo necesidades pedagógicas...

transversales y/o conductuales que dejen como resultado personas integrales que respondan a unas necesidades propias y de la sociedad.

No obstante, surge la preocupación en el proceso por comportamientos agresivos, que en muchos casos se presentan desde su niñez y que posteriormente se convierte en riesgo o alteración del proceso de formación profesional integral; al cual se propone intervenir para el desarrollo de las competencias transversales y/o conductuales directamente desde el módulo de Cultura Física.

El proyecto se centra en la estrategia de la sociomotricidad, como un enfoque creativo, activo y de interacción en el aprendizaje, que, a su vez, fortalece los procesos de convivencia al interior del grupo. Así pues, mediante el uso esencialmente del juego, se promueve el desarrollo integral de cada aprendiz desde juegos cooperativos, sensibilizadores y competitivos adaptados. El juego se convierte en el pilar fundamental del aprendizaje, para cada aprendiz pueda aprender a vivir y convivir junto a sí mismo y con los demás. De esta manera, se da cumpliendo al componente de integralidad propuesto por el SENA.

Bajo el enfoque de integralidad se trabaja la sociomotricidad como una nueva tendencia dispuesta al servicio de la formación, atendiendo necesidades pedagógicas que actualmente apuntan a dimensiones esenciales de la vida cotidiana, tales como: el bienestar físico, social y emocional. Tal como lo expresa Parlebas (2001) para el desarrollo multidimensional:

La sociomotricidad es una nueva concepción pedagógica, que emerge como una de las corrientes más recientes que permean en el ámbito de la educación

En relación con la problemática expuesta, se debe resaltar que el instructor que dirija el proceso también debe hacer su aporte, integrando a su labor diaria, sesiones de formación más activas, innovadoras, alegres...

física actual, esta hace referencia a una interacción en la que participa más de una persona, especialmente, en los juegos y deportes colectivos en los que los resultados son mucho más enriquecedores. (p. 23)

Por lo tanto, se debe tener en cuenta que el componente transversal de Cultura Física, no solo se centra en el componente corporal o motriz, también propone hacer énfasis en otros aspectos fundamentales como los valores, la sociabilidad, la creatividad y lo afectivo.

En relación con la problemática expuesta, se debe resaltar que el instructor que dirija el proceso también debe hacer su aporte, integrando a su labor diaria, sesiones de formación más activas, innovadoras, alegres, dinámicas y motivadoras, superando un rol de experto conocedor y reconocerse como agente amigable y transformador.

De este modo, la comunidad educativa y el sector productivo se verán beneficiados, en la medida de que se tendrán ambientes de aprendizaje más tranquilos y dispuestos a generar un trabajo cooperativo, reflejado en una sana convivencia y, a su vez, optimizando el proceso formativo de enseñanza y aprendizaje por parte del equipo de instructores.

Finalmente, este trabajo de investigación se articula como producto de una investigación en Pedagogía y Docencia, en la cual se establece una relación directa entre la pedagogía y el desarrollo humano con un enfoque desde lo corporal y su aporte al ámbito laboral, con el fin, posiblemente, mejorar la calidad de vida de dichos aprendices y futuras generaciones por medio de estrategias educativas, como el juego.



Antecedentes

Para el desarrollo de esta investigación se tomaron diversas fuentes documentales, divididas en repositorios, libros, informes y artículos científicos, que se encuentran registradas en bases de datos como Dialnet, Google Académico, Scielo, Redalyc y base de datos de las universidades a nivel nacional e internacional, las cuales están articuladas, especialmente, a las temáticas sobre la sociomotricidad y el juego, frente a aportes de procesos educativos, formación de valores y promoción de mejores actitudes de interacción para la disminución de problemas y cualquier comportamiento agresivo.

Posteriormente, se realizó una búsqueda con el propósito de conocer los diferentes tipos de agresiones y como estas pueden ser controladas y solucionadas por medio de la actividad física, como un factor de convivencia que permiten disminuir los conflictos sociales. Entre las más cercanas se encuentran:

A nivel local

La investigación llamada *El juego cooperativo. Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica* (Mejía Lopez, 2006). En este trabajo, se establece la incidencia del juego cooperativo como contribución de manera positiva a la consecución de un mejor ambiente para los escolares en sus conductas agresivas con énfasis en la interacción, la cooperación, la aceptación, el respeto y la tolerancia.

Adicionalmente, la investigación titulada *Las actividades luctatorias en el ámbito de la educación física como medio pedagógico para la convivencia escolar en los alum-*

Es aquí, donde se propone el juego —desde la clase de educación física— como un espacio para desfogar y canalizar toda su energía que el estudiante tiene...



nos de 4° y 5° grado de la Institución Educativa Monseñor Gerardo Valencia Cano (Ospina Ospina, 2009). Este estudio, se centra en cómo se afrontan las situaciones de agresividad en horas de descanso y en ocasiones en el desarrollo de la clase de educación física, lo cual genera una problemática en las relaciones interpersonales y de convivencia escolar entre los estudiantes, ocasionando muchas agresiones, tanto físicas como de tipo verbal, que en algunas ocasiones promueven peleas dentro y fuera de la institución. Es aquí, donde se propone el juego —desde la clase de educación física— como un espacio para desfogar y canalizar toda su energía que el estudiante tiene, y mejor herramienta que hacerlo a través de juegos y actividades luctatorias, orientadas al respeto por las normas y por los demás, facilitando una mejor interacción entre los estudiantes de la institución.

A nivel nacional

De manera similar a las investigaciones mencionadas anteriormente, existen otras a nivel nacional, entre ellas se tienen *Los juegos grupales como estrategia pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de nivelación de LA I.E.D Santa María de Barranquilla* (Mercado Palacio *et al.*, 2014). En esta se destaca su propósito principal de consolidar procesos pedagógicos que permitan enriquecer la labor educativa de una forma más responsable y comprometida con el desarrollo de la vida y la sana convivencia al interior de las instituciones. De esta investigación nace una propuesta de un programa de juegos grupales para favorecer la socialización y disminuir las conductas agresivas en la comunidad estudiantil.

Por otra parte, la investigación *Propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes del Colegio República de Colombia del ciclo 1 de la jornada nocturna*



En diferentes documentos de diversos países se tienen investigaciones interesantes, entre ellas se encuentra el artículo titulado “Educación física emocional en secundaria. El papel de la sociomotricidad”.

a través de los juegos tradicionales (Santamaría Segura, 2014), donde el foco del problema son los comportamientos agresivos en el ambiente escolar, lo cual activan una serie de problemas o una alarma social. Frente a esto, la comunidad en general debe generar posibles soluciones estratégicas que ayuden a mitigar posteriores riesgos y problemáticas, creando estrategias que contribuyan a suprimir o reducir este tipo de conductas, mediante la aplicación de una metodología lúdica que sirva de herramienta a los docentes para un mejor desarrollo en sus actividades. Esto se logra a partir de factores individuales, familiares, escolares y sociales. La prevención en la línea de la educación para el conflicto y la convivencia se debe considerar fundamental para la disminución de la agresividad escolar.

Otro estudio que se relaciona con lo investigado es *El juego dirigido como estrategia metodológica para mejorar las capacidades sociomotrices en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Académico* (Giraldo Valencia, 2017). En esta investigación se expresa un cambio metodológico en la pedagogía implementada, pues pasa de un modelo conductista a un modelo constructivista, en pro del desarrollo de competencias expresivo corporal y axiológico corporal para mejorar las relaciones interpersonales.

A nivel internacional

En diferentes documentos de diversos países se tienen investigaciones interesantes, entre ellas se encuentra el artículo titulado “Educación física emocional en secundaria. El papel de la sociomotricidad” (Durán Delgado *et al.*, 2014). Este texto, se expresa que la Educación Física puede ejercer un papel destacado en la educación de competencias emocionales repercutiendo, al mismo tiempo, en el rendimiento académico y la mejora del bienestar de cada persona a nivel subjetivo.

Marco referencial

Marco conceptual

A continuación, se mencionan algunos referentes que son tratados y tomados como sustentación teórica en el desarrollo de la investigación.

Agresividad

La agresividad es un término que se ha asociado a la violencia, a la hostilidad o a la agresión, lo cual perturba de manera directa e indirectamente el buen ambiente social, indiferente de cuál sea el contexto. El término de agresividad es de origen latino *aggredi* que la Real Academia Española (2020) describe como “Tendencia a actuar o a responder violentamente”.

De acuerdo con lo que señalan Kassinove & Sukhodolsky (2009), la agresividad es “un estado emocional subjetivo asociado a ciertas distorsiones cognitivas, conductas verbales y motrices y determinadas pautas de activación física” (traducción propia), lo cual podría verse como una serie de patrones que puede manifestarse de diversas formas, pero que siempre se va a crear una serie de afectaciones en diversos individuos.

En los últimos años, se registra un incremento importante de la agresividad en los contextos escolares por parte de alumnos hacia alumnos, alumnos a docentes y alumnos a padres de familia; lo cual es preocupante y es derivado gracias a una falta y adecuada comunicación entre estos actores y otros aspectos que generan una rivalidad entre los diferentes actores del contexto formativo.



La sociomotricidad reúne el campo y las características de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices. El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una interacción o comunicación motriz...

Los valores

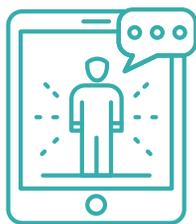
Existen diversas definiciones para este término, sin embargo, acorde a la investigación, se centra la definición con una orientación desde una perspectiva psico-pedagógica.

Según García (1998, citado por Padrino, 2009), “valor es aquello que hace a una cosa digna de ser apreciada, deseada y buscada; son, por tanto, ideales que siempre hacen referencia al ser humano y que éste tiende a convertir en realidades o existencias” (párr. 7). En este sentido, los valores son tomados como unas guías de comportamiento o regulación de conductas de cada individuo para el aporte a la sociedad.

La sociomotricidad

Es el espacio que busca mirar y evaluar mediante acciones de movimiento el comportamiento de cada persona y su relación en el momento de interactuar con los demás. Es por ello que, mediante la educación física, se puede generar un lenguaje corporal que desarrolla cada persona en su proceso de crecimiento, desarrollo y maduración, el cual se basa en el contexto social y educativo, y las situaciones que se presentan en su día a día.

La sociomotricidad reúne el campo y las características de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices. El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una interacción o comunicación motriz implicada en la realización de una acción motriz. El eje central de la sociomotricidad es la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores [mediante el juego]. (Chaverra Hernández y Uribe Pareja, 2007, p. 58)



Las pedagogías activas son consideradas una estrategia pedagógica que permite a cada persona aprender de una manera más dinámica y participativa, a la vez que se genera la interacción con otras personas.

El juego

Desde una concepción pedagógica, el juego se constituye como una herramienta facilitadora del proceso formativo, integrando los componentes principales: el aprendiz como eje principal, el instructor como guía, y, por otra parte: los objetivos de aprendizaje, los contenidos, un método de enseñanza-aprendizaje y el contexto del proceso formativo.

Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (Vygotsky, 1984, citado por Ortega Ruiz, 1996)

Pedagogías activas

Las pedagogías activas son consideradas una estrategia pedagógica que permite a cada persona aprender de una manera más dinámica y participativa, a la vez que se genera la interacción con otras personas. Es una de las estrategias actuales y que llama a dejar atrás posibles modelos de aprendizaje de modo pasivo a un modo activo, superando el aprendizaje memorístico a un aprendizaje experimental y que, al mismo tiempo, invita de manera subjetiva a lograr un proceso de aprendizaje en ritmos y maneras diferentes.

La pedagogía activa permite establecer una organización docente dirigida a eliminar la pasividad del alumno, la memorización de conocimientos transmitidos, utilizando una didáctica de respuesta, necesidades internas que enseña entre otras cosas a vencer de manera consciente las

El proyecto toma como principales referentes a Parlebas y su enfoque del juego como “una interacción en la que participa más de una persona, especialmente en los juegos y deportes colectivos en donde los resultados son mucho más enriquecedores”.

dificultades. Por consiguiente, esta pedagogía provoca un movimiento de reacción y descubrimiento ya que, en la misma, el profesor facilita la actividad, observa y despierta el interés, como mediante la utilización de métodos activo, resultando el alumno, el sujeto activo y el profesor un facilitador del proceso. (Hernández Maysincho, 2015, p. 10)

La comunicación

La comunicación no es solamente un simple mensaje que se da entre un transmisor y un receptor, sino que se debe tomar como un proceso de interacción que puede darse tanto a nivel verbal como a nivel motriz.

A nivel corporal, se dan una serie de mensajes que podrían crear un mayor acercamiento a un grupo de aprendices, por ende, la importancia de crear una unión y acercamiento que despliegue una mayor confianza y motivación.

La expresión y la comunicación son capacidades y necesidades propias del ser humano, ambas fundamentales para su socialización. Las distintas formas de comunicación y representación sirven de nexo entre el mundo interior y el exterior, al ser instrumentos que posibilitan las interacciones, la representación y la expresión de pensamientos, sentimientos, vivencias, etc. (Espinosa y Vidanes, 1991, citado por Conde Caveda y Viciano Garófano, 2001)

Referente pedagógico

El proyecto toma como principales referentes a Parlebas y su enfoque del juego como “una interacción en la que participa más de una persona, especialmente en los juegos y deportes colectivos en donde los resultados son mucho más enriquecedores”. Jiménez Vélez



(2008) plantea que cuando un sujeto juega, en su cerebro se desencadena la producción de una serie de neurotransmisores, reduciendo la tensión y ayudando a generar calma, tranquilidad y bienestar, los cuales mejorarían de manera significativa un proceso de aprendizaje.

Frente a estos dos referentes se plantea el uso del juego como estrategia didáctica, que influyen de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje como pedagogía activa, para la promoción y desarrollo de las dimensiones cognitiva, corporal y social; y, a su vez, requiere de innovación, iniciativa, compromiso, buena comunicación, tolerancia y participación.

Marco teórico

A continuación, se mencionan los planteamientos teóricos que sustentan el proyecto de investigación.

Un buen ambiente formativo

Una adecuada interacción es un factor indispensable en los ambientes escolares y familiares, ya que facilita, motiva e integra los diferentes actores del proceso; por lo cual es fundamental contar con una interacción adecuada como necesidad indispensable para ofrecer una sana convivencia, permitiendo, en este caso, que cada aprendiz se centre en su proceso de formación personal e intelectual con mayor eficacia.

Para la educación es fundamental contar con relaciones adecuadas como requisito indispensable para generar mejores tipos de enseñanza, permitiendo que los estudiantes se centren en su formación personal e intelectual y no se sumerjan en el mundo de los miles de conflictos



que se pueden llegar a presentar con la búsqueda de su identidad. (Benavides Pinilla *et al.*, 2012, p. 15)

Cabe resaltar que los espacios de formación son considerados espacios de transformación de culturas donde se presentan diversos ámbitos: intergrupales, interpersonales e internos, con los cuales predominan los conflictos y las confrontaciones entre aprendices, docentes y directivos.

La sociomotricidad como estrategia interactiva

La sociomotricidad se convierte en la herramienta que busca mirar y evaluar mediante acciones de movimiento el comportamiento de cada persona y su relación al momento de interactuar con los demás; es por ello que mediante la educación física se puede generar un lenguaje corporal que desarrolle en cada persona un proceso de crecimiento, desarrollo y maduración, basándose en el contexto social y educativo y las situaciones que se presentan en su día a día.

La sociomotricidad reúne el campo y las características de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices. El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una interacción o comunicación motriz implicada en la realización de una acción motriz. El eje central de la sociomotricidad es la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores [mediante el juego]. (Chaverra Hernández y Uribe Pareja, 2007, p. 58)

La estrategia práctica del juego como una posible solución pedagógica:

Se entiende la práctica como la praxis o el hacer de cualquier actividad o acción, dicha práctica, desde el

Desde un planteamiento inicial se tiene la base en las actividades cooperativas como posibles estrategias que permitan mejorar las conductas y convivencia en la interacción que presenta el día a día...

enfoque de formar, va orientada al enseñar o al proceso de como inferir en esta desde el rol de instructor, mediante diferentes practicas pedagógicas.

Con lo anterior, se entiende la práctica pedagógica como el sumario de acciones en el cual se ven inmersos los maestros, los alumnos, unos escenarios, recursos y un currículo que forma bajo un objetivo o rol específico.

Proceso consciente, deliberado, participativo implementado por un sistema educativo o una organización con el objeto de mejorar desempeños y resultados, estimular el desarrollo para la renovación en campos académicos, profesionales o laborables y formar el espíritu de compromiso de cada persona con la sociedad y particularmente para con la comunidad en la cual se desenvuelve. (Huberman, 1998, p. 25, citado por Moreno, 2000, p. 7)

Desde un planteamiento inicial se tiene la base en las actividades cooperativas como posibles estrategias que permitan mejorar las conductas y convivencia en la interacción que presenta el día a día de cada persona, trascendiendo de un enfoque clásico de formación a uno más lúdico e innovador como es la formación con intervención del juego, como es mencionado. La estrategia del juego puede crear múltiples beneficios en disminución de conductas agresivas como la ira, puesto que se estimula constantemente sin importar la edad.

En palabras sencillas el juego atraviesa el conjunto de las manifestaciones humanas y no se encuentra confinado al juego infantil como muchos lo creen. He ahí su gran importancia en el terreno pedagógico no como una técnica o un mecanismo mediador, sino como la gran posibilidad de construir una nueva metodología y lúdica creativa que se convierta en un nuevo modelo pedagógico que pueda trastocar o modificar los ya existentes, que siguen de una u otra forma ligados a la instrucción, y no a la construcción del sentido lúdico de la vida o la trascendencia humana. (Jiménez Vélez, 2008)



Una disposición nace del interés que se tenga frente a cualquier actividad, es por ello que las estrategias pedagógicas deben estar centradas en el alumno que propicie ambientes de estímulo y no de represión u obligatoriedad, es decir aplicar actividades que generen goce, placer, alegría y que a su vez se aprenda por medio de ellas; es allí donde aparece el juego como generador de un espacio agradable y de aprendizaje que a su vez ayuda al moldeamiento de conductas.

En el juego, el nivel de estrés se elimina por la producción de serotonina, que reduce la ansiedad y regula el estado de ánimo del jugador. Seguidamente, se convierte en un alucinógeno suave llamado bufoteina. Por último, se produce acetilcolina, que favorece los estados de atención, aprendizaje y memoria. (Jiménez Vélez, 2013, p. 56)

La agresividad y sus factores característicos

La agresividad es una gran problemática que puede incidir en el buen desarrollo de la formación, y se presentan a través de gritos, ofensas verbales, acciones ofensivas como miradas...

La agresividad es una gran problemática que puede incidir en el buen desarrollo de la formación, y se presentan a través de gritos, ofensas verbales, acciones ofensivas como miradas, gestos o inclusive agresiones físicas, a las cuales aparece la ira como respuesta.

La ira es considerada una alteración desde lo emocional, pero que tiene una afectación a nivel fisiológico y cognitivo, tal como lo establecen Spielberger *et al.*, (1983, citados por Izquierdo y Gil-La Cruz, 2000, p. 56): "La ira es un estado emocional, que consta de sensaciones que varían en intensidad, desde ligera irritación o enojo a furia y rabia".

La estrategia del juego puede crear múltiples beneficios en disminución de conductas agresivas como la ira. En dicho proceso de implementación del juego, aparece inclusive factores fisiológicos, precedentes de

conductas inapropiadas, tales como las tensiones generadas y acumuladas que pueden ser mitigadas desde su influencia en las hormonas, como lo es la endorfina (hormona de la felicidad y el amor, capaz de producir felicidad). Tal como lo expresa Jiménez Vélez (2008): “Básicamente se utiliza el juego para recuperar el desbalance que se produce de sustancias bioquímicas cuando surge algún proceso patológico o psíquico. Así mismo el juego recupera el equilibrio químico del cuerpo humano (homeostasis)”.

Marco legal

A nivel legislativo, la educación física, el deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, se establece en la Constitución Política de Colombia (1991) “como [una] función [de] la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano”.

Desde una perspectiva educativa, el Congreso de la República (1994) decretó en el artículo 5 de la Ley 115, como uno de sus fines: “La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”.

A nivel nacional, se establece que la educación física es “la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos” (Congreso de la República de Colombia, 1995). A su vez, Instituto Colombiano del Deporte (Coldeportes, 2009) propone, para el actual periodo, mediante el *Plan decenal del deporte, la recreación, la educación física y la actividad física 2009-2019* la organización y el fortalecimiento institucional del sector con el objetivo de masificar la práctica deportiva mediante



la articulación sectorial de la salud, educación, infraestructura social y el bienestar.

Por último, el Ministerio de Educación Nacional (2016) establece unos lineamientos en el que la educación corporal es eje transversal en la educación para el trabajo, expresado de la siguiente forma:

De acuerdo con lo establecido en el Decreto 2020 de 2006, se entiende que “educación para el trabajo”: “[...] el proceso educativo formativo, organizado y sistemático, mediante el cual las personas adquieren y desarrollan a lo largo de su vida competencias laborales, específicas o transversales, relacionadas con uno o varios campos ocupacionales referidos en la Clasificación Nacional de Ocupaciones, que le permiten ejercer una actividad productiva como empleado o emprendedor de forma individual o colectiva”.

Los objetivos fundamentales de esta oferta educativa son:

1. Promover la formación en la práctica del trabajo mediante el desarrollo de conocimientos técnicos y habilidades, así como la capacitación para el desempeño artesanal, artístico, recreacional y ocupacional, la protección y aprovechamiento de los recursos naturales y la participación ciudadana y comunitaria para el desarrollo de competencias específicas.
2. Contribuir al proceso de formación integral y permanente de las personas complementando, actualizando y formando en aspectos académicos o laborales, mediante la oferta de programas flexibles y coherentes con las necesidades y expectativas de la persona, la sociedad, las demandas del mercado laboral, del sector productivo y las características de la cultura y el entorno. (párrs. 3-4)

A nivel institucional, el SENA mediante la Resolución 452 de 2014, adopta la Política de Fomento y Liderazgo

del Aprendiz SENA, especialmente en el artículo 14 “Componente estratégico del deporte” establece que:

Se busca promover la formación integral y mejorar la calidad de vida de los aprendices, fomentar a través del deporte y la actividad física procesos de formación integral, valores, hábitos y estilos de vida saludables, contribuyendo al uso adecuado del tiempo libre y al proceso de formación integral de los aprendices, para lo cual las actividades deportivas, recreativas y sociales, deben hacer parte de su formación. Este componente busca el fomento al deporte como herramienta de prevención de enfermedades y creación personal, el desarrollo de habilidades deportivas y la búsqueda de la excelencia deportiva. (SENA, 2014)

Marco contextual

El Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) es una institución nacional tripartita de carácter público y adscrito al Ministerio del Trabajo, que ofrece formación gratuita en programas complementarios, operarios, técnicos, tecnológicos y especializaciones tecnológicas bajo el objetivo de mejorar la competitividad y productividad del mercado laboral a nivel nacional. Por esto el SENA establece en su misión

cumplir la función que le corresponde al Estado de invertir en el desarrollo social y técnico de los trabajadores colombianos, ofreciendo y ejecutando la formación profesional integral, para la incorporación y el desarrollo de las personas en actividades productivas que contribuyan al desarrollo social, económico y tecnológico del país. (SENA, s.f., párr. 1)

Desde su visión, se establece para el

2018 el SENA será reconocido por la efectividad de su gestión, sus aportes al empleo decente y a la generación de ingresos, impactando la productividad de las perso-





En este informe, referente a la calidad de vida de sus habitantes, se detalla que, en cuanto a la estratificación socioeconómica de la comuna, prevalece el estrato bajo bajo...

nas y de las empresas; que incidirán positivamente en el desarrollo de las regiones como contribución a una Colombia educada, equitativa y en paz. (SENA, s.f.)

Desde su estrategia de descentralización brinda formación en talleres satelitales ubicados estratégicamente por fuera del centro de formación. Uno de los talleres externos, y en el cual se desarrolla la investigación, se encuentra ubicado en la Comuna 13 de Medellín, en el barrio 20 de Julio – San Javier, en donde se registran muchas actos delincuenciales y grupos al margen de la ley.

La Comuna 13 está ubicada en la zona centro occidental de la ciudad, y ha sido reconocida históricamente por sus conflictos.

Según un informe realizado por la Alcaldía de Medellín (2013), la mayor parte de sus habitantes son de los estratos 1 y 2, de los cuales la gran mayoría oscila entre los 15 y 44 años, edades muy vulnerables y representativa para unirse a acciones delictivas de las organizaciones delincuenciales.

En este informe, referente a la calidad de vida de sus habitantes, se detalla que, en cuanto a la estratificación socioeconómica de la comuna, prevalece el estrato bajo bajo, con un 35,10 % de sus habitantes, seguido por 37,64 % pertenecientes al estrato bajo, un 22,15 % para medio bajo, un 5,10 % para estrato medio y un 0 % para estratos medio alto y alto.

El contexto social de sus habitantes muestra poca presencia del Estado y falta de oportunidades, dejando plasmado, en informes sobre conflictos, un gran número de personas sin vida, víctimas del conflicto o envueltas en problemáticas sociales como el consumo y tráfico de sustancias psicoactivas, prostitución y grupos al margen de la ley.

Ruta metodológica

Área de estudio

Cultura Física.

Población

Para el desarrollo de esta investigación, se contó con 37 aprendices de la etapa lectiva, inscritos para el segundo trimestre de 2018. Además, las personas que participaron, debieron cumplir con los siguientes requisitos:

- » Encontrarse en estado activo en el aplicativo administrativo, Sofiaplus del SENA.
- » Ser aprendiz del programa de operario.
- » Adicionalmente, las personas menores de edad debieron firmar el consentimiento informado por parte de cada uno de ellos, como también la firma de sus padres o personas responsables.
- » Autorizar el uso de datos con fines únicamente académicos.

Muestra

La observación esta enfatizada en 37 aprendices de ambos géneros entre los 16 y 50 años; con un muestreo aleatorio simple probabilístico.





Tipo de estudio

La investigación es desarrollada bajo el método de investigación-acción, implementando la observación para posteriormente analizar el comportamiento de las personas inmersas en el estudio; dado que se plantea la intención de caracterizar el nivel de agresividad en los aprendices para posterior darles unas recomendaciones de acuerdo con los resultados obtenidos.

Método

Se da un uso de observación participativa natural, en la cual se puede hacer en el contexto formativo por parte de los instructores, siendo una de las formas más habituales de evaluar la conducta agresiva; e igualmente, haciendo uso de las mediaciones del evaluador.

Dicha investigación está dirigida y regulada por un protocolo de observación, el cual se enfatiza en los aspectos concretos comportamentales a los cuales se buscar dar respuesta en un tiempo y espacio determinado en la aplicación de dinámicas grupales, juegos cooperativos y actividades grupales sociomotrices. La observación descriptiva está centrada en las personas, el comportamiento y el entorno.

Técnicas

Debido a que el desarrollo de la investigación se centra en la medición de los fenómenos sociales, se desarrollan los procesos de manera secuencial, deductiva, probatoria y con un respectivo análisis de la población de estudio, con el fin de tener un análisis de cau-

sa-efecto, y generar un beneficio en los respectivos resultados que son verificados por medio de un diario de observaciones.

La observación

La observación es una estrategia fundamental del método científico, debido a que cualquier procedimiento de evaluación psicológica se realiza a través, de una forma u otra, de la observación (García Sánchez *et al.*, 2010).

Instrumento de recolección de datos

Se toma como base el protocolo de observación propuesto por Universidad Pontificia Bolivariana en su Observatorio de Cultura Material, enfatizando un listado de temáticas y preguntas que guían el proceso de recolección de datos, por medio de los siguientes instrumentos:

- » Diario de campo (ver anexo).
- » Lista de chequeo (ver anexo).

Fases de la investigación

El proceso se ejecutó desde la práctica docente, en la cual se presentan las siguientes fases:

1. Análisis diagnóstico: esta fue hecha a la institución y al respectivo grupo al cual se le aplicará la investigación, en este caso, fue a dos grupos ubicados en el taller externo de la Comuna 13 de Medellín, inscritos en la jornada de la mañana y la tarde.



2. Elaboración de la propuesta: a través del juego cooperativo como la estrategia pedagógica, para mejorar las relaciones interpersonales de los aprendices en etapa lectiva del taller externo de la Comuna 13 de Medellín, barrio 20 de Julio.
3. Ejecución de la propuesta: esta propuesta se aplicó en los juegos cooperativos en pro de las relaciones interpersonales para posteriormente evaluar y analizar los resultados obtenidos en la propuesta.
4. Presentación de datos obtenidos: datos que se obtuvieron durante la investigación.

Descripción de las fases

I. Análisis diagnóstico

En esta fase, fue necesario realizar una revisión de diferentes fuentes de información que permitieran establecer un mayor asertividad frente a la problemática presentada y posteriormente crear posibles soluciones a la problemática.

En otro momento de esta fase, se empleó la herramienta de recolección de datos de manera directa por observación, para lograr un contacto real con el objeto de estudio, evidenciando las situaciones presentadas en el ambiente de formación con respecto al preciso comportamiento de los aprendices que integran los grupos de formación y su respectiva respuesta frente a las actividades pedagógicas implementadas por los instructores.





II. Elaboración de la propuesta

Durante esta fase, se dio inicio a la aplicación de la propuesta con la previa autorización de los directivos y firmas de los consentimientos informados, incentivando el uso de actividades lúdicas que apuntaban a la mejora de la convivencia en el aula.

III. Ejecución de la propuesta

Se contó con el apoyo de un equipo conformado por la psicóloga, el instructor técnico de confección, la instructora de ética y el instructor de cultura física en esta fase, los cuales se enfatizaron en unos aspectos específicos para la aplicación de la idea, tales como: la buena comunicación y el respeto.

Sistematización de la información

TABLA 1. SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Lugar	Taller externo - Comuna 13, barrio 20 de Julio.	Situación	Problemas actitudinales.
Objetivo de la observación:	Identificar las diferentes dimensiones acordes a las problemáticas de convivencia que presenta el grupo.		
Categorías de análisis	Preguntas		
Convivencia - agresividad.	¿Participa de las diferentes actividades a nivel grupal?		
	¿Maneja un respeto desde lo físico en las diferentes actividades que se genera un contacto físico?		
	¿Demuestra interés en conocer la opinión de los demás integrantes del grupo?		
Diálogo - valores.	¿Se presenta una actitud positiva frente a los demás integrantes del equipo?		

Categorías de análisis	Preguntas
Diálogo – valores.	¿Se evita el uso de palabras ofensivas en la comunicación con los demás?
	¿Implementan un tono de voz adecuado para una adecuada comunicación?
Valores.	¿Implementa los valores para un ambiente adecuado dentro y fuera del aula?
	¿Identifica y practica valores como el respeto por el otro la tolerancia y la solidaridad?
	¿Tolera y retroalimenta las decisiones grupales?
Honestidad – valores.	¿Reconoce los errores cometidos durante la ejecución de la actividad?
	¿Evita crear conflictos ante situaciones dudosas?
	¿Reconoce el triunfo del oponente?
Autoestima – autocontrol y juego.	¿Es respetuoso ante los docentes y compañeros?
	¿Usa la actividad para reforzar y aplicar los valores como el respeto y la tolerancia?
	¿Demuestra actitudes y capacidades de autocontrol?

Fuente: elaboración propia.

Recolección de la información

En el proceso investigativo, se realizó una recolección de la información antes, durante y después de aplicar las actividades pedagógicas basadas en el juego, de naturaleza cualitativa; con el objetivo de ir documentando el proceso de manera manual.

Cabe resaltar que se da el siguiente proceso:

1. Elección de lo observado.
2. Precisar los eventos o conductas a observar.
3. Definir el lugar y tiempo de registro de conductas.
4. Determinar el ambiente de observación.

Una vez se han realizado las diferentes observaciones, se establece la matriz de sistematización de la observación participante descrita a continuación en la tabla 2:



TABLA 2. MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE LA OBSERVACIÓN.

Nº de observaciones	Fecha	Contexto	Periodo de observación	Acciones pedagógicas	Respuesta de aprendices
1. Diagnóstico.	16 de abril de 2018.	Presentación de la clase de Cultura Física al inicio de la jornada formativa en el aula de clase.	Inicio de proceso formativo.	Socialización de la estrategia y presentación por parte de los aprendices integrantes del grupo.	Los aprendices se notaban un poco inquietos y con poco interés en la clase, considerándola un simple relleno. En el espacio se logra evidenciar confrontación entre sus miembros por expresiones físicas y verbales como groserías y burlas.
2. Aplicación de juegos cooperativos.	23 de abril de 2018.	Clase de Cultura Física en la segunda semana del proceso formativo, en la placa deportiva.	Inicio de proceso formativo.	Aplicación de juegos cooperativos donde se promueva el trabajo en equipo.	Los aprendices se notan tímidos ante las actividades a desarrollar, ya que regularmente los antecede una doctrina en la clase de cultura física entorno a test y tiempo libre; no obstante, una vez se hallan inmersos en las actividades demuestran interés.
3. Aplicación de juegos cooperativos.	30 de abril de 2018.	Clase de Cultura Física en las últimas horas de la jornada formativa, en la placa deportiva.	Centro de proceso lectivo.	Aplicación de juegos cooperativos donde se promueva el trabajo en equipo.	Se logra evidenciar una cooperación entre los diferentes equipos conformados, en los cuales se tenían anteriormente confrontaciones por una mala o falta comunicación verbal.



(Continúa...)

N° de observaciones	Fecha	Contexto	Periodo de observación	Acciones pedagógicas	Respuesta de aprendices
4. Aplicación de juegos cooperativos.	7 de mayo de 2018.	Clase de Cultura Física en las últimas horas de la jornada formativa, en la placa deportiva.	Centro de proceso lectivo.	Aplicación de juegos cooperativos donde se promueva la comunicación.	Se torna un ambiente agradable reflejado en el goce y disfrute de los aprendices, promoviendo una mejor convivencia contemplada en el respeto de las reglas propuestas y por el compañero oponente.
5. Aplicación de juegos cooperativos.	21 de mayo de 2018.	Clase de Cultura Física en las últimas horas de la jornada formativa, en la placa deportiva.	Centro de proceso lectivo.	Aplicación de juegos cooperativos donde se promueva la comunicación.	Los aprendices permanecen atentos, respetuosos y generando un ambiente agradable frente a la clase, el instructor y sus compañeros.
6. Aplicación de juegos cooperativos.	28 de mayo de 2018.	Clase de Cultura Física en las últimas horas de la jornada formativa, en la placa deportiva.	Centro de proceso lectivo.	Aplicación de juegos cooperativos donde se promueva el buen trato físico y verbal.	Los aprendices permanecen atentos, respetuosos y generando un ambiente agradable frente a la clase, el instructor y sus compañeros.

(Continua...)

N° de observaciones	Fecha	Contexto	Periodo de observación	Acciones pedagógicas	Respuesta de aprendices
7. Aplicación de juegos cooperativos.	18 de junio de 2018.	Clase de Cultura Física en las últimas horas de la jornada formativa, en la placa deportiva.	Finalización de proceso lectivo.	Aplicación de juegos cooperativos donde se promueva el buen trato físico y verbal.	Previamente a la clase de cultura física, se analiza al grupo. Donde se resalta la buena interacción entre estudiantes y docentes. Posteriormente en la clase de cultura física, el grupo se encuentra a la expectativa e interés de la clase, a lo cual se refleja en su ejecución.
8. Evaluación.	25 de junio de 2018.	Clase de Cultura Física en las últimas horas de la jornada formativa, en el aula de clase.	Finalización de proceso lectivo.	Retroalimentación por parte de un foro participativo, en el que se exponen los temas y actividades tratados.	Todo el grupo se mostró más unido, evidenciándose una participación de todo el grupo de una forma activa y dinámica.

Fuente: elaboración propia.



Cronograma de actividades

Actividades	Semanas															
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Idea y propuesta.	■	■														
Búsqueda de antecedentes.		■	■	■												
Referente conceptual.				■	■	■	■									
Diseño metodológico.							■	■								
Recolección de la información.								■	■							
Aplicación de juegos cooperativos.								■	■	■	■	■	■	■	■	■
Categorización.																■
Análisis.																■
Informe final.																■

Fecha	Lugar	Actividad	Objetivo	Instrumento	Resultado esperado
16 abril.	Ambiente de formación.	Observación.	Indagar sobre las relaciones interpersonales.	Ficha de observación.	Determinar y categorizar los factores interpersonales que afectan el proceso.
23 de abril.	Placa deportiva.	Aplicación de juegos.	Incentivar buenas relaciones interpersonales.	Ficha de observación.	Determinar qué cambios se generan a través del juego.
30 de abril.	Placa deportiva.	Aplicación de juegos.	Incentivar buenas relaciones interpersonales.	Ficha de observación.	Determinar qué cambios se generan a través del juego.

Fecha	Lugar	Actividad	Objetivo	Instrumento	Resultado esperado
7 de mayo.	Placa deportiva.	Aplicación de juegos.	Incentivar buenas.	Ficha de observación.	Determinar qué cambios se generan a través del juego.
21 de mayo.	Placa deportiva.	Aplicación de juegos.	Relaciones.	Ficha de observación.	Determinar qué cambios se generan a través del juego.
28 de mayo.	Placa deportiva.	Aplicación de juegos.	Interpersonales.	Ficha de observación.	Determinar qué cambios se generan a través del juego.
18 de junio.	Placa deportiva.	Aplicación de juegos.	Incentivar buenas.	Ficha de observación.	Determinar qué cambios se generan a través del juego.
25 de junio.	Placa deportiva.	Aplicación de juegos.	Relaciones.	Ficha de observación.	Determinar qué cambios se generan a través del juego.

Fuente: elaboración propia.

Análisis de la información obtenida

Se recuerda que la investigación implemento la observación, el diario de campo y la lista de chequeo; se tiene un análisis desde los siguientes actores.



Desde el rol de instructor

Los cambios sociales y tecnológicos determinan unas nuevas demandas que deben ser dispuestas al servicio de la formación. La poca innovación pedagógica genera una serie de inconvenientes al normal desarrollo del proceso formativo desde el rol de aprendiz. Es por ello que, para generar dicha adaptación e innovación, es preciso evaluar y replantear si actualmente quienes están en la transferencia de saberes, se desempeñan conforme a las exigencias del mundo globalizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando atrás un proceso memorístico, conductista, basado exclusivamente en un estímulo respuesta y si han pasado a realizar un proceso constructivista, conectivista, significativo, centrado y de agrado para la persona que aprende.

Desde el rol de aprendiz

Existen diversas formas de aprender, por lo cual no se debe restringir el aprendizaje a una sola manera de adquirirlo. Se debe diseñar metodologías incluyentes que atiendan las diferentes características de cada uno, así que es necesario saber para quién se enseña, no partir de qué me gusta a mi como instructor enseñar.

Dicho cambio ha reformulado el rol del que aprende, a dejar de ser un simple receptor de información o sujeto pasivo, para convertirse un ser activo que construye su aprendizaje en el interés de aprender de una manera más innovadora; y desde el que enseña, a no quedarse simplemente en un método convencional, por miedo al cambio o desinterés por transformar su práctica pedagógica.

Existen diversas formas de aprender, por lo cual no se debe restringir el aprendizaje a una sola manera de adquirirlo. Se debe diseñar metodologías incluyentes ...

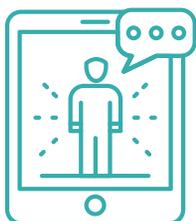
Desde la motivación que se genera al proceso y su repercusión

La motivación está identificada como un estado de ánimo en cada persona, el cual puede manifestarse como una fuerza interna que la impulsa con mucha vitalidad para lograr el objetivo propuesto. Esto lleva al ser humano a asumir conductas y roles que le permiten insistir con energía en conseguir la meta que se proponga y, a su vez, también le permite generar creatividad para desarrollar opciones o medios posibles que tengan como fin obtener un resultado acorde a lo esperado.

Discusión

Dentro de los principales aspectos que se pueden resaltar es que el juego se convierte en una alternativa adecuada en la didáctica, encaminada a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los aprendices operarios del SENA. Lo anterior, porque es una actividad que va ligada al desarrollo del ser humano y que facilita una mejor apropiación del conocimiento; al mismo tiempo, permite fortalecer la convivencia y la motivación en el proceso de aprendizaje.

El juego frente a otras estrategias didácticas enseña a trabajar en equipo, genera una relación de igualdad y permite practicar la tolerancia bajo una competencia sana, lo que mejora la convivencia entre los compañeros del grupo y, además, fortalece tanto la agilidad mental como la habilidad física. El juego es llevado a lograr el objetivo de formar un ambiente real de aprendizaje para que el aprendiz asimile como desempeñarse en un entorno laboral, fortalece el respeto, el compromiso y la forma de interactuar, desarrollando así una mejor actitud a la hora de realizar cualquier actividad.





Según los resultados, la estrategia del juego como destreza didáctica es pertinente en la formación de los operarios SENA, lo que permite que más adelante se pueda indagar con mayor profundidad sobre qué otras estrategias didácticas de aprendizaje se pueden aplicar en el área técnica, para apoyar un carácter más lúdico de la formación, al tiempo que resulten más innovadoras.

Resultados

Al finalizar la aplicación del proyecto, enfocado esencialmente en la implementación del juego, se logró evidenciar, en cuanto al cambio de actitudes a nivel grupal, que el ambiente donde se notaba una mayor interacción hubo una disminución de sobrenombres y burlas a cada integrante del grupo, mejorando la empatía y la convivencia.

Los resultados de los instrumentos implementados para la recolección de datos en la propuesta pedagógica infundada en el juego, se centró en la disminución de la agresividad en sus diferentes manifestaciones, para promover una mejor convivencia a lo largo del trimestre de formación.

En referencia a los diferentes aprendices, se evidenció el gran interés, y participación frente a las actividades aplicadas, en contraste de una actitud de poco interés al inicio del proceso, pero que posteriormente fue reemplazada por una de interés y ansias por participar en dichas actividades.

Desde nuestra perspectiva, como especialistas en pedagogía, cabe resaltar que se adopta una nueva visión referente al campo profesional del contexto educativo, en la medida que se pueden desarrollar habilidades en la gestión para optimizar el proceso formativo

Se pudo evidenciar que el proyecto, a pesar de tener un enfoque transversal o interdisciplinar, puede ser tomado como eje orientador de la formación en el enfoque técnico.

a través de actividades innovadoras y de gran interés para los aprendices.

Se pudo evidenciar que el proyecto, a pesar de tener un enfoque transversal o interdisciplinar, puede ser tomado como eje orientador de la formación en el enfoque técnico. En otras palabras, la clase de Cultura Física no tiene solo un enfoque motriz, sino también integral desde el ser en su parte comportamental; donde el juego fue el principal eje mediador, el cual permitió la construcción y el uso de las habilidades motrices y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, generando un trabajo en equipo, mucha motivación y una adecuada comunicación.

A través de la propuesta se puede fomentar y fortalecer la confianza entre los aprendices con respecto a las diferencias de los demás y de su entorno. A la vez, se puede mejorar las relaciones interpersonales de los aprendices, evidenciando que la sociomotricidad fue la herramienta esencial para el proceso y la disminución de las diferentes problemáticas de convivencia que se presentaban en el taller externo.

Finalmente, el proyecto genera un impacto positivo, ya que una vez se socializa en la institución, se pide replicar la idea con otros talleres desde la formación asignada para Cultura Física.

Conclusiones

De acuerdo con los objetivos propuestos en la investigación, se evidencia una disminución de la agresividad a raíz del uso de las estrategias colaborativas inmersas en la formación, a través del juego. Es por ello que, se incentiva el uso de estas actividades en las que se interactúe con el otro y se mejoren las diferentes relaciones interpersonales, las cuales se vieron reflejadas en el fortalecimiento de la





comunicación, el trabajo cooperativo y la reducción de aspectos negativos de las conductas agresivas, como el irrespeto, la poca tolerancia y el individualismo.

A partir de este planteamiento, se puede deducir que es una idea viable para mejorar las relaciones interpersonales de un grupo, fomentando los valores, el buen comportamiento, la sana convivencia y su trascender a lo social, no quedándose atrapado en un simple ambiente de aprendizaje de cuatro paredes, sino que trasciende a múltiples contextos.

Recomendaciones

En la función como instructores formadores, debemos trascender del solo repetir y repetir, porque de no hacerlo nos quedamos en un proceso tedioso y difícil en el que el aprendiz no aprende, aunque cumpla con los objetivos legales para acceder al título.

El proceso formativo debe ser desarrollado bajo un enfoque holístico, que integre saberes de varias áreas en el mismo proceso, donde todo se relaciona con todo como lo propone Montessori: superar el enfoque Taylorista que es muy actual.

En el ambiente de formación debemos desarrollar estrategias como el juego, ya que así motivamos a nuestros aprendices a desarrollar la atención, una buena conducta y, sobre todo, a mejorar la concentración de estos en las actividades que deben realizar en las sesiones de clase.

Igualmente, debemos implementar un tipo de estrategias pedagógicas que implique ventajas dadas por las pausas activas, por ejemplo: cuando los aprendices se levantan de sus sitios de trabajo pueden dispersar la ansiedad y/o angustia, porque se cambia la rutina y así se permite generar espacios de relajación y, por ende, de concentración.

El juego es una variación de las estrategias para mejorar la comunicación entre instructores y aprendices, ya que mediante este es más fácil conocer las necesidades de los aprendices, como también la forma como construyen sus relaciones sociales.

Se requiere adecuar espacios que faciliten y puedan, tanto el aprendiz como el instructor, contar con los requerimientos necesarios al momento de implementar la estrategia del juego. Es necesario que antes de abordar el juego como estrategia neuropedagógica en la orientación de los procesos de enseñanza, se capacite a los instructores en nuevas estrategias didácticas, que fortalezcan su hacer formativo desde las necesidades e intereses de los aprendices.

Referencias

- Alcaldía de Medellín. (2013). *Plan de desarrollo local Comuna 13 San Javier*. Medellín.
<https://bit.ly/3yOAKOy>
- Benavides Pinilla, C. A., Calderon Poveda, E. L. y Vega Riaño, D. E. (2012). *La sociomotricidad como propuesta didáctica de la educación física para disminuir la discriminación de género, en el Colegio Nacional Nicolas Esguerra, jornada nocturna, ciclo 5* [trabajo de grado, Universidad Libre]. Repositorio Institucional.
<https://hdl.handle.net/10901/9112>
- Chaverra Hernández, B. H. y Uribe Pareja, I. D. (eds.). (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física: un campo en construcción*. Fonánbulos Editores.
http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/expo2007/aproximaciones_epistemologicas_2007.pdf
- Conde Caveda, J. L. y Viciano Garófano, V. (2001). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad*. Aljibe Ediciones.
- Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). Ley 115. *Por la cual se expide la ley general de educación*. Diario Oficial 41214.
<https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1645150>

- Congreso de la República de Colombia. (1995, 18 de enero). Ley 181. *Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte*. Diario Oficial 41679.
http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0181_1995.html
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Gaceta Constitucional n.º 116*.
<http://bit.ly/2NA2BRg>
- Durán Delgado, C., Lavega Burgués, P., Planas Anzano, A., Muñoz Martínez, R. y Pubill Soler, G. (2014). Educación física emocional en secundaria. El papel de la sociomotricidad. *Apunts. Educación Física y Deportes*, (117), 23-32.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2014/3\).117.02](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2014/3).117.02)
- García Sánchez, J. N., Pacheco Sanz, D. I., Díez González, M. C. y García Martín, E. (2010). La metodología observacional como desarrollo de competencias en el aprendizaje. *INFAD*, 3(1), 211-217.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832326022.pdf>
- Giraldo Valencia, X. G. (2017). *El juego dirigido como estrategia metodológica para mejorar las capacidades sociomotrices en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Académico* [tesis de maestría, Universidad del Cauca]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/3anlp3c>
- Hernández Maysincho, M. S. (2015). *La pedagogía activa y su relación con el desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Pichincha de la Parroquia Zapotal de la ciudad de Ventanas provincia de Los RíosK* [trabajo de grado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/3ys0vZZ>
- Instituto Colombiano del Deporte (Coldeportes). (2009). *Plan decenal del deporte, la recreación, la educación física y la actividad física, para el desarrollo humano, la convivencia y la paz 2009-2019*. Editorial ABC Ltda. <https://bit.ly/3OV07KB>
- Izquierdo, A. y Gil La Cruz, M. (2000). Patrón de conducta tipo A, la interacción psicofisiológica que supone un reto social. *Proyecto Social. Revista de Relaciones Laborales*, (8), 47-62.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=229759>
- Jiménez Vélez, C. A. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la Neuropedagogía*. Editorial Magisterio.

- Jiménez Vélez, C. A. (2013). La lúdica y los nativos digitales. *Lúdica pedagógica*, 2(18), 49-57. <https://doi.org/10.17227/01214128.18ludica49.57>
- Kassinove, H., & Sukhodolsky, D. (2009). Anger disorders: Basic science and practice issues. *Issues in Comprehensive Pediatric Nursing*, 18(3), 173-205. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3109/01460869509087270>
- Mejía Lopez, E. (2006). *El juego cooperativo. Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escoles* [trabajo académico, Universidad de Antioquia]. http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf
- Mercado Palacio, O. M., Montes de Oca Diaz, D. y Sabalza Hernandez, A. (2014). *Los juegos grupales como estrategia pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de nivelación de la I.E.D Santa María de Barranquilla* [tesis de especialización, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/11323/703>
- Ministerio de Educación de Colombia. (2016, 3 de febrero). *La educación para el trabajo y el desarrollo humano*. <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-printer-234968.html>
- Moreno, E. A. (2002). Concepciones de la práctica pedagógica. *Folios*, (16), 1-35. <https://doi.org/10.17227/01234870.16folios105.129>
- Ortega Ruiz, R. (1996, 1 de julio). Jugando a comprenderse. El papel del juego sociodramático en el desarrollo de la comunicación infantil. *Quaderns Digitals*. <https://bit.ly/3cAvxrc>
- Ospina Ospina, A. A. (2009). *Las actividades luctatorias en el ámbito de la educación física como medio pedagógico para la convivencia escolar en los alumnos de 4° y 5° grado de la Institución Educativa Monseñor Gerardo Valencia Cano* [trabajo académico, Universidad de Antioquia]. <http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/184-lasactividades.pdf>
- Padrino, M. A. (2009). Valores. *Monografías.com*. <https://bit.ly/3uvRw8U>
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz* (F. González del Campo Román, trad.). Editorial Paidotribo.
- Real Academia Española. (2020). Agresividad. *Diccionario de la lengua Española. Edición del Tricentenario*. <https://dle.rae.es/agresividad>

Santamaría Segura, J. A. (2014). *Propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes del Colegio República de Colombia del ciclo 1 de la jornada nocturna a través de los juegos tradicionales* [trabajo de grado, Universidad Libre]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/3bPbLrA>

Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). (s.f.). *Misión y visión SENA*. <http://www.sena.edu.co/es-co/sena/Paginas/misionVision.aspx>

Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). (1987, 26 de agosto). *Acuerdo 26 de 1987. Por el cual se reglamenta la formación ética en el SENA*. http://normograma.sena.edu.co/normograma/docs/acuerdo_sena_0026_1987.htm

Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). (2014). *Resolución 452 de 2014. Por la cual se adopta la Política de Fomento del Bienestar y Liderazgo del Aprendiz "Vive el SENA" del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA*. <https://bit.ly/3ReqvK2>

Ficha

La ficha es tomada por la propuesta investigativa titulada *Propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes a través de los juegos tradicionales*, realizada por Santamaría Segura (2014).

Ficha	
Tema	
Observación	Análisis

Lista de chequeo

Adaptada de la creada por Santamaría Segura (2014, p. 79).

Acciones	Si	No
1. Se presenta maltrato físico entre los aprendices.		
2. Los aprendices utilizan incorrectamente el vocabulario.		
3. Los aprendices tienen bastante falta de atención en las clases.		
4. Los aprendices le faltan el respeto al instructor.		
5. Los aprendices presentan agresión verbal entre ellos.		
6. Los aprendices presentan bromas hacia los demás compañeros.		
7. Los aprendices presentan llamados de atención constantes.		
8. Se presenta bastante desorden en los cambios de clase.		
9. Discusiones constantes entre los aprendices e instructor.		

