JUÉGALE A LA PAZ CON LA CONVIVENCIA

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ MEJOR PARA TODOS

Juégale a la paz con la convivencia

PRÁCTICA DE FÚTBOL PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES Y CIUDADANAS

FIDC ALBERTO MERANI
Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
BOGOTÁ MEJOR PARA TODOS

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
Secretaría de Educación del Distrito

Alcalde Mayor de Bogotá D.C.
Enrique Peñalosa Londoño

Secretaria de Educación del Distrito
Claudia Puentes Riaño

Subsecretario de Integración Interinstitucional
César Mauricio López Alfonso

Director de Relaciones con el Sector Educativo Privado
Andrés Leonardo Trujillo Delgadillo

Líder del Programa Integral de Mejoramiento de Entornos Escolares
Alix Rodríguez García

Equipo de apoyo - Secretaría de Educación del Distrito
Nicole Brigette Castañeda Moreno

ISBN Obra independiente
978-958-5485-64-8

FUNDACIÓN NACIONAL DE PEDAGOGÍA CONCEPTUAL ALBERTO MERANI

Director
Juan Sebastián De Zubiría

Directora Unidad
Patricia Parra

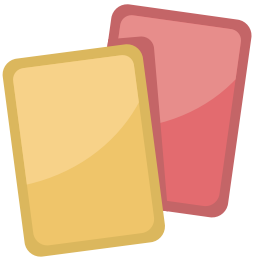
Gerente de Proyectos
Camilo Caraballo

Autores
Carlos Armando Díaz Bermudez
Cecilia del Pilar Cortés Salamanca
Eder Castelblanco

Coordinadora de comunicaciones
Sandra Patricia Sánchez Olaya

Diseño y Diagramación
Efraim Esteban González

Corrector de estilo
Fredy Velásquez



Juégale a la paz con la convivencia

PRÁCTICA DE FÚTBOL PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES Y CIUDADANAS

TABLA DE CONTENIDO

Introducción ..... pág. 06

1. ¿Cuáles son las fases del Programa de Fortalecimiento de Competencias Socioemocionales y Ciudadanas? ..... pág. 07
   - 1.1. Fase uno: planeación de actividades ..... pág. 08
   - 1.2. Fase dos: capacitación de docentes facilitadores ..... pág. 08
   - 1.3. Fase tres: implementación y seguimiento ..... pág. 09
   - 1.4. Fase cuatro: sistematización y evaluación ..... pág. 09

2. Contenido del programa "Juégale a la paz con la convivencia" ..... pág. 10
   - 2.1 ¿A quién va dirigido? ..... pág. 10
   - 2.2 ¿Qué se desea fortalecer en el programa "Juégale a la paz con la convivencia" en los niños, niñas y adolescentes? ..... pág. 10
   - 2.3 ¿Quiénes desarrollan el programa "Juégale a la paz con la convivencia"? ..... pág. 10
   - 2.4 ¿Por qué el fútbol como estrategia? ..... pág. 10
   - 2.5 ¿Cuáles son los referentes teóricos sobre los que se fundamenta la metodología propuesta por la FIPCAM? ..... pág. 11
     - 2.5.1 Concepción pedagógica de la formación de competencias socioemocionales .. pág. 11
     - 2.5.2 Dimensiones socioemocionales y su relación con el desarrollo de las competencias ..... pág. 12
     - 2.5.3 Concepción pedagógica del aprendizaje humano ..... pág. 13
     - 2.5.4 Principios generales de la didáctica para enseñar competencias instrumentales y operacionales ..... pág. 16
     - 2.5.5 Competencias cuidadanas ..... pág. 18
     - 2.5.6 Concepción pedagógica para la formación de competencias en educación física ..... pág. 19
   - 2.6 ¿Cuáles son las dimensiones que hacen parte de la metodología? ..... pág. 20
   - 2.7 ¿Cuál es la fundamentación de las competencias socioemocionales y ciudadanas? pág. 21
   - 2.8 ¿Cuáles son los elementos pedagógicos para el docente facilitador? ..... pág. 24
   - 2.9 ¿Cuáles son las actividades para la implementación de la metodología? ..... pág. 25
   - 2.10. ¿Cuáles son las actividades para el desarrollo de las competencias socioemocionales y ciudadanas? pág. 27

3. Referencias ..... pág. 94

4. Anexos 2 ..... pág. 95

INTRODUCCIÓN

La Secretaría de Educación del Distrito (SED) definió el proyecto de Participación Ciudadana para el Reencuentro, la Reconciliación y la Paz, del cual se deriva el Programa Integral de Mejoramiento de Entornos Escolares (PIMEE), cuyo propósito es contribuir al desarrollo de la vida personal y social de los estudiantes; incidiendo en la prevención de factores de riesgo que vulneran sus derechos humanos, sexuales y reproductivos, así como fortalecer los procesos de aprendizaje y de desarrollo integral[1].

En este sentido, en el marco de la ejecución del contrato 918608 de 2019, la Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani (FIPCAM) presenta el programa "Juégale a la paz con la convivencia", el cual tiene como propósito fortalecer y desarrollar competencias socioemocionales y ciudadanas a partir de actividades lúdicas y deportivas, tomando como referente el fútbol. Es así como la SED tiene previsto beneficiar a 12.000 niños, niñas y adolescentes pertenecientes a los grados sextos a noveno de 33 instituciones educativas del distrito, de manera que contribuya a construir ambientes educativos armónicos, justos e incluyentes.

El proceso será desarrollado por docentes facilitadores pertenecientes al área de educación física, quienes implementarán diez sesiones de actividades con los niños, niñas y adolescentes de los grados ya mencionados, para contribuir en el fortalecimiento de sus competencias socioemocionales y ciudadanas.

Para facilitar la implementación del programa "Juégale a la paz con la convivencia", se presenta esta cartilla que se convierte en una herramienta de apoyo que utilizarán los docentes facilitadores para apropiarse de la metodología propuesta por la FIPCAM. Esta cartilla incluye los elementos más representativos a tener en cuenta en términos de la fundamentación teórica sobre la cual se creó el programa, así como la descripción de las actividades que se desarrollarán con los estudiantes en cada una de las sesiones de trabajo propuestas.

Por otro lado, el contenido presentado describe la forma en la que se realizarán los campeonatos internos y el torneo intercolegiado, los cuales se desarrollan como parte de las actividades propuestas durante la implementación del programa en los colegios.

Por lo anterior, estimado docente, para nosotros, como Secretaría de Educación del Distrito y Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani, es un gusto que comparta estos espacios de formación que le permitirán fortalecer su práctica pedagógica y beneficiar a los niños, niñas y adolescentes en la construcción de valores sociales e individuales que contribuirán al mejoramiento del clima y convivencia escolar de su institución educativa.

[1] Secretaría de Educación del Distrito (SED). (2019). Anexo técnico. Programa práctica del fútbol para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales y ciudadanas. Bogotá, D.C. SED.

PROGRAMA JUÉGALE A LA PAZ CON LA CONVIVENCIA

El programa que se presenta a continuación está dirigido a estudiantes de los grados 6°- 9° de 33 instituciones educativas distritales. Que tiene como propósito fortalecer las competencias socioemocionales y ciudadanas de los niños, niñas y adolescentes (NNA), entre las que se destacan el manejo de emociones, aceptación de la diferencia, empatía entre otras. Dicho programa será desarrollado por docentes de educación física de los colegios participantes, con el acompañamiento de los entrenadores especializados en la FIPCAM.

La estrategia que se utilizará para cumplir con el objetivo se fundamentará en la práctica del fútbol que se adelantará en 10 sesiones de trabajo.

1¿Cuáles son las fases del Programa de Fortalecimiento de Competencias Socioemocionales y Ciudadanas?

El programa de fortalecimiento de competencias socioemocionales y ciudadanas se desarrolla de acuerdo con las siguientes fases: fase uno: planeación de actividades, la cual tiene como propósito realizar el plan de trabajo con las Instituciones Educativas Distritales (IED); fase dos: capacitación de docentes facilitadores de las 33 IED que hacen parte del programa; fase tres: implementación del programa, incluye las sesiones de entrenamiento, metodología propuesta para el desarrollo de los campeonatos internos y del torneo intercolegiado, así como el acompañamiento por parte de los entrenadores especializados; y la fase cuatro: sistematización y evaluación, consiste en el seguimiento del proceso y en la recopilación de aprendizajes de la experiencia que surjan en la implementación (SED, 2019). La ilustración 1 presenta las principales actividades de cada fase descrita anteriormente.

Ilustración 1. Fases de implementación del programa en las IED

Fuente: Anexo Técnico. SED, 2019

1.1 Fase uno: planeación de actividades

El objetivo de esta fase es realizar una reunión inicial en cada institución educativa con los directivos, orientadores y docentes facilitadores, con el fin de presentar el programa "Juégale a la paz con la convivencia". Adicionalmente, se muestran las bondades que éste tiene para los NNA, así como para la institución y comunidad educativa; y se define el equipo de docentes facilitadores, que acompañarán la ejecución del programa.

En esta reunión se dejará planeado un próximo encuentro con los docentes facilitadores para la realización del cronograma y verificación de la información institucional que permita la implementación del programa.

De manera paralela, esta fase contempla la entrega del kit deportivo el cual contiene los implementos necesarios para adelantar todas las actividades previstas en la metodología propuesta. En la tabla 1 se presentan los elementos que contiene el kit deportivo.

Tabla 1.

Elementos que conforman el kit deportivo

Elementos	Cantidad
Botiquín de primeros auxilios	2
Balones No. 4	20
Balones No. 5	20
Petos	60
Juegos de platos	50
Juegos de conos	40
Tula guarda balones	4
Aros	30
Pito	10
Cronómetro	4
Planillero	4
Cartilla del programa "Juégale a la paz con la convivencia"	3
1 CD con el protocolo de emergencia	1

Anexo técnico (SED, 2019)

1.2 Fase dos: capacitación de docentes facilitadores

En esta fase se realiza la capacitación de 80 docentes facilitadores (profesores de educación física), los cuales participarán durante dos días en la formación teórico práctica de la metodología del programa "Juégale a la paz con la convivencia", que ofrecerá la Fundación Alberto Merani (FIPCAM). En esta capacitación se abordan los siguientes contenidos: las competencias socioemocionales, las competencias ciudadanas; así mismo habrá un espacio de práctica de las actividades propuestas en el programa. En la última parte de la capacitación los docentes facilitadores trabajarán con los entrenadores especializados el plan de trabajo del programa de cada institución educativa para realizar los ajustes pertinentes.

La formación se articulará en torno a tres componentes. El componente socioemocional incluye una reflexión acerca de la importancia para la vida de los estudiantes del desarrollo de habilidades y competencias socioemocionales, ejercicios de autoconocimiento para el manejo de las emociones, y el acercamiento a definiciones

de competencias que permiten fortalecer las relaciones con los otros tales como la empatía, la comunicación asertiva y el respeto por la diferencia. El segundo componente se ocupa de la formación en competencias ciudadanas. A partir de la comprensión de conceptos como ser ciudadano, paz y convivencia, se aborda la importancia para las instituciones educativas de generar ambientes de participación, trabajo en equipo, resolución de conflictos y respeto a las normas; los cuales son aspectos necesarios para la construcción de ambientes de convivencia a partir del ejercicio de los derechos y deberes de los estudiantes.

En el marco del tercer componente, los docentes facilitadores conocerán la metodología para la implementación de las actividades lúdico deportivas del programa. Además de los aspectos técnicos de dichas actividades, los docentes de educación física se apropiaran de la metodología para la reflexión acerca de las normas que se derivan de las competencias socioemocionales y ciudadanas implícitas en el desarrollo de estas actividades.

De esta manera, la capacitación va a permitir precisar los aspectos conceptuales, metodológicos y prácticos del programa "Juégale a la paz con la convivencia" para que cada docente facilitador obtenga el conocimiento necesario para la implementación.

1.3 Fase tres: implementación y seguimiento

En esta fase, en primera instancia, se implementarán las 10 sesiones lúdico deportivas; en segunda instancia, se desarrollarán los campeonatos internos; y por último, se realizará el torneo intercolegiado.

Tomando como referente la estrategia del fútbol, los docentes facilitadores implementarán en cada uno de los cursos participantes del programa las 10 sesiones, para contribuir con el desarrollo de las competencias socioemocionales y ciudadanas de los niños, niñas y adolescentes.

El campeonato interno en cada institución educativa consiste en una competencia entre los diferentes equipos de estudiantes de los cursos que han hecho parte del proceso, y propende por generar o fortalecer espacios de convivencia en las instituciones, de manera que se dinamice la participación y la convivencia.

El Torneo intercolegiado, será un espacio de encuentro de estudiantes, docentes y padres de familia pertenecientes a las 33 instituciones educativas participantes en el programa, en el cual se realizarán competencias lúdico deportivas entre equipos de estudiantes de las diferentes instituciones y se dispondrá de varios escenarios de integración y convivencia.

La descripción detallada de estas actividades hace parte del capítulo 2 de esta cartilla.

1.4 Fase cuatro: sistematización y evaluación

El proceso de sistematización del programa "Juégale a la paz con la convivencia" se estructura en 3 partes. La primera de ellas presenta la forma como se documentará y se generarán evidencias de la realización de actividades y procesos del programa. La segunda parte describe las acciones que se desarrollarán con el fin de evaluar la operación del programa. Por último, la tercera parte enuncia la metodología para la medición de resultados del programa con respecto al desarrollo de las competencias socioemocionales

y ciudadanas, utilizando un instrumento que se implementa al inicio y finalización del programa en cada una de las instituciones educativas.

2. Contenido del programa "Juégale a la paz con la convivencia"

2.1 ¿A quién va dirigido?

El programa va dirigido a 12.000 niños, niñas y adolescentes que cursan los grados sexto a noveno, pertenecientes a 33 instituciones educativas del distrito, teniendo en cuenta las jornadas y sedes existentes. Estos NNA serán distribuidos según la carga académica de cada docente de educación física, y el número de estudiantes por institución educativa.

2.2 ¿Qué se desea fortalecer en el programa "Juégale a la paz con la convivencia" en los niños, niñas y adolescentes?

A través de la práctica del fútbol, se pretende desarrollar y fortalecer en los niños, niñas y adolescentes participantes competencias socioemocionales, físicas y ciudadanas que contribuyan en su proceso de formación integral.

2.3 ¿Quiénes desarrollan el programa "Juégale a la paz con la convivencia"?

El proceso será desarrollado por el equipo de docentes facilitadores en cada institución educativa, que estará conformado por docentes de la asignatura de educación física, apoyados por orientadores u otros docentes que se quieran incorporar al programa. Estos docentes serán los encargados de implementar la metodología propuesta por la Fundación Alberto Merani, en la que se propone realizar las sesiones de entrenamiento para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales y ciudadanas, así como campeonatos internos y el torneo intercolegiado.

Este proceso será acompañado por el entrenador especializado (profesional de la FIPCAM), quien asistirá a seis sesiones mensuales de acompañamiento por institución educativa, teniendo en cuenta el plan de trabajo formulado con cada docente. El entrenador especializado cumple el rol de apoyar la transferencia de la metodología, retroalimentando la práctica del docente facilitador. Del mismo modo, debe hacer el acompañamiento de manera que se garantice la realización de las actividades y el cumplimiento de las metas propuestas.

2.4 ¿Por qué el fútbol como estrategia?

Se propone al fútbol como deporte que permitirá el desarrollo de este programa, a partir de la ejecución de actividades relacionadas con esta disciplina deportiva. Lo cual contribuirá en la formación de los NNA en diferentes competencias socioemocionales y ciudadanas, para generar espacios de convivencia y reflexionar sobre sus acciones en búsqueda de mejorar sus relaciones no solo durante el juego sino en la cotidianidad escolar, familiar y comunitaria.

Además, el fútbol es un deporte que incentiva la integración social. A través de la historia, ha permitido relacionar diferentes comunidades y ha generado espacios donde cada persona, independiente de su raza, estrato socioeconómico y capacidades intelectuales, se puede reencontrar y puede fortalecer lazos de amistad.

El fútbol por su carácter se ha convertido en una estrategia recreativa que fomenta el desarrollo social y fortalece la formación ciudadana generando ambientes de convivencia, que contribuyen con la paz del país.

2.5 ¿Cuáles son los referentes teóricos sobre los que se fundamenta la metodología propuesta por la FIPCAM?

Los conceptos centrales y más relevantes que se consideran como referentes para el desarrollo de las actividades propuestas en este programa son:

2.5.1 Concepción pedagógica de la formación de competencias socioemocionales

En la actualidad, las necesidades socioemocionales de la población escolar se abordan con progresiva relevancia dentro de la agenda educativa[2]; razón por la cual diversas propuestas gubernamentales como el Plan Decenal de Educación concertaron como fundamento pedagógico el desarrollo humano integral y el poder materializar acuerdos colectivos que ayudarán a transformar las prácticas pedagógicas.

En el panorama nacional, esto ha llevado a la escuela y a la sociedad a potenciar capacidades, habilidades y actitudes que posibiliten el logro de los proyectos de vida individuales.

Así pues, tanto docentes, como directivos y padres de familia, deben volcar su mirada al desarrollo de procesos y competencias complementarias, que no solo se limitan al componente académico y que trascienden a otras dimensiones del ser humano. La familia juega un papel fundamental que es difícilmente sustituible. Aunque el concepto tradicional de familia ha cambiado, son los actores familiares los facilitadores legítimos del tránsito del espacio íntimo a las relaciones más amplias con la sociedad y la cultura, son quienes logran construir andamiajes y entornos que facilitan el desarrollo psicosocial de los estudiantes.

Esta idea de familia compromete a directivos, docentes y a toda la sociedad a reflexionar sobre cómo abordar la formación de estudiantes, mejorando sus habilidades para la convivencia y su rendimiento académico.

A partir de este marco referencial, se propone hacer un proceso de acompañamiento que brinde a las instituciones educativas un apoyo directo en lo relativo al mejoramiento de habilidades y competencias socioemocionales y ciudadanas de sus estudiantes por medio de la práctica del fútbol, con el enfoque y experiencia característicos de la Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani.

Más allá de su amplia experiencia en el marco educativo nacional, el Doctor Miguel De Zubiría Samper, director científico de la FIPCAM, y su equipo de colaboradores, han abordado durante los últimos quince años la investigación del desarrollo afectivo en nuestros, niños, niñas y jóvenes, encontrando y definiendo los factores críticos relacionados con la formación del individuo en temas emocionales y su incidencia en el logro del éxito y la felicidad en la vida.

Hoy, la Fundación Alberto Merani coloca a disposición de esta iniciativa el conocimiento, la experiencia y los instrumentos adquiridos y desarrollados en los campos del desarrollo afectivo y la inteligencia socioemocional durante las últimas décadas.

[2] Consultar los artículos del Ministerio de Educación Nacional "Por una educación inicial incluyente y para toda la vida" y "Bases sólidas para el desarrollo humano". Disponibles en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-192210.html https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-133793.html

¿Qué es el desarrollo socioemocional?

El desarrollo afectivo y la inteligencia socioemocional pueden entenderse como el camino a través del cual las personas establecen unos afectos y una forma de vivir y entenderlos. Es un proceso continuo y complejo, con múltiples influencias. "El desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos conscientes como los inconscientes" (Haeussler, 2000, p. 55).

La Fundación Alberto Merani comprende como inteligencia socioemocional a todas aquellas habilidades, aptitudes y competencias que un ser humano puede desarrollar a lo largo de su vida para interactuar consigo mismo y con otros de manera eficiente. Son tres operaciones mentales que un individuo debe realizar para movilizar los mecanismos afectivos socioemocionales competentes:

- Conocer las características de sí mismo, de los otros o de los grupos a los cuales se acerca o con los que tiene contacto.
- Valorar si las características que conoce de los actores mencionados son favorables o desfavorables, si son sanas o no, si son benéficas o perjudiciales para sí mismo.
- Actuar tomando decisiones de acercamiento, fortalecimiento o terminación de relaciones competentemente.

2.5.2 Dimensiones socioemocionales y su relación con el desarrollo de las competencias

En esencia son tres dimensiones que se abordan en el trabajo frente al desarrollo afectivo humano:

A. Dimensión intrapersonal: trata acerca de la forma de interactuar que tiene cada persona consigo misma; el interior psicológico de cada uno; y el desarrollo de competencias relacionadas con:

a. Autoconocimiento.
b. Autovaloración.
c. Autoadministración.
d. Sentido de la responsabilidad.

B. Dimensión interpersonal: se relaciona con la forma de interactuar que tiene cada individuo con otros individuos. Involucra el desarrollo de competencias relacionadas con:

a. Manejo de emociones.
b. Comunicación asertiva.
c. Capacidad de comprender a los demás.
d. Empatía.
e. Capacidad de trabajar en equipo.

C. Dimensión sociogrupal: trata acerca de la forma de interactuar que tiene cada persona dentro de un grupo. Apela al desarrollo de competencias relacionadas con:

[4] Plasticidad cerebral se refiere a la adaptación que experimenta el sistema nervioso ante cambios en su medio externo e interno, además puede reflejar la adaptación funcional del cerebro para minimizar los efectos de las lesiones estructurales y funcionales.
[5] La sinapsis es una unión intercelular especializada entre neuronas.

a. Reconocimiento de estructuras jerárquicas.
b. Resolución de conflictos y problemas.
c. Capacidad de liderazgo.
d. Capacidad para la toma de decisiones.
e. Capacidad de tolerancia para la convivencia sana.

2.5.3 Concepción pedagógica del aprendizaje humano

Establecer cómo funciona y cómo aprende el ser humano es tal vez el aspecto más relevante en la labor de los docentes. En tal sentido, es de central importancia reconocer el fundamento neuropsicológico como la base científica más sólida sobre la que se debería edificar una teoría pedagógica y didáctica en la contemporaneidad.

A partir de la neuropsicología se llega a conocimientos útiles para diversas disciplinas, conocimientos rigurosos sobre cómo se generan las funciones cognitivas en el cerebro. El extraordinario avance de las diferentes tecnologías y su aplicación a las herramientas que se utilizan para estudiar el cerebro han permitido comprender estructuras y funciones neurocognitivas desconocidas en siglos anteriores. Gracias a las tecnologías no invasivas de digitalización de la imagen cerebral, como el TAC, hoy tenemos un mejor conocimiento sobre la plasticidad cerebral[3], comprendemos mejor las formas de estimulación, las capacidades y las operaciones mentales.

El ser humano, al nacer cuenta con millones de células nerviosas. Se ha logrado establecer que los procesos de aprendizaje provocan conexiones entre las células llegando a miles de millones de nuevas sinapsis[4] a la edad de 3 años. Las estructuras del cerebro se conectan a la vez que se desarrollan, van adquiriendo conocimientos y destrezas gracias a la interacción con el medio. Este proceso se produce a lo largo de nuestra vida, aunque no con la misma intensidad en las diferentes etapas evolutivas.

Durante varias décadas, el psicólogo William Greenough (1976) ha desarrollado estudios neurobiológicos en la universidad de Illinois, enfocado en la capacidad del cerebro para realizar sinapsis. Greenough ha tratado de determinar cómo el medio ambiente afecta esta cualidad cerebral. Sus estudios han demostrado que para los ratones de laboratorio los entornos con abundante estimulación sensorial, con interacción con más animales de la misma especie y bajo estimulación del ejercicio físico producen cerebros con más conexiones neuronales y con un mayor suministro sanguíneo. En otras palabras, la cría de estos animales en condiciones adecuadas de estimulación sensorial, afectiva y motora produce ratones más inteligentes.

El doctor Greenough crio de manera separada ratones en dos tipos de ambientes: el primero consiste en un entorno enriquecido, con ruedas para dar vueltas, escaleras para subir y bajar, y donde había varios ratones; y el segundo es un entorno privado, solitario, sin juguetes ni compañeros de juego. Como resultado de este experimento se encontró que el primer grupo de animales, después de un año de crianza en las condiciones específicas mencionadas, contaba con 25 % más de sinapsis por neurona que los animales del segundo grupo.

[3] Plasticidad cerebral se refiere a la adaptación que experimenta el sistema nervioso ante cambios en su medio externo e interno. Además puede reflejar la adaptación funcional del cerebro para minimizar los efectos de las lesiones estructurales y funcionales.
[4] La sinapsis es una unión intercelular especializada entre neuronas.

Aunque estos resultados solo pueden ofrecer conocimientos precisos sobre la especie estudiada (ratones de laboratorio), no es para nada exagerado el hecho de interpretar que se puedan extrapolar al caso del cerebro humano. Es así como podemos deducir que si desarrollamos con nuestros hijos y estudiantes procesos de crianza en ambientes enriquecidos, en los cuales tengan la oportunidad de ejercitarse físicamente y socializar con amigos y compañeros, podremos mejorar en algún porcentaje su capacidad de aprendizaje.

Por otra parte, el psicólogo del desarrollo Andrew Meltzoff (2000), de la Universidad de Washington, descubrió hace 30 años, que los bebés, poco después de nacer, ya imitan algunos gestos comunicativos de quienes los rodean. Hacia las diez semanas de nacido el ser humano empieza a imitar expresiones faciales, mostrando así emociones básicas como felicidad o enfado. Este descubrimiento permite establecer que el ser humano tiene neuronas especializadas en procesos de imitación. A dichas neuronas se les conoce como especulares o neuronas espejo y se consolidan como un primer mecanismo de aprendizaje y vinculación de identidad en nuestra especie.

Al profundizar en el estudio de las neuronas especulares, se ha logrado establecer que simplemente al observar a alguien moverse, el ser humano activa áreas cerebrales similares a las que se activarían al desarrollar actividad. En otras palabras, se puede afirmar que las regiones motoras del cerebro se activan con la sola observación de actividad gracias a la acción de las neuronas especulares.

Todo lo anterior es trascendental para comprender el proceso de aprendizaje del cerebro humano, ya que lo que se logra realizar en la estimulación y entrenamiento de las funciones cognitivas durante todas las etapas evolutivas permitirá potenciar procesos de comprensión y aprendizaje.

La neuropsicología ha permitido establecer que la corriente de información de los órganos de los sentidos y las constantes interacciones activas con el entorno determinan qué aprenderá y qué talentos desarrollará cada individuo. Los resultados de la investigación en neurociencia han permitido saber que el cerebro conjuga el pensar, el sentir y el actuar. Del mismo modo, se ha logrado establecer que la curiosidad, el interés, la alegría y la motivación son factores básicos para enseñar y aprender algo.

Las neurociencias han demostrado que aprendemos mejor cuando hay implicación emocional. Hoy se ha logrado comprobar que aumentan los niveles de dopamina y acetilcolina[5] cuando se resuelve con éxito una tarea propuesta, lo que suele estar relacionado con la percepción de la autoconfianza y la motivación.

La emoción y la motivación son piezas de gran importancia en la estructuración de estrategias encaminadas a elevar el nivel de atención sostenido, permitiendo mayor disposición de la persona hacia lo que está aprendiendo y mayor almacenamiento de información en los circuitos neuronales.

Por otra parte, Piaget define las operaciones mentales como "acción interiorizada que modifica el objeto de conocimiento" (1999, p. 36), que se va construyendo y agrupando de un modo coherente en el intercambio constante entre pensamiento y acción exterior.

REUVEN F.

[5] Neurotransmisores que aportan sensaciones de bienestar, lo que supone una gran recompensa.

Como se percibe hasta el momento, mezclar las ciencias cognitivas y las neurociencias con la educación permite proponer estrategias didácticas coherentes con la forma de aprendizaje humano.

Entender la naturaleza del aprendizaje debe guiar al ser humano a comprender que solo con la acción del estudiante es posible establecer instrumentos u operaciones en su mente; y que adicionalmente dichas estructuras son invenciones culturales, que requieren ser adquiridas en un proceso de mediación cultural de una generación a otra, es decir, en un proceso de enseñanza.

Es así como se puede vislumbrar que aprender resulta un proceso complejo pues sigue una secuencia que cuenta con tres mecanismos:

- El mecanismo afectivo, que ordena a la corteza cerebral dirigir durante períodos prolongados de tiempo, horas a meses, la atención y los mecanismos motivacionales a su servicio.
- El mecanismo cognitivo, que se desarrolla en dos fases secuenciales. En primer lugar, recibe la información sensorial y se integra como preceptos. Una vez "perceptualizado", los mecanismos cognitivos de comprensión les extraen a estos preceptos los pensamientos o el conocimiento semántico que transportan.
- El mecanismo ejecutivo, que convierte la comprensión en herramientas u operaciones con las cuales interpretar el mundo.

2.5.3.1 Mecanismo afectivo

El mecanismo afectivo evalúa los hechos humanos al aplicarles operaciones e instrumentos valorativos.

- Competencias intrapersonales
  Entendidas como la capacidad de auto comprenderse a sí mismo. Este tipo de competencia requiere el desarrollo de destrezas en tres subsistemas: la autovaloración, el autoconocimiento y la autoadministración (De Zubiría, 2007).

- Competencias interpersonales
  Este tipo de competencia se fundamenta en la "lectura" de los estados emocionales, penetrando la subjetividad del "otro", desarrollando habilidades de conocimiento sobre tres estructuras: la sentimental, la actitudinal y la valorativa. Así el desarrollo de competencias interpersonales apunta a fomentar la capacidad de descifrar: qué valora, qué cree y qué hace la otra persona. Con esto se desarrollan competencias de tres órdenes: aprecio interpersonal, conocimiento interpersonal y destrezas interpersonales (De Zubiría, 2007).

2.5.3.2 Mecanismo cognitivo

En la dimensión cognitiva, esta propuesta metodológica busca el desarrollo de competencias relacionadas con la comprensión del conocimiento y la estructuración de este, para lo cual comprende que la mayor parte de la composición de la inteligencia humana puede pertenecer a uno de dos grupos: instrumentos de conocimiento y operaciones intelectuales.

- Instrumentos de conocimiento

Comprendidos como herramientas mentales que le permiten al ser humano interpretar la realidad real y la realidad simbólica o lingüística. Dentro de los instrumentos de conocimiento podemos encontrar: nociones, proposiciones y conceptos.

  - Nociones como: mis habilidades, mis emociones.

- Proposiciones como: "la Internet nos permite comunicarnos" y "Todos los niños, niñas y adolescentes tenemos derechos".

- Conceptos como: empatía, cooperación solidaridad y reacción física.

- Operaciones intelectuales

Comprendidas como habilidades cognitivas que operan sobre los instrumentos del conocimiento. Favorecen la adquisición-consolidación, afianzamiento y transferencia de los instrumentos de conocimiento. Son específicas para cada nivel. Estas operaciones son:

- Operaciones intelectuales nocionales: proyectar, introyectar, comprender y nominar.

- Operaciones intelectuales proposicionales: proposicionalizar, ejemplificar, codificar y decodificar.

- Operaciones intelectuales conceptuales: isoordinar, supraordinar, infraordinar y excluir.

Esta propuesta metodológica busca el fortalecimiento del pensamiento proposicional y del pensamiento conceptual, mediante acciones de reflexión crítica en las cuales se convoca a los estudiantes a responder, en cada una de las sesiones, preguntas que indagan por la pertinencia, la utilidad y la valoración que se brinda a las habilidades socioemocionales y ciudadanas, no solo en el aula sino en la cotidianidad y la vida diaria.

2.5.3.3 Mecanismo expresivo

Compuesto por los instrumentos expresivos, sus operaciones y sus productos. En el mecanismo ejecutivo o expresivo este modelo busca el desarrollo de competencias relacionadas con la educación física y con la comunicación, para lo cual se comprenden las siguientes competencias:

- Competencias específicas de Educación Física, Recreación y Deporte

Estas competencias permiten desarrollar en los estudiantes la capacidad de reconocerse y reconocer las capacidades y habilidades de los demás en procesos de integración en actividades deportivas o recreativas, bajo una óptica de tolerancia, respeto e integración[6].

- Competencias comunicacionales

Estas competencias permiten desarrollar en los estudiantes la capacidad de integrar, reacomodar, o transformar la información nueva que adquieren a través de interacciones con compañeros, con sus familiares y con todos los contextos en donde actúen.

2.5.4 Principios generales de la didáctica para enseñar competencias instrumentales y operacionales

Ilustración 2. Triángulo Humano

La afectividad humana. (De Zubiría, Miguel. 2007)

[6] Más adelante, en el presente documento, se amplía este tema para la propuesta metodológica.

Cuando un docente inicia una acción de enseñanza se ve enfrentado a determinar algunos elementos previos a la clase, como son: definir los propósitos y las metas a las cuales quiere llegar con sus estudiantes y definir las enseñanzas que va a abordar con ellos. Para estas últimas se ve enfrentado a determinar cuál es el saber (instrumentos de conocimiento) y el saber hacer (operaciones o procedimiento) que deben alcanzar sus estudiantes. En gran medida esto es una tarea de especial atención, que el docente consigue gracias a que cuenta con elementos suficientes para diseñar el procedimiento mediante el cual puede establecer las mejores condiciones para una interacción eficiente y efectiva con sus estudiantes. El proceso descrito es lo que en el marco de este programa se denomina didáctica.

En la didáctica, al igual que en cada uno de los componentes del proceso educativo descritos hasta ahora, ha de aplicarse el principio fundamental de incidir sobre las tres dimensiones de la subjetividad humana. Para lograr el aprendizaje, cualquier didáctica que se desarrolle deberá pasar por tres fases: la primera, la afectiva, buscará hacer presente el sentido del aprendizaje; la segunda, la cognitiva, apuntará a lograr la comprensión de las enseñanzas; y la tercera, la expresiva, buscará lograr la aplicación de lo comprendido, como manifestación última del aprendizaje. A continuación se profundiza en estas tres fases:

- Fase motivacional (afectiva): en esta etapa el docente busca elevar los niveles de atención de los estudiantes controlando y monitoreando constantemente dichos niveles por observación directa. Para elevar el nivel de atención utiliza estrategias que potencialicen uno o varios de los siguientes aspectos:

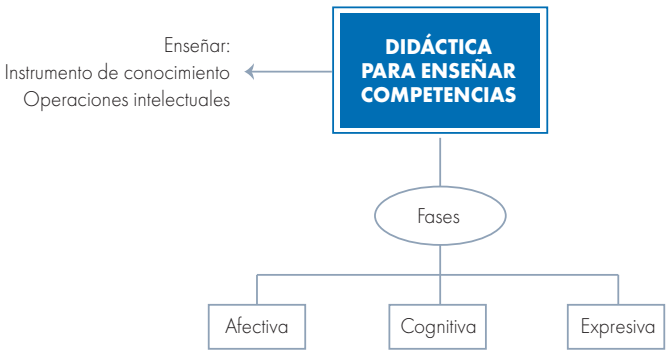
    - Sentido o prospectiva: el docente sustenta la importancia de las enseñanzas en relación con la vida del estudiante al vincularlas con la realidad de este último mediante preguntas de reflexión preestablecidas para cada sesión. Para este momento se pueden iniciar actividades de discusión grupal a partir de algún material orientado a manera de caso, que permita a los estudiantes reflexionar alrededor de las necesidades de conocimiento que tienen.

    - Expectativa: el docente demuestra que las temáticas a trabajar no son tan difíciles que se conviertan en imposibles, ni tan fáciles que se conviertan en aburridas.

- Fase cognitiva: en esta etapa el docente presenta a sus estudiantes las temáticas centrales de la enseñanza, detallando todas sus características.

- Fase expresiva: en esta etapa el docente muestra a los estudiantes cómo es que los instrumentos de conocimiento que ha impartido se utilizan en la práctica deportiva.

Ilustración 3.
Didáctica para enseñar competencias



2.5.5 Competencias ciudadanas

Colombia tiene como necesidades apremiantes desaprender la cultura de la violencia y de la guerra, disminuir los grados de corrupción y solucionar la falta de formación política. Ante estas necesidades, la Secretaría de Educación del Distrito, en el año 2004, estableció los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas[7]. Los cuales tienen como premisa básica que "es característica de los seres humanos vivir en sociedad, las relaciones humanas son necesarias para sobrevivir y darle sentido a la existencia" (MEN, 2006, p. 149).

Según Chaux[8] (2004), para hacer una aproximación integral a la formación ciudadana en las instituciones educativas se requiere tener en cuenta los siguientes principios: 1, abarcar todas las competencias necesarias para la acción (cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras); 2, brindar múltiples oportunidades para la práctica de las competencias, ya sea por medio de dinámicas creadas o retomando la vivencia cotidiana de la institución educativa; 3, integrar la formación ciudadana de manera transversal en las áreas académicas; y 4, integrar a la comunidad educativa, en este sentido es importante el trabajo directo con los padres de familia y a nivel interinstitucional.

Estos estándares constituyen una propuesta que busca formar a los NNA en competencias ciudadanas que les permitan: convivir en ambientes armoniosos sin violencia física ni verbal; desarrollar estrategias para resolver los conflictos de manera pacífica; iniciarse en procesos de participación que los empoderen como líderes; y formarse para participar en la vida política del país, buscando una sociedad más justa e incluyente.

Es una necesidad que los NNA sean escuchados en las instituciones educativas; que puedan tomar decisiones acerca de los asuntos que les acontecen; que hagan valer sus derechos; y aprendan a vivir respetando las diferencias de género, étnicas y sociales. Es importante tener presente que las competencias pasan por tener un conocimiento del significado de los derechos, deberes, valores y del desarrollo moral. Pero más que esto, es importante que se permita en la vivencia cotidiana de la institución hacer una reflexión permanente que garantice que los NNA aprendan a actuar en coherencia con estos conocimientos. Es decir, las instituciones educativas se tienen que convertir en espacios democráticos, justos y armónicos, donde prevalezca la inclusión y el respeto al otro.

La formación en competencias ciudadanas tiene en cuenta la complejidad del ser humano y las diferencias en su desarrollo integral. Por eso articula las competencias emocionales, cognitivas, comunicativas e integradoras. Estas competencias permiten el desarrollo moral de los NNA, haciéndolos conscientes de las decisiones que toman a favor o en contra de sus procesos de desarrollo y en sus ambientes escolares, familiares y comunitarios.

Los estándares de competencias ciudadanas de 6° a 9° están divididos en tres aspectos necesarios a desarrollarse: el primero, la generación de ambientes de convivencia donde se resuelvan los conflictos de manera pacífica, sin utilizar ningún tipo de violencia; el segundo, promover espacios de participación donde los NNA aprendan a tomar deci-

[7] Tomado y adaptado del documento: Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Bogotá, D.C.: MEN.

[8] Chaux, E., Lleras, J., y Velásquez A. (2004). Competencias ciudadanas: de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas. Bogotá, D.C.: Ministerio de Educación Nacional y Universidad de los Andes.

siones que afectan sus vidas; y el tercero, lograr la comprensión y la convivencia a partir de reconocer que somos un país multiétnico y multicultural, donde se requiere aprender a tolerar la diferencia desde la base del respeto.

Se establecen competencias que buscan que los estudiantes estén en capacidad de resolver sus conflictos y diferencias de manera pacífica sin hacer uso de la violencia. Esto pasa por el respeto del otro, por generar un diálogo asertivo, por hacer lectura de las emociones y hacer un manejo adecuado de las mismas; integrando la formación en valores desde una acción que les permita a los NNA un desarrollo moral, donde puedan tomar decisiones cada vez más autónomas que reflejen prioritariamente el bien común.

Es necesario que los estudiantes aprendan a no agredir ni maltratar a los demás, de ninguna de las siguientes maneras: física, verbal, sexual o psicológica. Deben aprender a respetar a los otros y cuidar a los demás siendo abanderados de las relaciones basadas en la justicia. De igual forma, aprender a manejar la rabia, los resentimientos, los miedos; resaltar valores como la solidaridad, la confianza y el respeto.

2.5.6 Concepción pedagógica para la formación de competencias en educación física[9]

La formación por competencias en educación física, recreación y deporte es una importante tarea educativa para ser desarrollada en el proceso formativo de los estudiantes durante el transcurso de su vida escolar y en los distintos niveles y grados educativos.

En el marco de este programa, la Fundación Alberto Merani reconoce los siguientes elementos como necesarios para el desarrollo de las actividades:

- La competencia motriz: entendida como la construcción de una identidad del cuerpo autónoma, que otorga sentido al desarrollo de las habilidades motrices fina y gruesa; y a las capacidades físicas y técnicas de movimiento, reflejadas en conocimientos, habilidades y destrezas útiles para atender el crecimiento personal y las exigencias siempre cambiantes del contexto.

- La competencia expresiva corporal: debe entenderse como el conjunto de conocimientos acerca de sí mismo (ideas, sentimientos, emociones), ante lo cual se plantea el desarrollo de técnicas para canalizar la emocionalidad (liberar tensiones, superar miedos, aceptar los alcances del cuerpo). Es importante comprender la expresión corporal como un acto de comunicación con los otros, a través de la expresión y la representación posible, flexible, eficiente y creativa, de gestos, posturas, espacios, tiempos e intensidades.

- La competencia axiológica corporal: entendida como el conjunto de valores culturalmente determinados como vitales, de conocimientos y de técnicas adquiridos a través de actividades físicas y lúdicas, para construir un estilo de vida orientado a su cuidado y preservación, como condición necesaria para la comprensión de los valores sociales y el respeto por el medio ambiente.

[9] Tomado y adaptado del documento: Ministerio de Educación Nacional. (2010). Documento No. 15. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá D.C.: MEN. Disponible en https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241887_archivo_pdf_evaluacion.pdf

Se debe resaltar que las competencias específicas del área de la educación física, recreación y deporte expresan un conocimiento vivencial que implica una relación entre cuerpo, emoción y sentido. Toda acción supone la existencia de una intención que le otorga sentido al movimiento e involucra la totalidad del ser humano en su realización.

La acción facilita la construcción de ambientes de aprendizaje, experiencias y proyectos personales y grupales, en los que se reconocen las propias capacidades y limitaciones. De igual forma, proporciona vivencias de respeto y tolerancia de la diversidad y la diferencia, con las que es posible realizar procesos de convivencia pacífica, elementos fundamentales en la formación de competencias ciudadanas. Permite que los NNA generen un conocimiento de sí mismos, del control de sus emociones y de sus acciones, en el marco de sus responsabilidades sociales como sujetos de deberes y derechos.

El cumplimiento de las normas, así como la posibilidad de cambiar las reglas a través de acciones de negociación y conciliación, se aprenden en el juego. Por medio de este se toman decisiones y se comparten sus consecuencias dentro del propio juego. De igual manera, les posibilita a los estudiantes asumir diferentes roles, como jugadores, árbitros y organizadores; responsabilidades, que vivencian en contextos de relación con sus compañeros o con sus antagonistas.

En el desenvolvimiento para la toma de decisiones, el estudiante aprende que debe tener en cuenta tanto las opiniones de sus compañeros como las de los contrarios, y que debe asumir las consecuencias que éstas tengan para la convivencia dentro del grupo.

La práctica de la actividad física fortalece el cuidado de sí mismo y de los demás. Desde esta perspectiva, la ética del cuidado juega un papel de vital importancia. Por ello, en el desarrollo de la clase es preciso tener claro que el estudiante debe estar atento al buen desarrollo de su práctica física para no hacerse daño y no hacerlo a otros. Este principio de acción en la clase es lógicamente extrapolable a elementos de la formación ciudadana, como son el respeto al otro, a las reglas y a sí mismo (MEN, 2006).

2.6 ¿Cuáles son las dimensiones que hacen parte de la metodología?

Las competencias socioemocionales y ciudadanas seleccionadas para este programa responden a tres dimensiones: la primera de ellas, la interpersonal que corresponde a todas las acciones que parten del autoconocimiento o conocimiento de sí mismo, es decir, la reflexión que cualquier persona puede hacer de sus necesidades, motivaciones, gustos, manejo de emociones, etc., para definirse en su actuar en relación con los otros. En segunda instancia, se encuentra la dimensión intragrupal, que tiene que ver con los aspectos socioemocionales que se definen en la relación con los demás como la comunicación, la empatía y la diferencia.

Por último, y no menos importante, tenemos la dimensión socio-grupal, la cual está directamente relacionada con las competencias ciudadanas, las cuales son necesarias para ser sujetos de derecho y compartir en sociedad. Estas dimensiones se van a desarrollar a través de la práctica del fútbol por medio de unas actividades en las clases de educación física con los estudiantes participantes en el programa, tal como se presenta en la tabla 2.

Tabla2. Dimensiones de las competencias socioemocionales y ciudadanas presentes en el programa "Juégale a la paz con la convivencia"

Interpersonal Autoconocimiento	Intrapersonal Relaciones	Grupal Sociogrupal
Autoconocimiento	Aceptación de la diferencia	Liderazgo
Manejo emociones	Empatía	Normas
Toma responsable de decisiones	Comunicación asertiva	Trabajo en equipo
		Resolución de conflictos
Axiológica corporal – Expresiva física corporal		

2.7 ¿Cuál es la fundamentación de las competencias socioemocionales y ciudadanas?

A continuación se presenta la conceptualización de cada una de las competencias socioemocionales y ciudadanas. Estas se abordarán a partir de las actividades definidas para las sesiones. Este contenido se plantea como apoyo para la reflexión de las competencias y de las dinámicas de convivencia que se presentan en el desarrollo de las actividades

Autoconocimiento

La autoconciencia es un proceso de reflexión de cada individuo sobre sí mismo; donde da cuenta de los estados internos, los roles, las creencias y los afectos. Zubiría[10] plantea que autoconocerse significa "autoproporsicionalizarse o crear conocimientos sobre sí mismo, con afirmaciones o negaciones. Como por ejemplo: yo soy simpático – me gusta la música- soy psicólogo- odio la irresponsabilidad. Las creencias o pensamientos sobre el Yo definen el autoconocimiento, dando respuesta a estas preguntas: ¿Creo que...? ¿De mí pienso que...? ¿Sé que...? ¿Me doy cuenta que...?; hacerse conscientes de estas valoraciones origina un conocimiento propio o sobre sí mismo" (2007, p. 178).

En este proceso de conocimiento intrapersonal se trabajará la toma responsable de decisiones y la expresión de emociones (ira, rabia, placer, miedo, etc.), como parte del desarrollo de las competencias socioemocionales, que permiten formar en los NNA un buen manejo de sus emociones de manera que se disminuyan las manifestaciones de agresividad verbal o física.

Manejo de emociones

Inicialmente debe existir un reconocimiento y toma de consciencia acerca de cuáles son las emocio-

[10] De Zubiría, M. (2007). La afectividad humana. Serie de Psicología Afectiva 2. Bogotá: Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani.

nes que expresan los NNA de manera permanente. Teniendo en cuenta que existen cuatro emociones básicas: enfado, miedo, alegría y tristeza. En segunda medida, se debe reflexionar sobre cómo autorregular estas emociones básicas. Según Elvira Repetto y Mario Pena (2010)[11] "la autorregulación consiste en la habilidad para moderar o manejar nuestra propia reacción emocional ante situaciones intensas, ya sean positivas o negativas" (p. 88). En este sentido, es necesario que cada NNA reflexione sobre cómo manifiesta sus emociones ante determinadas situaciones, de dónde surge la emoción, cómo la expresa, que reconozca las emociones y sentimientos de los demás, y autorregule sus emociones y sentimientos de manera que no afecte a los demás, ni física ni emocionalmente.

Toma responsable de decisiones

Es entendida como un valor que se puede aprender, y que se vuelve una habilidad de los seres humanos para medir y reconocer las consecuencias, cuando se asume una situación de manera libre y consciente. Las personas que aprenden a ser responsables actúan libremente, y son capaces de tomar decisiones asumiendo las consecuencias que genera esta decisión.

La responsabilidad tiene que ver con los deberes, es necesario que se inculque en los NNA la importancia de cumplir con determinados compromisos o tareas a partir del rol que como estudiantes, compañeros o jugadores representan, fomentando que tomen decisiones que propendan por el bienestar del grupo.

Aceptar la diferencia

La diferencia se compone de las cualidades o características que hace a cada uno distinto de otro, o a unos grupos diferentes de otros. Es importante precisar y tener en cuenta cómo las diferencias individuales enriquecen a un grupo, al mismo tiempo que las cualidades y características de un grupo, étnicas o culturales (país multiétnico y pluricultural), enriquecen las formas de ver el mundo.

Existen diferencias en los NNA de género, étnicas, orientación sexual, discapacidad y socioeconómicas, que no hacen que unos tengan más derechos que otros. Por lo tanto, es importante que todos los NNA se incluyan en las actividades que se realicen, sin importar la condición o la situación en que se encuentren. En este sentido, no se debe permitir ningún tipo de discriminación.

Comunicación asertiva

Es la capacidad que tienen todas las personas de expresar los sentimientos, ideas, pensamientos ante otro u otros de manera clara, directa, precisa y en el momento adecuado. Es una competencia importante para las relaciones humanas porque contribuye a evitar conflictos y a respetar las diferencias. Que los NNA aprendan a comunicarse de manera asertiva les permite dar a conocer sus necesidades e intereses sin violentar a las otras personas; defender sus derechos y los de los demás, sin necesidad de utilizar la violencia física ni verbal. Pueden reconocer los diferentes puntos de vista ante situaciones donde participan varias personas, y entender las distintas maneras de ver los problemas y la complejidad de los conflictos que se presentan.

Empatía

La empatía es poder compartir y sentir las emociones que se manifiestan en los otros. Es poder sentir alegría, tristeza o compasión cuando otra persona

[11] Reppetto, E., y Pena, M. (2010). Las competencias socioemocionales como factor de calidad en la educación. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 8(5), pp. 82-95.

lo siente, es un aprendizaje que facilita las relaciones. Cuando se enseña a los NNA a respetar el dolor ajeno y a reconocer las dificultades que presentan los demás, esto les posibilita entender las necesidades e intereses del otro. Es importante que se aprenda a escuchar a los otros y se genere compasión ante situaciones difíciles que se puedan dar. Esta habilidad también está mediada por el sentimiento de solidaridad y colaboración ante los demás.

Resolución de conflicto

Los conflictos son situaciones o momentos donde se chocan o se confrontan personas o grupos por representar diferentes intereses, necesidades o percepciones. Son situaciones que deben resolverse de manera pacífica.

Los conflictos se deben convertir en situaciones de aprendizaje, tanto para los involucrados como para los que conocen la situación. Lo importante en un conflicto es que no se presenten manifestaciones de agresiones físicas ni verbales para resolverlos. Es importante que las partes del conflicto intenten llegar a acuerdos.

Trabajo en equipo

Es importante que los NNA puedan establecer metas que les permitan un desarrollo individual pero un aprendizaje colectivo. Es necesario que los NNA sientan que están aportando al grupo; sea cual sea su rol, cada individuo es necesario e importante para el desarrollo y consolidación del equipo. En este sentido, es un proceso en doble vía, el estudiante recibe del grupo y le aporta al grupo, de manera que se produzca una sinergia que permita establecer competencias, gustos y necesidades individuales y conciliarlas con las dinámicas del grupo, generando un talento colectivo.

Liderazgo

Tiene que ver con las habilidades y actitudes que tienen algunos NNA para lograr que otros piensen y actúen de manera colectiva en función de algún objetivo positivo.

En el caso del fútbol, el estudiante que sobresalga y lidere debe garantizar que la toma de decisiones se haga con la participación de todos los miembros del equipo. En este sentido, un buen líder garantiza la participación de todos los miembros del equipo, generando una comunicación asertiva, escuchando de manera permanente y conduciendo al grupo a consensos para actuar.

Normas

En cualquier grupo humano para poder vivir armónicamente y convivir se establecen unas reglas que se deben cumplir de manera individual y colectiva. Para lograr cualquier objetivo es necesario que exista una interiorización colectiva de la norma, es decir, como lo expresan los estándares de competencias (MEN, 2006): "Hallarle sentido a la norma es importante para poder llegar a acuerdos que se cumplan o se modifiquen conjuntamente" (p. 13). Construir normas requiere coordinar diferentes perspectivas, debatir, discutir y llegar a acuerdos que busquen un bien común. Es importante que los NNA conozcan y debatan las normas de convivencia establecidas, de acuerdo con las competencias socioemocionales y ciudadanas que se buscan fortalecer.

[15] Ministerio de Educación Nacional, Estándares Básicos de Competencias. Documento Nº 3. Bogotá 2006

2.8 ¿Cuáles son los elementos pedagógicos para el docente facilitador?

Los siguientes criterios son importantes para el quehacer pedagógico del docente facilitador, de manera que establezca coherencia desde su práctica docente con las competencias socioemocionales y ciudadanas que desarrolla con los NNA.

Integración

Integrar proyectos de convivencia escolar a través del desarrollo de las competencias socioemocionales y ciudadanas en las actividades deportivas tiene sentido en tanto que estas últimas son reglamentadas, reconocen la diversidad de formas de participación y logran abrir espacios de reflexión a partir de los juegos y prácticas.

Establecer metas deportivas

Es importante que los docentes facilitadores, a partir de las actividades propuestas en el marco de este programa, generen sentido de competencia sana, que permita motivar a los estudiantes hacia la participación, el trabajo en equipo, el cumplimiento de metas de tipo competitivo, como aspectos complementarios al entrenamiento del deporte.

El juego y el deporte como espacios de socialización

Los espacios de recreación y deporte se convierten en momentos de socialización y de participación de estudiantes, docentes y comunidad educativa; donde a partir de las normas establecidas se evidencian aspectos culturales que promueven comportamientos y actitudes, que pueden ser reflexionadas en función de una sana convivencia.
Al incluir en las actividades del programa otro género, otras edades y condiciones de los NNA, se convierten es espacios incluyentes a partir de las expresiones o manifestaciones intersubjetivas

- Diálogo de saberes

Generar espacios para el diálogo entre estudiantes y docentes, a partir de las reflexiones que se propicien en el desarrollo de las actividades, contribuirá a que los estudiantes puedan entender la importancia de la salida dialogada a los conflictos que se presenten de forma cotidiana dentro y fuera del espacio escolar.

Implica el reconocimiento de los otros como sujetos de conocimiento y por lo tanto, como pares en la construcción o transformación de realidades de las comunidades a las que pertenecen, utilizando el diálogo. Las jerarquías y el estatus no tienen tanta validez como las justificaciones y los debates para la resolución de los conflictos que afectan los espacios escolares.

- Diferenciación y participación

Las actividades realizadas en los espacios de juego y deportivos a través de la práctica del fútbol deben permitir a los participantes vivenciar diversidad de experiencias más allá de la competencia. En este sentido, los espacios pedagógicos en educación física deben ser construidos para la participación, teniendo en cuenta las distintas edades, géneros, etnias, capacidades de aprendizaje diversas y demás características particulares de los participantes.

Integración de elementos lúdicos

Es importante que los espacios de educación física puedan contribuir con la construcción de espacios interdisciplinares. Donde la lúdica en su complejidad comprenda factores que van más allá del

"juego por el juego"; y pueda ser un elemento utilizado en la práctica pedagógica con un sentido de utilidad para los estudiantes, que permita fortalecer el desarrollo de las competencias socioemocionales y ciudadanas.

2.9 ¿Cuáles son las actividades para la implementación de la metodología?

El programa "Juégale a la paz con la convivencia" se compone de varias actividades que tienen como propósito el fortalecimiento de las competencias socioemocionales y ciudadanas en niños, niñas y adolescentes. La primera actividad consiste en la realización de 10 sesiones donde se desarrollan actividades lúdico-deportivas con los estudiantes de los grados sexto a noveno, en función de la formación en competencias; una segunda actividad es un campeonato interno de integración de los cursos que hacen parte de la institución educativa distrital (IED) y del programa. Por último, un torneo intercolegiado, que se plantea como un espacio de encuentro y de convivencia con 14 representantes de cada una de las 33 IED.

Logros y normas de convivencia para el juego

La tabla 3 presenta las competencias, logros esperados y normas mínimas que se deben tener en cuenta por todos los jugadores cuando desarrollan los partidos o realizan las actividades propuestas en el programa.

Tabla 3. Competencias socioemocionales, ciudadanas y normas para la convivencia

COMPETENCIA SOCIOEMOCIONALES	LOGRO ESPERADO	NORMAS
Autoconocimiento	El NNA reflexiona acerca de sus comportamientos y actitudes para tener un buen manejo de sus emociones.	Exprese sus emociones sin hacerse daño ni afectar a los demás.
Manejo de emociones	El NNA es capaz de expresar sus emociones de rabia, frustración, exaltación, sin agredirse a sí mismo ni a un compañero.	Trate bien a todos, no agreda física ni verbalmente a un compañero.
Toma responsable de decisiones	El NNA toma decisiones de manera autónoma y estas son favorables para él y para su equipo.	Decida sus acciones de manera responsable a favor de la convivencia del grupo.
Aceptación de la diferencia	El NNA respeta a los otros aceptando las diferencias de género, edad, orientación sexual, étnicas y capacidades diferenciales.	Relaciónese con todos los NNA respetando las diferencias de género, orientación sexual, raza, tamaño, estrato social, condición de discapacidad, etc.

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES	LOGRO ESPERADO	NORMAS
Comunicación asertiva	El NNA se comunica con los demás expresando fácilmente lo que piensa y siente de manera correcta y con respeto.	Utilice el diálogo ante cualquier problema que se presente y exprese sus pensamientos e ideas de manera adecuada y respetuosa.
Empatía	El NNA reconoce las emociones de los otros, y puede ser compasivo o solidario ante el sufrimiento de otro compañero.	Sea solidario y compasivo, no se burle de las situaciones de pérdida o desgracia de otro compañero u equipo.

COMPETENCIAS CIUDADANAS	LOGRO ESPERADO	NORMAS
Resolución de problemas y conflictos	El NNA resuelve los problemas o diferencias a través del diálogo escuchando a los demás.	Dialogue y escuche a sus compañeros para resolver alguna diferencia.
Trabajo en equipo	El NNA respeta las ideas de los demás y propende por cumplir el objetivo colectivo.	Tenga en cuenta los intereses del equipo prioritariamente a sus necesidades e intereses.
Liderazgo	El NNA conduce a un grupo hacia una idea o actividad.	Lidere al grupo cuando lo considere necesario, para cumplir con las metas de la actividad.
Cumplimiento de las normas	El NNA es consciente de la necesidad de cumplir normas para poder convivir en armonía y con justicia.	Acepte y cumpla las normas establecidas para el desarrollo de las actividades.

Momentos didácticos para realizar la sesión

En la tabla 4 se proponen los 3 momentos que debe tener una sesión. El docente facilitador, después de seleccionar la actividad que va a trabajar, implementará los siguientes momentos: en el momento inicial el docente conversa con los estudiantes sobre el significado de la competencia escogida y realiza la explicación de la actividad que van a realizar; en el segundo momento desarrollan la actividad; y en el tercer momento reflexionan a partir de la lectura de las normas estipuladas en la tabla 3.

Desde la primera actividad se deben dar a conocer las normas que serán cumplidas mientras se realiza la actividad (tabla 3); si existe transgresión de alguna de ellas, debe ser tema de reflexión del docente facilitador. Si no hubo ninguna transgresión, se reflexiona sobre la norma de la competencia de la actividad que se seleccionó.

Por último, se diligencia los formatos de listado de asistencia y seguimiento al desarrollo de las competencias socioemocionales y ciudadanas (Anexo 1, listado de asistencia. Anexo 2, formato de seguimiento al desarrollo de las competencias socioemocionales y ciudadanas).

En el formato de seguimiento al desarrollo de las competencias socioemocionales y ciudadanas, el docente facilitador debe marcar con una X de acuerdo con la competencia en cada uno de los siguientes ítems:

- La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.
- La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión.
- La competencia (o la regla) que se infringió durante el desarrollo de la sesión.

Tabla 4. Momentos didácticos para desarrollar las sesiones

MOMENTOS	TIEMPO	ACTIVIDAD	RESPONSABLE
1	10 min	Conversación sobre la competencia énfasis de la sesión y las normas establecidas, explicación del juego.	Docente facilitador
2	50 min	Realizar la actividad propuesta, si queda tiempo realizar un partido de fútbol.	Docente facilitador
3	20 min	Reflexión sobre la competencia énfasis por medio de la pregunta, trabajar de manera colectiva y reflexionar si existió cumplimiento de las normas, colocando puntaje a cada equipo.	Docente facilitador

-

2.10. ¿Cuáles son las actividades para el desarrollo de las competencias socioemocionales y ciudadanas?

A continuación, se encuentran las actividades lúdi cas y los procesos de entrenamiento en la práctica deportiva para trabajar en las sesiones de forma ción en competencias socioemocionales y ciuda-danas. Se aclara que durante todas las sesiones el docente facilitador tendrá en cuenta el desarrollo de las competencias ciudadanas y socioemo-cionales, pero que hará énfasis en una por cada actividad realizada. Las actividades presentadas a continuación parten del análisis y las experiencias

recopiladas en el diálogo con docentes del área correspondiente. Sin embargo, no son las únicas que se puedan utilizar, razón por la cual tienen como intención ser una guía que pueda ser de provecho pedagógico, dentro de la multiplicidad de herramientas con las que los docentes cuentan y las que han llegado a construir a partir de sus experiencias.

Se presenta la descripción de veinte actividades acordes para los grados sexto y séptimo, y otras para octavo y noveno; las cuales se implementarán en las diez sesiones. Los docentes vincularán la realización de estas actividades propuestas a su trabajo cotidiano como parte de su práctica pedagógica con sus estudiantes, de acuerdo con los grupos establecidos en el plan de trabajo realizado.

ACTIVIDADES PARA LOS GRADOS SEXTO Y SÉPTIMO

SESIÓN Nº. 01

NOMBRE DE LA SESIÓN ***El autoconocimiento como virtud***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Estimular el proceso de autoconocimiento a través del manejo de emociones como frustración, ansiedad, exaltación, impaciencia, indignación, entre otras, mediante actividades que presenten situaciones donde los estudiantes planeen y ejecuten acciones grupales, en busca de un objetivo común.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Mejorar el fundamento técnico del pase[12], la generación y aprovechamiento de espacios, mediante el juego colectivo en velocidad.

COMPETENCIA DESARROLLADA

AUTO CONOCIMIENTO

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

MANEJO DE EMOCIONES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

CONGELADOS ★★★

★★★ FÚTBOL

DESCRIPCIÓN

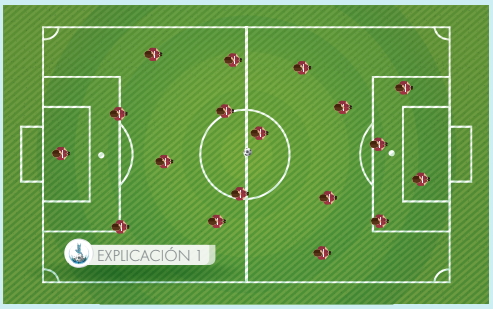
El docente reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con el autoconocimiento a través del manejo de emociones.

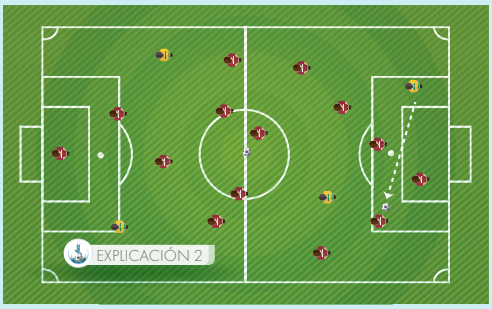
MATERIALES:

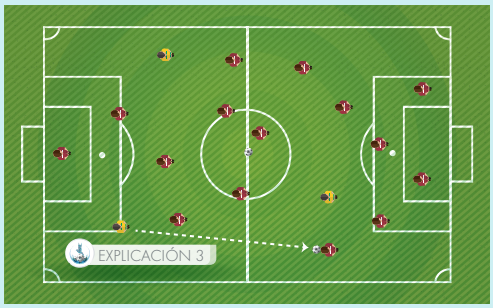
- Cancha o espacio similar para práctica deportiva.
- 5 balones de fútbol sala.
- 5 petos.[13]
- Cronómetro.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- Se ubica todo el grupo de estudiantes dentro de la cancha o en el espacio designado por la institución educativa para la realización de la clase.
- Se asignan cinco estudiantes (ellos usarán los petos establecidos como material del juego) y harán el papel de "congeladores"[14], deberán perseguir a sus demás compañeros para atraparlos y de este modo, "congelarlos"[15]. Se debe hacer énfasis en que no se permitirán empujones o que se halen la ropa de manera violenta.
- Al grupo restante se le entregarán cinco balones de fútbol sala. Los estudiantes que no están haciendo el papel de "congeladores" deben evitar ser atrapados por estos.
- En el caso de ser "congelados", deben permanecer inmóviles en el sitio en donde fueron atrapados.
- Para poder "descongelar" a los compañeros inmóviles, los estudiantes que están libres deberán pasarles el balón con el pie. En el momento del control[16] de este, el jugador quedará automáticamente "descongelado".
- Los estudiantes podrán pasarse entre ellos el balón, buscando una mejor posición para "descongelar" a sus compañeros.
- Los "congeladores" ganarán el juego una vez hayan logrado "congelar" a todos los jugadores.
- Se cambiarán los "congeladores" cada cinco minutos o una vez hayan logrado congelar a todo el grupo.







RETROALIMENTACIÓN DE LA COMPETENCIA SOCIOEMOCIONAL /CIUDADANA:

Al finalizar la actividad, el docente indagará a los estudiantes acerca de las emociones que tuvieron durante la actividad en los distintos roles, "congelador" o "congelado", en situaciones específicas como por ejemplo:

- ¿Qué sintió al estar congelado y que sus compañeros no le pasaran el balón?
- ¿Qué sintió al tener que pasarle el balón a su compañero para descongelarlo, sin que lo atraparan a usted?
- ¿Cómo se sintió al ver que todos le huían por ser el congelador?
- ¿Qué sintió al ver que sus compañeros se descongelaban cuando recibían un balón?

Es importante en este caso que las respuestas de los estudiantes se centren en el tipo y nombre de la emoción que se sintió en la práctica de la actividad; ya que esto permitirá hacer una reflexión posterior en torno a la forma de expresión de las sensaciones correspondientes.

Luego de escuchar las experiencias de los estudiantes, el docente explicará la importancia de identificar cada emoción y expresarlas de tal forma que sus compañeros y compañeras no se vean afectados –de forma negativa- por esta última acción.

[12] En este caso, el pase se lleva a cabo cuando un jugador le envía la pelota (el balón) a un compañero de su conjunto.
[13] Se usa esta cantidad de petos con el fin de hacer rotaciones continuas de roles de participación en el transcurso del juego. El objetivo de los petos es usarlos como distintivos dentro de la práctica del juego.
[14] Quienes se distinguirán por el uso de los petos.
[15] Hace referencia al juego tradicional popular llamado congelados.
[16] Se trata de una acción técnica individual mediante la cual un futbolista controla el balón dejándolo debidamente preparado para ser jugado de manera inmediata. El control es prácticamente el primer movimiento que realiza el jugador cuando recibe el esférico, por lo que gracias a la eficacia de este se pueden conseguir unos buenos resultados en las acciones posteriores.

SESIÓN Nº. 02

NOMBRE DE LA SESIÓN *Si me cuido, nos cuidamos*

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Trabajar las habilidades de relacionamiento de los estudiantes con sus compañeros y compañeras, a partir de actividades que les permitan la toma de decisiones y la reflexión acerca de las mismas, en torno a la responsabilidad como mecanismo de bienestar subjetivo y colectivo.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Desarrollo de estrategias, dominio de balón, conducción[17], trabajo en equipo.

COMPETENCIA DESARROLLADA

TOMA RESPONSABLE DE DECISIONES

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

HABILIDADES DE RELACIONAMIENTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

LIBERAR ★★★ ★★★ AL COMPAÑERO

DESCRIPCIÓN

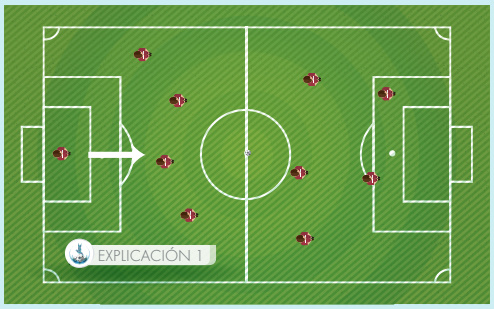
El docente reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con la toma responsable de decisiones a partir de la puesta en práctica de habilidades de relacionamiento con sus compañeros.

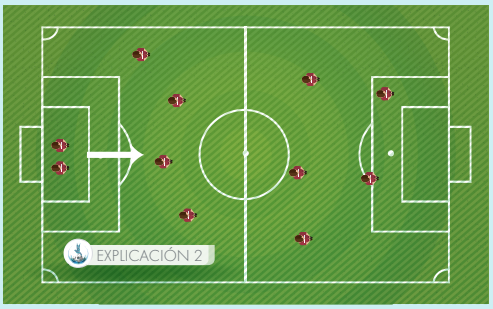
RECURSOS NECESARIOS

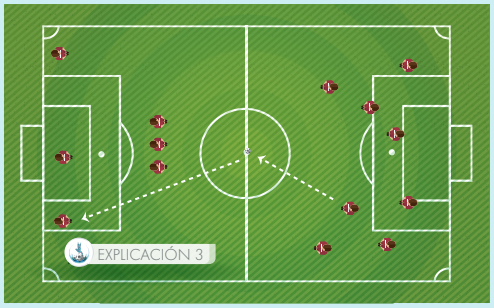
- Cancha o espacio similar para práctica deportiva.
- 1 balón de fútbol o fútbol sala.[18]

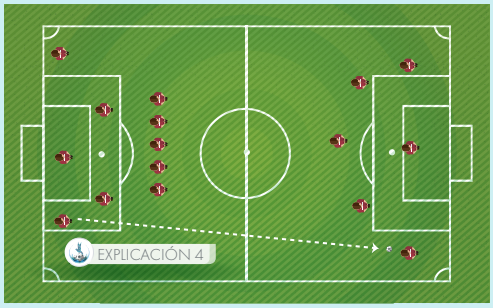
PUESTA EN PRÁCTICA:

- La totalidad del grupo de estudiantes se distribuirá en la cancha, sin salirse de la demarcación de las líneas laterales y de meta. Habrá un balón en la mitad de la cancha (punto de demarcación central).
- El docente hará elección de un estudiante al azar, quien cumplirá la función de atrapar a todos los compañeros, persiguiéndolos dentro del límite mencionado anteriormente.
- Todos los estudiantes deben correr, de tal manera que el estudiante persecutor no pueda atraparlos. Si algún estudiante se sale del límite demarcado del campo de juego, también quedará atrapado.
- Cuando algún estudiante sea atrapado, éste deberá quedarse quieto en el puesto donde fue tocado por su compañero.
- Para poder liberar a los compañeros atrapados. Uno de los estudiantes que aún no ha sido tocado, podrá ir corriendo hacia el balón que se encuentra en la mitad de la cancha, conducirlo con el pie y llevarlo a donde su compañero atrapado y entregárselo.
- Una vez el participante atrapado reciba el balón, podrá liberarse, si lleva el balón conduciéndolo con los pies, hasta la línea de meta más cercana.
- Al quedar liberado podrá dejar el balón en la línea de meta o llevarlo hacia otro compañero atrapado, para que este último se pueda liberar, cumpliendo la condición ya mencionada.









Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

El profesor terminará la actividad y reunirá al grupo en su totalidad para preguntar a los estudiantes:

- ¿Cuáles criterios se tuvieron en cuenta dentro de los grupos para definir las estrategias implementadas?
- ¿Quiénes y cuántos tomaron las decisiones en el grupo?
- En el desarrollo del juego, ¿qué tipo de comunicación hubo entre los participantes?
- En la práctica del juego, ¿qué tipo de decisiones podemos referenciar como responsables?

[17] La conducción es la acción técnica que lleva a cabo un futbolista cuando traslada la pelota de una zona del terreno de juego a otra por medio de toques consecutivos y sin perder su control.

[18] De acuerdo con las variantes de juego que los docentes vean (se hace uso del verbo "ver" en los sentidos de percibir, observar, comprobar y examinar) pertinentes, se hará uso de los materiales que correspondan.

SESIÓN Nº. 03

NOMBRE DE LA SESIÓN ***Mis emociones y decisiones***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Crear espacios de reflexión grupal donde a través del juego se revise la influencia de las emociones para la toma de decisiones.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Desarrollar habilidades y destrezas con el balón.

COMPETENCIA DESARROLLADA

MANEJO DE EMOCIONES

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

TOMA RESPONSABLE DE DECISIONES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

LOS ★★★ ★★★ CANGREJOS

DESCRIPCIÓN

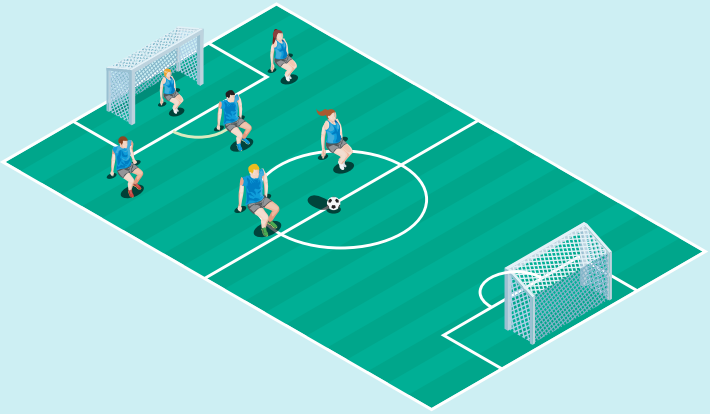
El docente reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con el manejo de las emociones, tomando de forma responsable las decisiones correspondientes para cumplir los objetivos propuestos a nivel recreodeportivo y socioemocional.

RECURSOS NECESARIOS

- Cancha o espacio similar para práctica deportiva.
- 1 balón de fútbol o fútbol sala.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- El docente divide el total del grupo en subgrupos de máximo seis estudiantes. Luego, llama a dos de los equipos a la cancha. Todos los jugadores deben ubicarse con las palmas de las manos y los pies en el suelo; con la cadera, tronco y cabeza mirando hacia arriba y despegando estos últimos del suelo.
- Se sitúa un balón en el centro del campo y se empieza a jugar un partido de dos minutos. Cumplido este tiempo, se hace cambio de grupos y pasan otros dos a la cancha.



Variantes: pueden desarrollarse carreras con control de balón utilizando diferentes formas de desplazamiento, al igual que el balón puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo.

Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Esta actividad, aunque es sencilla, requiere del desarrollo del sentido de responsabilidad por parte de los estudiantes. Puesto que, al estar ubicados en una posición no convencional para el juego, deben asumir movimientos que (de no ser realizados de forma calculada) podrían lastimar a los participantes.

En la práctica, ser responsable con el uso y cuidado del cuerpo por parte de los participantes también corresponde a la extensión del autocuidado, en la medida en que la adopción de diversas posiciones de juego debe ser pensada por cada jugador de manera que no involucre la integridad suya ni la de los demás. En este sentido, la habilidad que se pondrá en práctica con este ejercicio será la toma responsable de decisiones. Esto implica que el maestro pondrá especial atención a las formas como los estudiantes intentan cumplir con el objetivo propuesto en la actividad y si al ejecutarlo tienen en cuenta el cuidado de sus compañeros o la meta a seguir.

Por ello, al finalizar la actividad, el profesor preguntará a sus estudiantes si:

- ¿Fui responsable con el cuidado de mi cuerpo, para poder jugar sin lastimarme?
- ¿Fui responsable del cuidado de mis compañeros?

En cualquiera de los casos es importante que se haga énfasis en las emociones que acompañaron tales decisiones, pues ellas son las que motivan la toma de decisiones.

SESIÓN Nº. 04

NOMBRE DE LA SESIÓN ***Ser responsable es pensar en equipo***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Trabajar las habilidades de relacionamiento de los estudiantes con sus compañeros y compañeras, a partir de actividades que les permitan la toma de decisiones y la reflexión acerca de ellas, en torno a la responsabilidad como mecanismo de bienestar subjetivo y colectivo.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Desarrollar estrategias de dominio de balón, conducción y trabajo en equipo.

COMPETENCIA DESARROLLADA

TOMA RESPONSABLE DE DECISIONES

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

HABILIDADES DE RELACIONES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

TODOS SOMOS ★★★ UNO

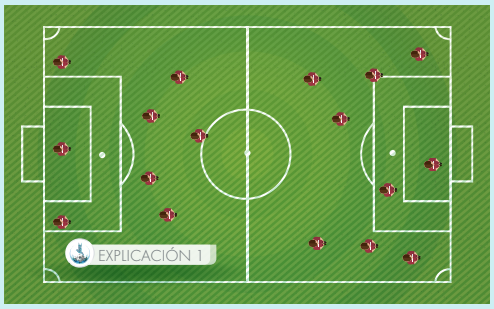
DESCRIPCIÓN

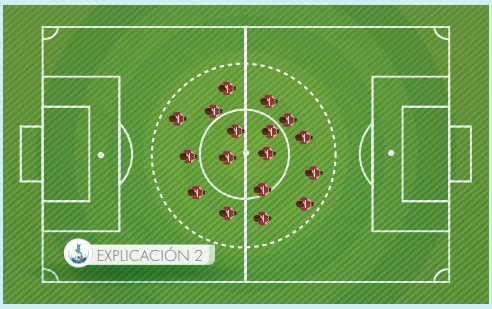
MATERIALES

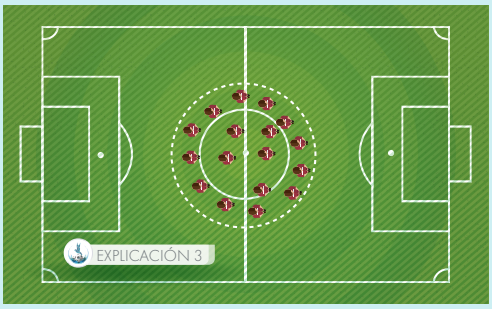
- Cancha múltiple o espacio similar para la práctica deportiva.
- Un objeto con el que se pueda marcar de forma temporal el espacio de juego.
- Herramienta de medición (metro, decámetro etc)

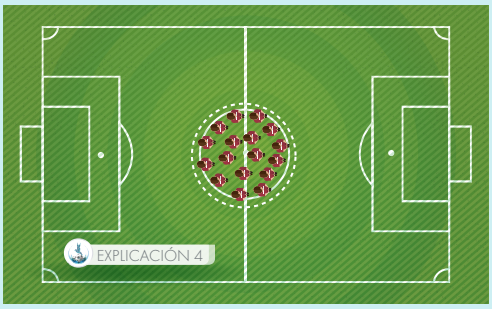
PUESTA EN PRÁCTICA:

- En esta actividad, el profesor marcará en el suelo un círculo de un diámetro aproximado de un metro y medio (este tamaño es pensado para un grupo de treinta estudiantes, así que debe variar teniendo en cuenta el número de participantes).
- Una vez marca el círculo, les indica a los estudiantes que todos deben agruparse dentro del área delimitada, sin que ningún participante quede por fuera del mismo; así que se tienen que poner de acuerdo en la estrategia adecuada para cumplir el objetivo.
- El docente dará un tiempo de un minuto al grupo para que se ponga de acuerdo en la estrategia y un total de tres minutos para llevar a cabo el ejercicio.
- Luego de cumplir este tiempo, el docente cerrará el círculo a un metro de diámetro e indicará al grupo que deben cumplir el mismo reto, pero ahora con el área más pequeña.
- Se repetirá esta actividad en tres ocasiones, para que el docente intervenga y explique a los estudiantes la importancia de ser responsables en el cumplimiento del objetivo del juego, sin lastimar o lesionar a los compañeros y compañeras participantes.









Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

En este reto de tipo grupal se debe hacer un análisis centrado en las formas de comunicación utilizadas por el grupo para dar cumplimiento al objetivo propuesto, y a su vez, un análisis de las formas de participación desarrolladas en el transcurso del ejercicio. Por eso el docente terminará la actividad haciendo las siguientes preguntas:

- ¿Qué estrategia definió el grupo para cumplir el reto?
- ¿Cómo se desarrolló la comunicación entre los participantes?
- ¿Al organizar los grupos alguien se sintió discriminado?
- ¿Alguna de las decisiones afectó la integridad de uno o varios participantes?

SESIÓN Nº. 05

NOMBRE DE LA SESIÓN ***La diferencia complementa***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Construir espacios de diálogo a través de actividades mediadas por el fútbol, donde los participantes reflexionen acerca de las formas de comunicación y habilidades de relacionamiento existentes en el grupo de estudiantes.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Desarrollar estrategias de grupo, así como la coordinación viso-pédica.[19]

COMPETENCIA DESARROLLADA

ACEPTAMOS LA DIFERENCIA

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

HABILIDADES DE RELACIONAMIENTO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

PERSECUCIÓN ★★★

★★★ FÚTBOL

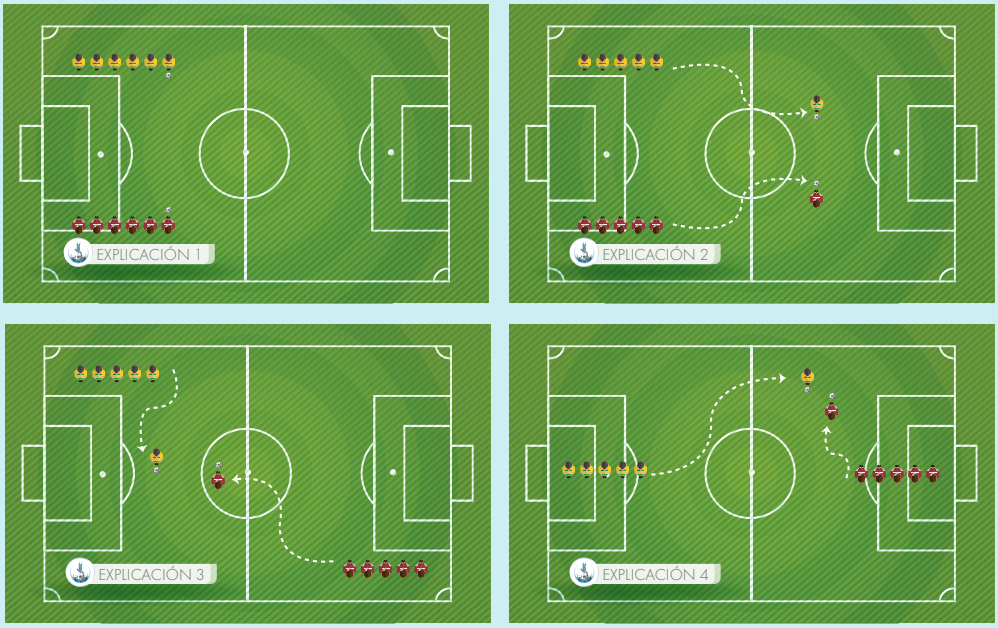
DESCRIPCIÓN

MATERIALES

- 4 balones
- 10 petos
- 4 conos

PUESTA EN PRÁCTICA:

- Se organiza el curso en dos grupos y se forman en dos filas (cada una de ellas debe ser llamada de alguna forma: "grupo uno y dos" o "azul y verde", o como se quiera denominarlas).
- Los dos primeros participantes de las filas se ubican en el primer cuarto de cancha, cada uno de ellos con un balón; se ubican uno frente al otro. Luego el profesor dice el nombre de alguno de los grupos y el estudiante que pertenezca a ese grupo debe perseguir al otro jugador, conduciendo el balón (movimiento técnico del fútbol que indica una forma de traslado del balón con una o varias zonas del pie), e intentando tocar al compañero, antes de que este llegue a la línea final de la cancha.
- El jugador perseguido también debe conducir el balón que le fue asignado.
- Como variante, el docente llamará a 2 ó 3 jugadores por equipo y realizarán la misma dinámica.



Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Es común que en estos ejercicios de expresión de emociones haya momentos donde la conducta de los estudiantes sea de burla hacia quien está respondiendo a las preguntas, así que la mediación del docente es primordial para que la reflexión de los integrantes del grupo les permita reconocer que las emociones son el impulso para las decisiones que se toman en la práctica del juego como en las diversas situaciones de la vida cotidiana.

Por lo anterior las preguntas serán:

- ¿Los participantes del juego ejercieron algún tipo de agresión verbal o simbólica sobre quienes no lograron dar cumplimiento al objetivo propuesto?
- ¿Nos burlamos de los compañeros que no entienden una instrucción?
- ¿Qué tipos de diferencias facilitan realizar la actividad?
- Si sabemos que existen diferencias al jugar, ¿cuáles son las diversas habilidades que se pueden usar para cumplir el objetivo del juego?

[20] Se refiere a la labor docente, para la contribución en el análisis subjetivo y grupal. Es decir que no será una acción pedagógica explicativa, sino de deducción de los estudiantes.

SESIÓN Nº. 06

NOMBRE DE LA SESIÓN ***Soy lo que comunico***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Reconocer diversos elementos de comunicación a través del juego, para reflexionar en torno a la comunicación asertiva y la empatía como formas de construcción de una convivencia armónica.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Ejecutar prácticas de trabajo grupal, generando estrategias y liderazgo.

COMPETENCIA DESARROLLADA

COMUNICACIÓN ASERTIVA

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

EMPATÍA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

EL GATO ★★★ ★★★ Y EL PERRO

DESCRIPCIÓN

MATERIALES

- Cancha o espacio de práctica deportiva.
- Dos platillos de colores (verde y naranja).

PUESTA EN PRÁCTICA:

- El grupo de estudiantes se sentará formando un círculo, donde el docente se integrará; él cogerá con su mano derecha el platillo de color verde y menciona que ese platillo es un perro. Con la mano izquierda cogerá el platillo de color naranja el cual será un gato.
- El docente se dirigirá al estudiante que se encuentra sentado al lado derecho, le pasará el platillo de color naranja y le dirá: "este es un gato". El estudiante contestará: ¿un qué? devolviéndole el platillo al docente, quien contestará un "gato" devolviéndole simultáneamente con su repuesta el platillo al estudiante.
- El estudiante que tiene el platillo lo pasará a su compañero del lado derecho y continuará la actividad, diciéndole "este es un gato"; quien recibe el platillo dirá ¿un qué? El estudiante que recibe el platillo se girará hacia su izquierda, volviendo hacia donde se encuentra ubicado el docente y le preguntará ¿un qué? El docente controlará el platillo y dirá de nuevo al estudiante de su derecha, "este es un gato" el estudiante que recibe dirá al siguiente "este es un gato", y este último a su vez le entregará el platillo a su compañero de la derecha diciendo "este es un gato".
- De esta forma se irá agregando progresivamente un estudiante más a la actividad, hasta que el platillo sea entregado a todos los participantes.
- La actividad se hace en simultánea con el platillo verde, con los estudiantes que están al lado izquierdo del profesor.
- La actividad terminará, una vez el platillo de la derecha llegue a la izquierda del docente y viceversa. Para ver un ejemplo de la actividad puede ingresar a Youtube: "Este es un perro, este es un gato, divertidísimo juego para mentes ágiles"
(vínculo: https://www.youtube.com/watch?v=gZVe10Yza4A)
En el video se muestra el ejercicio con lápices. Sin embargo, en este caso los docentes lo harán con los platillos.

Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Al realizar este ejercicio, los estudiantes se enfrentarán a diversas dificultades, ya que la constante movilidad de los platillos y la coordinación con los movimientos que acompaña a la actividad llevarán a que el objetivo no se cumpla. Por lo cual el docente inducirá al grupo de estudiantes a que llegue a acuerdos y dialogue entre sí, para poder dar cumplimiento al reto correspondiente. Estos espacios de diálogo y explicación serán utilizados por los docentes para indicar lo que significa la comunicación asertiva.

SESIÓN Nº. 07

NOMBRE DE LA SESIÓN

Comprendemos las situaciones de los demás

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Relacionar el valor de la empatía como factor determinante en las estrategias y formas de diálogo para la resolución de problemas entre los participantes de las actividades.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Mejorar la ubicación temporo-espacial, el dominio de balón y el pase.

COMPETENCIA DESARROLLADA

EMPATÍA

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y CONFLICTOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

EL ★★★ ★★★ ZOMBIE

DESCRIPCIÓN

MATERIALES

- Cancha o espacio de práctica deportiva.
- Un número de aros igual a la cantidad de estudiantes participantes.
- Cronómetro

PUESTA EN PRÁCTICA:

- Para el desarrollo de esta actividad será necesario que cada participante (estudiantes y docente) tenga un aro el cual pueda ocupar. Los aros serán ubicadas en filas como si se tratase de un salón de clase. El docente (quien será el zombi) se pondrá frente a todo el grupo, dejando un aro vacío e indicará que el objetivo del grupo es no permitir que él (el docente) se ubique en el centro del aro que se encuentre vacío. Para ello deben seguir las siguientes pautas:
  - Para ganarle al zombi, rol asumido al principio por el docente, hay que evitar que ingrese al aro. El estudiante debe desplazarse de un aro a otro saltando.
  - Si un estudiante se desplaza de su aro saltando, debe ingresar a uno distinto.
  - El grupo se puede comunicar de diversas formas sin emitir sonido alguno (lo que elimina la comunicación verbal o los sonidos de cualquier índole).
  - Debe haber siempre un aro vacío.
  - Cada estudiante puede ocupar solamente un aro.
  - Los aros deben permanecer en el lugar donde fueron ubicadas inicialmente.
  - Dicho lo anterior, el docente dice ¡Entra el zombi! Y empieza a buscar el aro vacío, desplazándose despacio (haciendo la imitación del desplazamiento de un zombi), los estudiantes deben empezar a saltar de forma coordinada cumpliendo las normas mencionadas.
  - Ya que el grupo en su primer intento no tendrá tiempo para acordar una estrategia de movimiento, es muy probable que el objetivo no se cumpla. Razón por la cual el docente indicará a los estudiantes que tienen un minuto para pensar en una estrategia que les permita cumplir el objetivo.
  - Luego de esto, se ubicarán todos los participantes en los aros e iniciará el juego de nuevo. Si no se logra el objetivo, se dará un minuto adicional al grupo, para que coordine una estrategia que permita dar resolución al problema a partir de las experiencias que se tuvieron.

Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Esta actividad dará a los estudiantes la posibilidad de comunicarse dentro del grupo, para solucionar el problema planteado. Por ello, la reflexión se concentrará en las preguntas:

- ¿Cuáles dificultades debieron resolverse dentro del grupo para poder cumplir los objetivos de la actividad?
- ¿Hubo momentos de tensión dentro del grupo al proponer las estrategias de juego?
- ¿Qué problemas se identificaron para poder cumplir con el objetivo de la actividad?
- ¿Existió empatía entre los miembros del grupo?

SESIÓN Nº. 08

NOMBRE DE LA SESIÓN

Por medio del diálogo resolvemos los problemas

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL
CIUDADANO

Resolver de forma conjunta los problemas propuestos en la sesión, haciendo uso de las herramientas de comunicación y diálogo propuestas en las actividades anteriores.

OBJETIVO RECREO
DEPORTIVO

Desarrollo en coordinación viso manual.

COMPETENCIA
DESARROLLADA

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y CONFLICTOS

HABILIDADES VINCULADAS
A LA ACTIVIDAD

TRABAJO EN EQUIPO

NOMBRE DE LA
ACTIVIDAD CENTRAL

TRIQUI ★★★

★★★ FÚTBOL

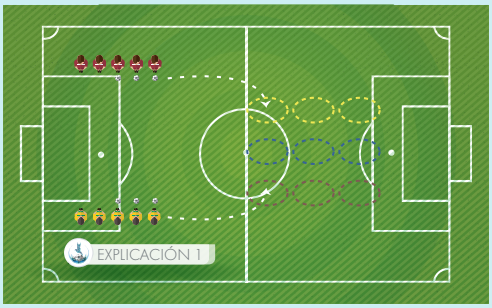
DESCRIPCIÓN

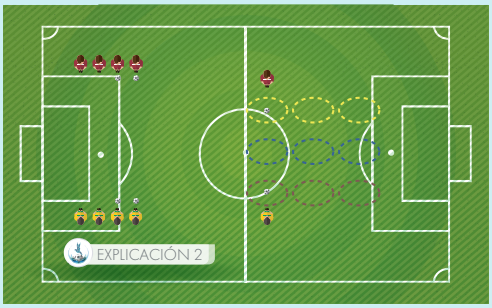
MATERIALES

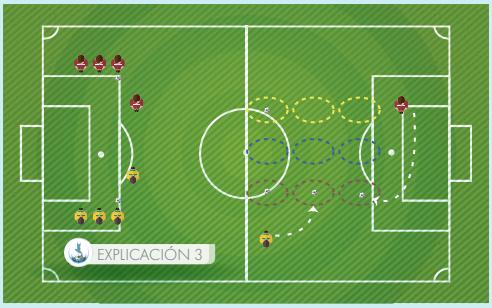
- ★ 9 aros.
- ★ 3 balones (diferenciarlos con algún color, una marca o señal de cualquier tipo, etc.).
- ★ 1 pito.

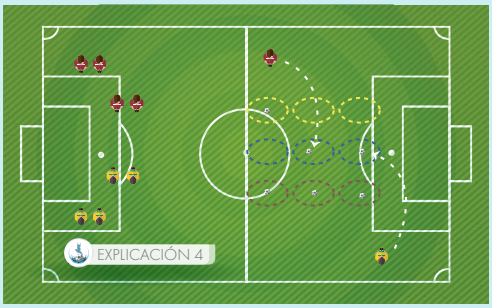
PUESTA EN PRÁCTICA:

- La totalidad de estudiantes se debe dividir en dos grupos, preferiblemente con la misma cantidad de participantes.
- Luego el docente ubica en el centro de la cancha 9 aros organizados en un cuadrado de 3 x 3 aros[21].
- Los grupos son ubicados en dos filas, a una distancia moderada del cuadrado de aros.
- El docente entregará a cada grupo tres balones o pelotas (deben estar diferenciados por alguna marca o color[22]) y explicará la actividad.
- El profesor le asignará el turno a uno de los grupos para el inicio de la actividad.
- El estudiante que se encuentra de primero en la fila sale conduciendo el balón con el pie dominante hasta llegar a los aros. Una vez esté allí, ubica el balón dentro de uno de los aros y se devuelve trotando a su equipo, ubicándose de último en la fila. Apenas ocurra esto, el primer estudiante del siguiente grupo hace lo mismo, ubicando el balón en un aro que se encuentre desocupado. La actividad debe transcurrir de la misma forma como el juego llamado "triqui", lo que significa que el primer equipo que ubique tres balones en línea es el ganador.
- Si los seis balones fueron ubicados dentro de los aros y aún no hay ganador, de cada grupo seguirá saliendo un participante que irá hasta los aros sin conducir el balón, sino corriendo a la máxima velocidad y una vez llegue a los aros quitará un balón de un aro y lo ubicará en otro espacio.









Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Este juego permitirá al docente trabajar la reflexión acerca del trabajo en equipo para poder dar solución a los problemas que la actividad va presentando[23]. En este caso, el docente debe retroalimentar a los estudiantes diciéndoles si en algún momento observó que uno o varios participantes quisieron dar solución individual a los problemas, y reflexionar a través de las siguientes preguntas:

- ¿Qué problemas se presentaron?
- ¿Cómo se resolvieron los problemas en el grupo?

[21] Implica que los 9 aros deben ser dispuestos para formar un cuadrado que tenga tres líneas de aros, formando los vértices para que sea la figura geométrica que se indica.

[22] Hacer uso del mecanismo que tenga a la mano el docente, para diferenciar los balones en el transcurso de la actividad.

[23] El trabajo grupal se refleja en la actitud de los participantes por apoyar a los compañeros que deben cumplir un turno, en su comunicación para conocer las posibilidades y estrategias para completar el objetivo; puesto que al actuar individualmente las probabilidades de perder el juego aumentarán.

SESIÓN Nº. 09

NOMBRE DE LA SESIÓN ***Pensando en equipo para cumplir objetivos***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Desarrollar actividades que permitan al grupo de participantes analizar las características y compromisos de los líderes de un grupo para cumplir un objetivo pensando en equipo.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Poner en práctica la planeación y la estrategia grupal.

COMPETENCIA DESARROLLADA

TRABAJO EN EQUIPO

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

LIDERAZGO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

PASA EL ★★★ ★★★ BALÓN

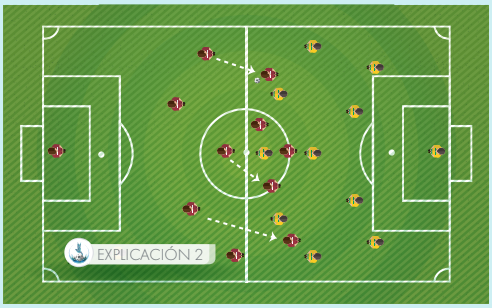
DESCRIPCIÓN

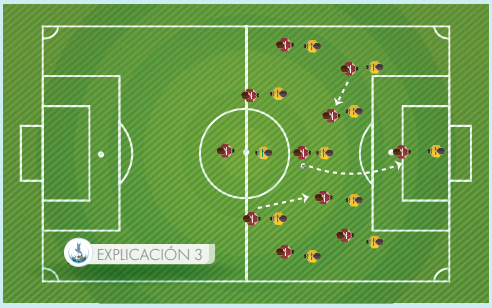
MATERIALES

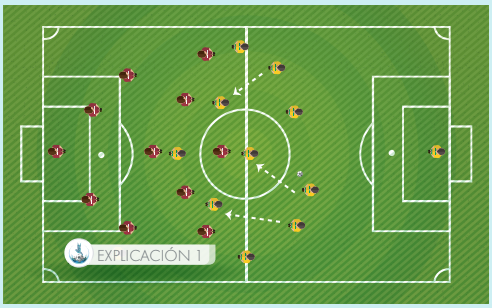
- ★ 2 balones de fútbol sala.
- ★ 10 petos.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- El juego se desarrollará en el campo de microfútbol del colegio. Se ubicarán a los estudiantes en dos equipos mixtos de ocho, nueve o diez jugadores.
- Cada equipo deberá pasarse la pelota con las manos mientras esté en su propio campo, sin transportarla más de tres pasos ni llevarla con los pies.
- Al cruzar al campo contrario podrá jugar con cualquier parte de su cuerpo menos con manos y brazos.
- No habrá arquero y el gol valdrá si al momento de entrar el balón en el arco todos los jugadores del equipo que convierte se encuentran en el campo adversario.
- Si al momento de marcar un gol uno o varios jugadores del equipo defensor no se encuentran en su propio campo, se le sumará otro gol al equipo que convierte.







Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

El docente explorará las opiniones que tienen los estudiantes sobre las actividades realizadas durante la sesión a través de las siguientes preguntas:

- ¿Qué es trabajo en equipo?
- ¿Hubo comunicación y respeto entre los miembros del equipo?
- ¿Qué hacen entre ustedes cuando pelean?
- ¿Qué fue lo que más se les dificultó de la sesión de clase?
- ¿Pongo los intereses del equipo como prioridad sobre mis intereses individuales?
- De acuerdo con las respuestas de los estudiantes, el docente realizará la retroalimentación de la competencia socioemocional/ciudadana correspondiente a la sesión.

SESIÓN Nº. 10

NOMBRE DE LA SESIÓN ***Me conozco, luego lidero***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Establecer espacios de autoconocimiento que permitan a los estudiantes identificar las diversas posibilidades de participación a través del juego y los momentos en que pueden liderar al grupo al que pertenecen.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Realizar actividades para el fortalecimiento de la coordinación viso manual y la creatividad de los estudiantes.

COMPETENCIA DESARROLLADA

LIDERAZGO

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

AUTO CONOCIMIENTO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

TORRE DE ★★★ ★★★ BALONES [24]

DESCRIPCIÓN

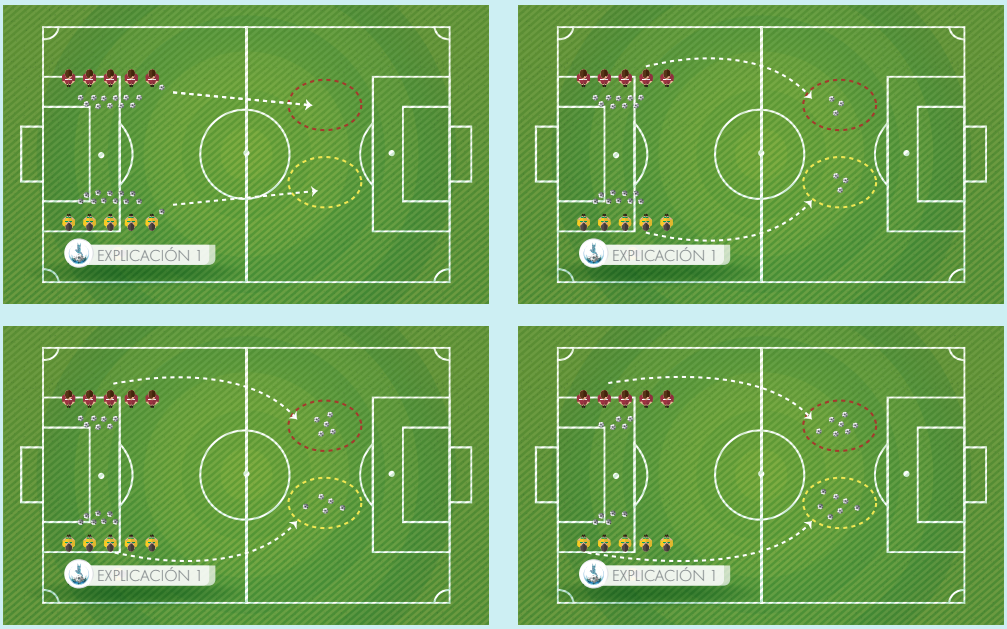
MATERIALES

- Espacio de práctica deportiva.
- 12 balones de fútbol.

[24] El fútbol como deporte de conjunto requiere actividades que promuevan el pensamiento de liderazgo y trabajo en equipo. Estos ejercicios se utilizan en entrenamientos, puesto que promueven el desarrollo del pensamiento grupal.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- Para esta actividad, se deben conformar grupos de máximo ocho estudiantes. De tal forma que queden incluidos todos los miembros del curso, quienes elegirán a dos de sus integrantes para que en tres minutos construyan la estructura más alta, haciendo uso de cuatro balones y de elementos cercanos.
- Esta estructura debe sostenerse sola. El momento de inicio y fin de la actividad lo indicará el profesor, quien a su vez será el juez y determinará si se cumplen o no las condiciones con las que se debe completar el reto.
- Mientras tanto, los demás integrantes del grupo pueden apoyar y dar ideas a quienes realizan el reto, para que el equipo gane.



Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Al finalizar la actividad, el docente realizará las siguientes preguntas:

- ¿Hubo algún miembro del grupo que liderara el proceso desolución del conflicto en la construcción de la torre?
- ¿Qué acuerdos hubo dentro del grupo para elegir a los representantes de cada equipo?
- ¿Tuvieron dificultades de comunicación dentro del grupo? ¿Cómo las resolvieron?
- ¿Cuántos líderes hubo en el desarrollo de la actividad?

SESIÓN Nº. 11

NOMBRE DE LA SESIÓN ***El autoconocimiento como virtud***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Estimular el proceso de autoconocimiento a través del manejo de emociones como la frustración, ansiedad, exaltación, impaciencia, indignación, entre otras, mediante actividades que presenten situaciones donde los estudiantes planeen y ejecuten acciones grupales, en busca de un objetivo común.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Mejorar el fundamento técnico del pase, la generación y aprovechamiento de espacios, mediante el juego colectivo en velocidad.

COMPETENCIA DESARROLLADA

AUTO CONOCIMIENTO

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

MANEJO DE EMOCIONES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

CADENA ★★★ ★★★ DE ESTRATEGIA

DESCRIPCIÓN

MATERIALES

- Cancha o espacio similar para práctica deportiva.
- 1 balón de fútbol o fútbol sala.
- Cronómetro.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- Se inicia la actividad solicitando a todos los participantes que organicen un círculo, posteriormente se realiza la entrega de un balón a alguno de los integrantes, quien debe iniciar pases con la mano, hasta que todos lo hayan tocado al menos una vez.
- Una vez terminada la actividad, se reúne a los estudiantes y se les da a conocer el tiempo que tardaron en cumplir el objetivo. A continuación se indica que deben superar ese tiempo y que para ello se deben reunir como grupo y organizar una estrategia que les permita hacerlo.
- En promedio, con un grupo de 30 estudiantes el tiempo debe ser de diez segundos como máximo. Así que el grupo debe planear la mejor estrategia para bajar el tiempo, cumpliendo con las reglas del juego.

Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Al finalizar la actividad el docente reunirá a los estudiantes y formulará preguntas en torno al desarrollo del objetivo de la sesión:

- ¿Qué sintieron al escuchar que el reto se debía cumplir en un tiempo menor a diez segundos?
- ¿Qué emociones hubo al interior del grupo cuando se reunieron a planear una estrategia que resolviera el problema planteado?
- ¿Qué sensaciones hubo en el grupo al poder dar cumplimiento o no al reto de la actividad?

Las respuestas de los estudiantes se deben dirigir al nombre y el tipo de sensación que tuvieron, ya que esto permitirá hacer una reflexión posterior en torno a las formas de expresión de las emociones de forma no agresiva.

SESIÓN Nº. 12

NOMBRE DE LA SESIÓN ***Mis emociones y decisiones***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Crear espacios de reflexión grupal, donde a través del juego se revise la influencia de las emociones para la toma de decisiones.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Desarrollar habilidades y destrezas con el balón.

COMPETENCIA DESARROLLADA

MANEJO DE EMOCIONES

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

TOMA RESPONSABLE DE DECISIONES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

FÚTBOL ★★★

★★★ TRÍADICO

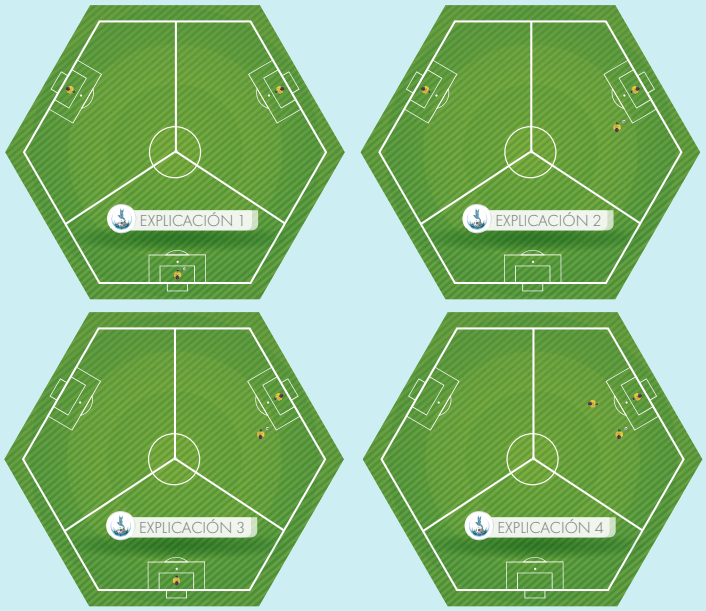
DESCRIPCIÓN

MATERIALES

- Cancha similar para práctica deportiva.
- 1 balón de fútbol o fútbol sala.
- 6 conos.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- Se deben ubicar tres arcos del mismo tamaño, de acuerdo con las dimensiones adecuadas al tamaño de la cancha para jugar fútbol, armándolos con conos.
- Estos arcos deben encontrarse equidistantes con respecto al centro de la cancha y deben formar un triángulo equilátero trazando una línea imaginaria desde el centro de cada uno de los arcos que los una (ver ilustración).
- Se deben conformar tres equipos, dividiendo el total de estudiantes participantes en la sesión.
- Cada equipo defenderá un arco distinto e intentará marcar goles en los arcos de sus oponentes.
- El tiempo del ejercicio debe ser utilizado de tal manera que cada equipo pueda jugar mínimo 3 partidos contra equipos diferentes, y rotar por diferentes espacios.



Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Al finalizar el juego, se reúne al grupo y se dialoga respecto a las sensaciones que tuvieron, los conflictos que existieron entre compañeros, la forma de comunicación entre jugadores del mismo equipo, y las estrategias para cumplir el objetivo del juego. Las preguntas son las siguientes:

- ¿Cuáles emociones sintieron que pudieran ser negativas para los integrantes de los equipos o para todo el grupo?
- ¿De qué manera fueron expresadas dichas emociones a sus compañeros?
- ¿Vi a mis compañeros opositores como jugadores o como enemigos?
- ¿Hay alguna diferencia entre concentrarnos en ganar el juego en contraste con el cuidado de sí mismos y de los demás?
- ¿Qué decisiones tomamos que podamos categorizar como responsables?
- ¿Cómo influyen las emociones para las decisiones que tomamos?

SESIÓN Nº. 13

NOMBRE DE LA SESIÓN

Cuidamos de todos, todos participamos, todos disfrutamos

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Trabajar las habilidades de relacionamiento de los estudiantes con sus compañeros y compañeras, a partir de actividades que les permitan la toma de decisiones y la reflexión acerca de estas, en torno a la responsabilidad como mecanismo de bienestar subjetivo y colectivo.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Desarrollar estrategias, el dominio del balón, la conducción y el trabajo en equipo.

COMPETENCIA DESARROLLADA

TOMA RESPONSABLE DE DECISIONES

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

HABILIDADES DE RELACIONAMIENTO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

CONGELADOS ★★★

★★★ CON BALÓN

DESCRIPCIÓN

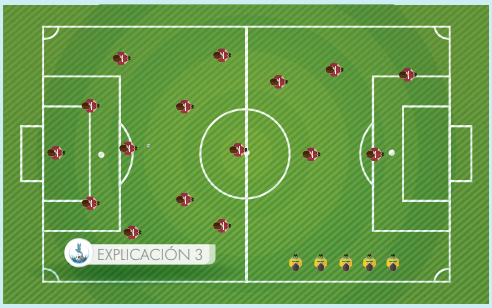
El docente reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con la toma responsable de decisiones a partir de la puesta en práctica de habilidades de relacionamiento con los compañeros.

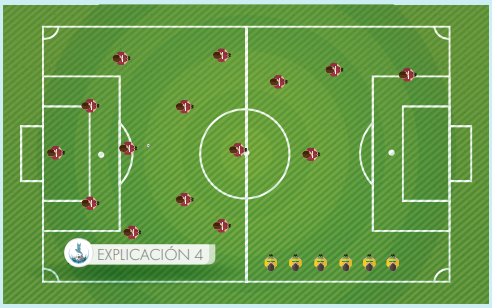
MATERIALES

- Cancha similar para práctica deportiva.
- 1 balón de fútbol o fútbol sala.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- Se divide el total de los participantes en dos grupos.
- Uno de los grupos entra al área delimitada para el juego y se distribuye en la totalidad del espacio. El otro grupo elegirá a un jugador quien entrará a la cancha.
- Cuando el profesor inicie la actividad, entregará un balón al equipo que se encuentra distribuido en la cancha y los jugadores intentarán atrapar al jugador del equipo contrario.
- La única forma para que el jugador sea atrapado es que uno de los participantes del equipo mientras conduce el balón con los pies atrape al oponente, lo que obligará al equipo a actuar de forma coordinada.
- Cuando el jugador sea atrapado, deberá abandonar la cancha y otro estudiante del mismo equipo pasará a ocupar su lugar en el campo de juego. Los roles de estudiantes que atrapan y los perseguidos cambiarán cada cinco minutos.





Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

El profesor terminará la actividad y reunirá al grupo para preguntar:

- ¿Qué criterios se tuvo en cuenta dentro de los grupos para definir las estrategias implementadas?
- ¿Quiénes y cuántos tomaron las decisiones en el grupo?
- En el desarrollo del juego, ¿qué tipo de comunicación hubo entre los participantes?
- En la práctica del juego, ¿qué tipo de decisiones podemos referenciar como responsables?

SESIÓN Nº. 14

NOMBRE DE LA SESIÓN *La diferencia complementa*

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Construir espacios de diálogo a través de actividades mediadas por el fútbol, donde los participantes reflexionen acerca de las formas de comunicación y habilidades de relacionamiento existentes dentro del grupo.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Desarrollar estrategias de grupo y la coordinación viso-pédica[25].

COMPETENCIA DESARROLLADA

ACEPTAMOS LA DIFERENCIA

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

HABILIDAD DE RELACIONAMIENTO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

ATRAPA EL ★★★ BALÓN

DESCRIPCIÓN

El docente reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con las habilidades de relacionamiento guiadas a partir de la comunicación asertiva.

MATERIALES

- Cancha o espacio similar para práctica deportiva.
- 10 balones de fútbol o fútbol sala.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- Los estudiantes se dividen en grupos de cuatro integrantes. A cada uno de estos grupos se le entrega un balón.
- Luego, tres de los integrantes de cada grupo se toman por los hombros estando de pie, de tal manera que formen un triángulo. El grupo elige a uno de los integrantes del triángulo para que lleve el balón.
- Una vez realizado esto, el estudiante que se encuentra por fuera del triángulo debe intentar quitarle el balón al grupo, el cual no puede perder la forma. Para defenderse puede moverse hacia la derecha o izquierda, protegiendo al estudiante que lleva el balón. Los estudiantes del mismo grupo se enfrentarán para proteger y para intentar robar el balón.
- Cuando sea atrapado el balón o se cumplan treinta segundos de juego, se cambian los roles dentro del grupo.
- Este cambio de roles se debe realizar cuatro veces, para que cada estudiante tenga la posibilidad de asumir todos los papeles que corresponden al juego.

Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Una vez se termina la actividad, el docente dialogará con los estudiantes en torno al reconocimiento de las formas de comunicación existentes entre los grupos, para cumplir el objetivo de la actividad. En este caso las preguntas que orientarán la reflexión son:

- Antes de hacer el ejemplo de la actividad ¿el grupo entendió lo que el docente quiso decir?[26]
- ¿Hubo dificultades de comunicación dentro del grupo al que pertenecía?
- ¿Cuáles fueron los acuerdos a los que llegó el grupo para cumplir con el objetivo propuesto?
- ¿Se hizo uso de señales o gestos para coordinar al grupo?
- ¿Alguno de los participantes considera que la actitud o la forma de expresión de sus compañeros no fue la adecuada?
- ¿Cuál es la importancia de cumplir varios roles?
- ¿En el curso consideran que las diferencias y habilidades diversas de los estudiantes contribuyen a la construcción armónica de la convivencia?

[25] Hace referencia a la capacidad del sujeto de realizar movimientos que cumplen una finalidad determinada, donde intervienen los agentes ojo–pie.

[26] Para el desarrollo de la habilidad comunicativa es primordial hacer preguntas que permitan al docente evaluar los términos y el lenguaje con el que se transmite la información a los participantes, y si estos lo comprenden.

SESIÓN Nº. 15

NOMBRE DE LA SESIÓN ***Soy lo que comunico***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Reconocer diversos elementos de comunicación a través del juego, en el que los participantes puedan reflexionar en torno a la comunicación asertiva y la empatía como formas de construcción de una convivencia armónica.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Realizar trabajo grupal, generando estrategias y liderazgo.

COMPETENCIA DESARROLLADA

COMUNICACIÓN ASERTIVA

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

EMPATÍA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

LA PRESIÓN ★★★ ★★★ DEL DIRECTOR

DESCRIPCIÓN

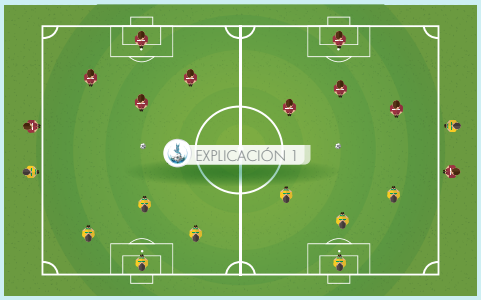
El docente reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con la comunicación asertiva mediada por la empatía.

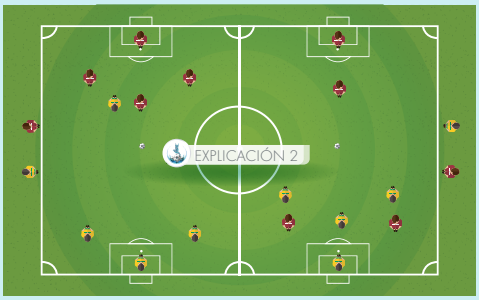
MATERIALES

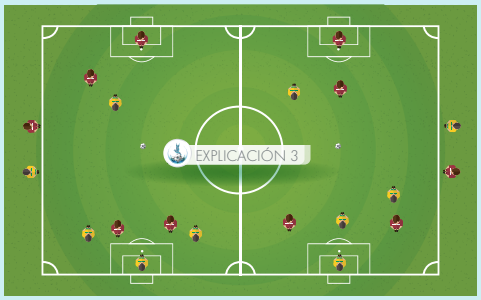
- Cancha o espacio de práctica deportiva.
- 4 balones.
- 2 juegos de petos.
- 4 conos.

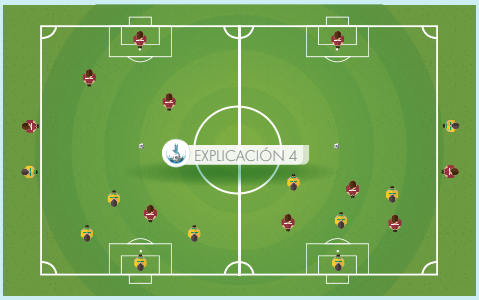
PUESTA EN PRÁCTICA:

- Se jugarán 2 partidos simultáneos dividiendo el campo de juego en dos partes iguales. Cada equipo contará con 4 jugadores en campo y el resto serán sustitutos. Los grupos deben elegir un director, el cual no jugará, pero dará las instrucciones al equipo y se encargará de las sustituciones[27].
- Los directores serán quienes tomarán las decisiones estratégicas y tácticas para ganar los partidos.
- El docente reunirá a los directores de los equipos e indicará que la mitad de ellos harán presión psicológica a sus jugadores y darán órdenes que no pueden ser cuestionadas por ninguno de los miembros de su equipo. Los demás directores deberán tener una actitud de liderazgo conciliador y de diálogo con los miembros del grupo.
- Cada uno de los equipos podrá pedir una pausa en el juego, reunir a sus jugadores y dar instrucciones para ganar el partido. Se harán tantos partidos como sea necesario hasta que todos los grupos jueguen.









Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Una vez terminada la actividad, se reunirá al grupo y se hará la reflexión correspondiente acerca de lo que sintieron los jugadores que tuvieron a los directores conciliadores y a los que hacían presión sobre sus compañeros. Las preguntas orientadoras son:

- ¿Qué sintió con el director de equipo que le fue asignado?
- ¿Había fluidez en las decisiones que tomaban los jugadores al momento de jugar?
- ¿Sintió en algún momento que tenía una idea que podía funcionar, pero que al expresarla podía ser objeto de señalamiento o burla?

En esta clase de actividades en las que se experimenta una carga de tipo emocional, es probable que se presenten enfrentamientos entre participantes, razón por la cual es importante que las partes implicadas puedan expresar lo que sintieron para dar una solución concertada y constructiva al problema que se haya presentado.

[27] Se suele sustituir a los jugadores más cansados, pero solo si los suplentes son adecuados para desempeñar la misma función o si la formación se cambia para acomodarse al nuevo jugador.

SESIÓN Nº. 16

NOMBRE DE LA SESIÓN *Comprendemos las situaciones de los demás*

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Relacionar el valor de la empatía como factor determinante en las estrategias y formas de diálogo para la resolución de problemas entre los participantes de las actividades.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Mejorar la ubicación temporo-espacial, el dominio de balón y el pase.

COMPETENCIA DESARROLLADA

EMPATÍA

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y CONFLICTOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

LA ESTRATEGIA ★★★ ★★★ DEL FÚTBOL

DESCRIPCIÓN

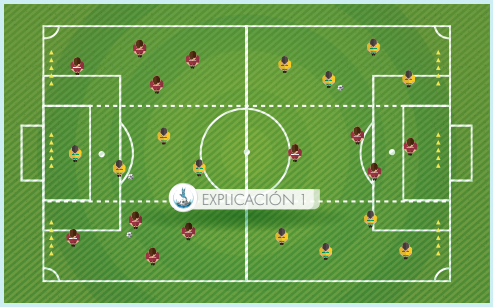
El docente facilitador reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con la resolución de conflictos.

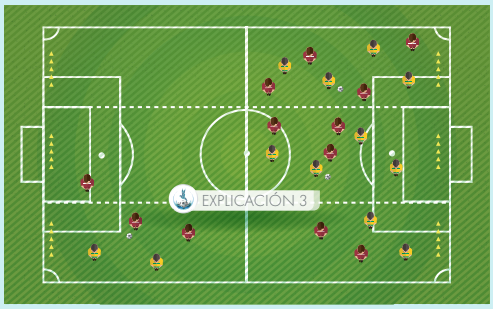
MATERIALES

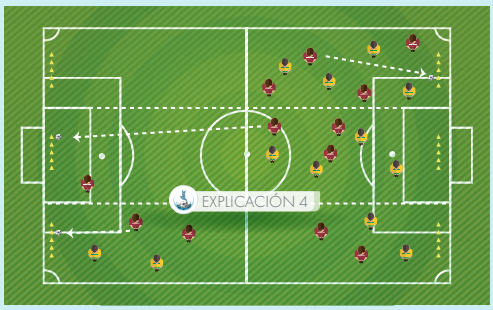
- 2 balones de fútbol.
- 2 juegos de petos de 10 unidades cada uno.
- 20 platos.
- 10 conos.
- 1 silbato.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- La actividad se desarrollará en el campo de microfútbol del colegio o en un espacio delimitado con medidas similares. El campo de juego estará dividido en 3 zonas.
- El docente dividirá al grupo en 2 equipos mixtos. Cada equipo a su vez se subdividirá en dos. Cada subgrupo debe distribuirse con la misma cantidad de jugadores por zona si es posible o según su estrategia.
- Cada equipo tendrá en su línea final 5 conos distribuidos a lo ancho, los cuales deberá defender del equipo rival que intentará derribarlos haciendo pases entre zonas. Es importante indicar que los jugadores de una zona no podrán invadir el espacio de las otras zonas, pero si pueden hacerse pases desde zonas no contiguas.
- Cada equipo tendrá 1:30 segundos para organizarse y elegir al subgrupo que va a iniciar el juego, además de planear su estrategia.
- La rotación de los subgrupos se realizará cada 4 minutos (los subgrupos que están afuera del campo deberán estar planeando diferentes estrategias para conseguir el objetivo). Ganará el equipo que al finalizar la actividad haya derribado los 5 conos o la mayor cantidad.







Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

La comunicación y la coordinación de movimientos de cada uno de los grupos para conseguir el objetivo propuesto en la actividad serán determinantes. Los estudiantes deberán enfrentar varias dificultades para tomar decisiones, posiblemente se van a presentar discusiones que deben resolverse a través del diálogo constante entre los participantes. Esta experiencia será aprovechada por el docente para reflexionar con los estudiantes sobre la importancia del manejo de las emociones para la comunicación asertiva.

Luego de finalizada la actividad, el docente preguntará a los participantes:

- ¿Cuáles fueron las dificultades que tuvieron los grupos para cumplir el objetivo?
- ¿Hubo algún miembro del equipo que se sintió mal por no cumplir el objetivo?
- ¿Cuáles fueron los acuerdos dentro del grupo para elegir las zonas y los roles que requería el juego?

SESIÓN Nº. 17

NOMBRE DE LA SESIÓN

Por medio del diálogo resolvemos los problemas

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Resolver de forma conjunta los problemas propuestos en la sesión, haciendo uso de diversas herramientas de comunicación desarrolladas en las anteriores actividades.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Desarrollar la coordinación viso manual.

COMPETENCIA DESARROLLADA

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y CONFLICTOS

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

TRABAJO EN EQUIPO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

EL ★★★ ★★★ JENIFE

DESCRIPCIÓN

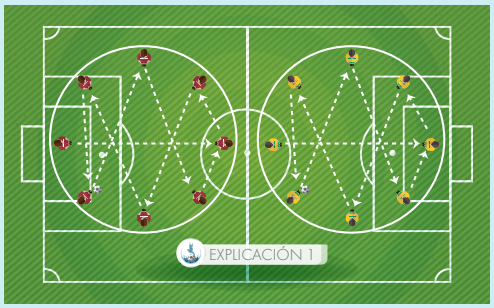
El docente facilitador reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con la resolución de conflictos teniendo en cuenta las habilidades desarrolladas para el trabajo en equipo.

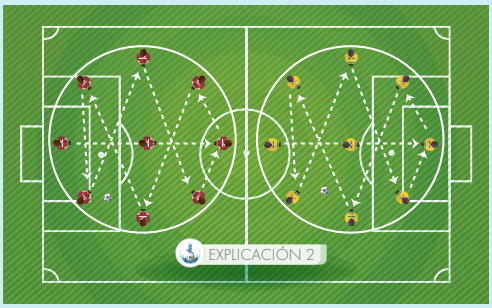
MATERIALES

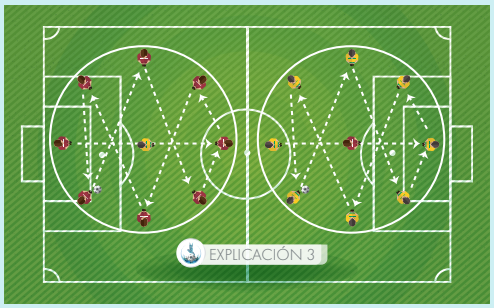
- Cancha o espacio de práctica deportiva.
- 2 balones o pelotas que puedan ser golpeadas con las manos.[28]
- 1 cronómetro.

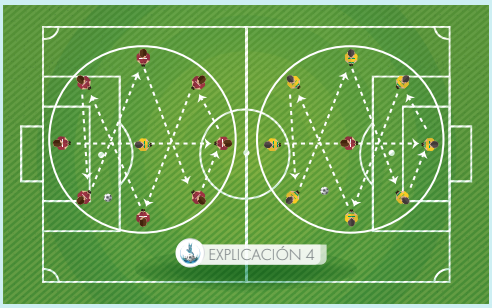
PUESTA EN PRÁCTICA:

- Este es un juego realizado por los indígenas Piaroa en el suroriente del país. Consiste en formar varios equipos con un máximo de ocho integrantes. Cada uno de los equipos hará un círculo con sus participantes, uno de ellos se ubica en el centro del círculo y será el líder del equipo. Se realizarán pases haciendo uso de diversas partes del cuerpo, sin retener el balón ni agarrar la pelota, hasta que esta caiga al suelo. La actividad inicia cuando el jugador que está en el centro del círculo toma la pelota y la lanza hacia arriba.
- A partir de allí comienzan los integrantes a hacerse pases sin agarrar la pelota y sin tocarla dos veces en cada turno; se va contando el número de pases que haga el equipo hasta que la pelota caiga al suelo. Una vez ocurra esto, el siguiente equipo pasa a hacer el mismo ejercicio.
- Esto se puede hacer de forma paralela con varios grupos, siempre que la cantidad de estudiantes en relación con el tamaño de la cancha les permita movilizarse libremente en el juego. Cada grupo tiene un máximo de dos minutos para hacer la mayor cantidad de pases.
- En los momentos en que los equipos se encuentren fuera del juego, deben reunirse para planear una estrategia que les permita cumplir con el objetivo del juego.
- Este juego destaca la participación de los líderes como parte integral en la resolución de conflictos; puesto que tendrán a su cargo no solo pensar las estrategias para el desarrollo del juego, sino participar en la solución de forma activa.









Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Al finalizar el juego, el docente abrirá un espacio de reflexión en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la diferencia que existe entre el trabajo individual y el trabajo en equipo?
- ¿Qué podría ocurrir si cada uno de los miembros del equipo quisiera conseguir los objetivos de forma individual?

[28] Esto teniendo en cuenta que hay diversidad de balones con los cuales se puede abordar la actividad.

SESIÓN Nº. 18

NOMBRE DE LA SESIÓN

Pensando en equipo para cumplir objetivos

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Desarrollar actividades que permitan a los estudiantes reconocer las características de los líderes, llevando su accionar a fortalecer el trabajo en equipo.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Poner en práctica la planeación y la estrategia grupal.

COMPETENCIA DESARROLLADA

TRABAJO EN EQUIPO

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

LIDERAZGO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

NO ★★★ ★★★ FÚTBOL

DESCRIPCIÓN

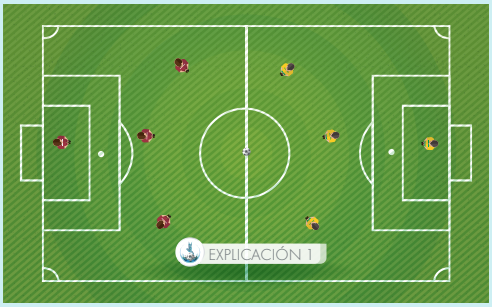
El docente facilitador reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con el trabajo en equipo y el desarrollo de las habilidades del liderazgo.

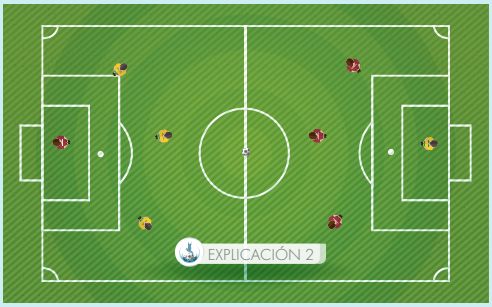
MATERIALES

- 1 balón.
- Planillero, hoja de papel y esfero.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- El grupo de estudiantes se dividirá en equipos de cinco participantes cada uno.
- Cada equipo escribirá en una hoja de papel un máximo de cinco reglas que lo beneficien. Por ejemplo: el saque de banda se hará con la cabeza o no habrá balón muerto cuando cruce la línea de meta.
- Una vez elaboradas las reglas por cada grupo, el docente elegirá los equipos que se van a enfrentar en el partido de fútbol y posteriormente se reunirán para socializar las reglas creadas; de tal manera que deben acordar cinco reglas entre los dos equipos, de las diez expuestas. Para esto, los grupos tendrán diez minutos.
- Posteriormente, informarán al profesor las reglas que acordaron los dos equipos y empezarán a jugar. Cada partido durará cinco minutos.





Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

Esta actividad dará a los estudiantes la posibilidad de identificar y elegir a los líderes que permitirán cumplir con los objetivos del juego. Lo anterior servirá para que el docente analice junto con los estudiantes la importancia del trabajo en equipo. Las preguntas orientadoras para esta actividad son:

- ¿Qué diferencia hubo entre la primera situación en la que el grupo actuó sin coordinación y cuando hubo la posibilidad de acordar una estrategia de grupo?
- ¿Esta acción de juego se asemeja a alguna que ocurra en la cotidianidad?
- ¿Por qué es importante que todos los miembros de un grupo vayan en la misma dirección?
- ¿Cuáles deberían ser las características de un líder?

SESIÓN Nº. 19

NOMBRE DE LA SESIÓN *Me conozco para liderar*

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Permitir espacios de autoconocimiento en donde los estudiantes identifiquen las diversas posibilidades de participación, a través del juego, y los momentos en que pueden liderar el grupo al que pertenecen.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Realizar actividades para el fortalecimiento de la coordinación viso manual y de la creatividad de los estudiantes.

COMPETENCIA DESARROLLADA

LIDERAZGO

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

AUTO CONOCIMIENTO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

RELE ★★★ ★★★ FÚTBOL

DESCRIPCIÓN

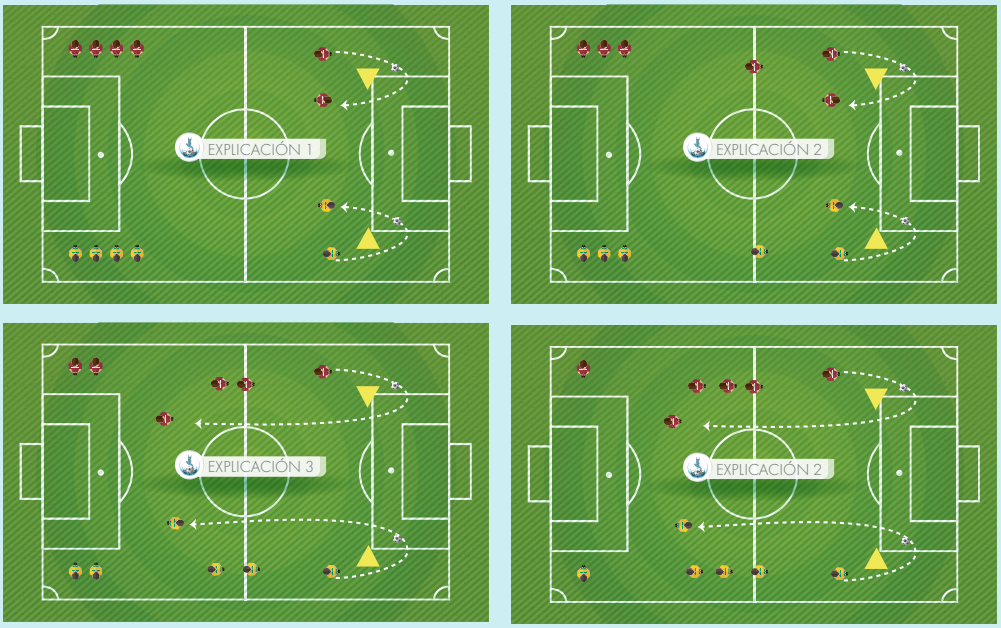
El docente facilitador reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual estará relacionada con el liderazgo a partir de acciones de autoconocimiento de los participantes en el desarrollo de las actividades.

MATERIALES

- Cancha o espacio de práctica deportiva.
- 2 balones de fútbol sala.

PUESTA EN PRÁCTICA:

- El grupo se dividirá en dos equipos, cada uno de los cuales se ubicará sobre la línea de meta.
- El profesor entregará un balón a cada equipo, indicando que deben hacer una carrera de relevos llevando el balón en cualquier parte del cuerpo, no se puede agarrar con las manos o retener con alguna prenda de vestir. El recorrido se realizará hasta la línea de meta contraria y se hará por cada integrante de los grupos.
- Cuando el estudiante llegue a la línea de meta, debe devolverse con el balón y entregarlo a otro compañero. Se aclara que el balón no puede tocar el suelo mientras es transportado y que si llega a caer al suelo el estudiante debe devolverse a la fila para reiniciar el recorrido.
- Cada participante debe llevar el balón de una forma distinta a los demás integrantes del grupo[29].



Retroalimentación de la competencia socioemocional / ciudadana:

El ejercicio presenta la dificultad de desplazamiento de un objeto, lo que representa un reto que los estudiantes deben resolver como grupo, en la medida en que la experiencia les indica la mejor forma de desplazamiento posible. El docente preguntará lo siguiente:

- ¿Qué presentó mayor presión en la ejecución del ejercicio?
- ¿Hubo algún acuerdo de grupo acerca de la mejor forma de trasladar el balón?
- ¿Alguien asumió el liderazgo en el grupo?

[29] Esto incrementará las habilidades y destrezas asociadas a la creatividad de los estudiantes participantes.

SESIÓN Nº. 20

NOMBRE DE LA SESIÓN ***La norma mejora la convivencia***

OBJETIVO SOCIOEMOCIONAL CIUDADANO

Realizar una evaluación conjunta en la que los participantes y el docente puedan socializar los resultados del proceso llevado a cabo en las sesiones anteriores.

OBJETIVO RECREO DEPORTIVO

Poner en práctica las habilidades y destrezas desarrolladas en las sesiones anteriores.

COMPETENCIA DESARROLLADA

CUMPLIMIENTO DE NORMAS

HABILIDADES VINCULADAS A LA ACTIVIDAD

Todas las competencias y habilidades trabajadas en las nueve sesiones anteriores.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD CENTRAL

EL TORNEO ★★★ ★★★ DE LA PARTICIPACIÓN[30]

DESCRIPCIÓN

El docente facilitador reunirá a los participantes y explicará el objetivo de la sesión, la cual se centrará en revisar el cumplimiento de normas a partir de la actividad desarrollada.

MATERIALES

- Espacio de práctica deportiva.
- 1 balón de fútbol.
- 1 pito.
- 1 cronómetro digital.
- 3 planilleros.
- Planilla de partido y de competencias ciudadanas fotocopiada.

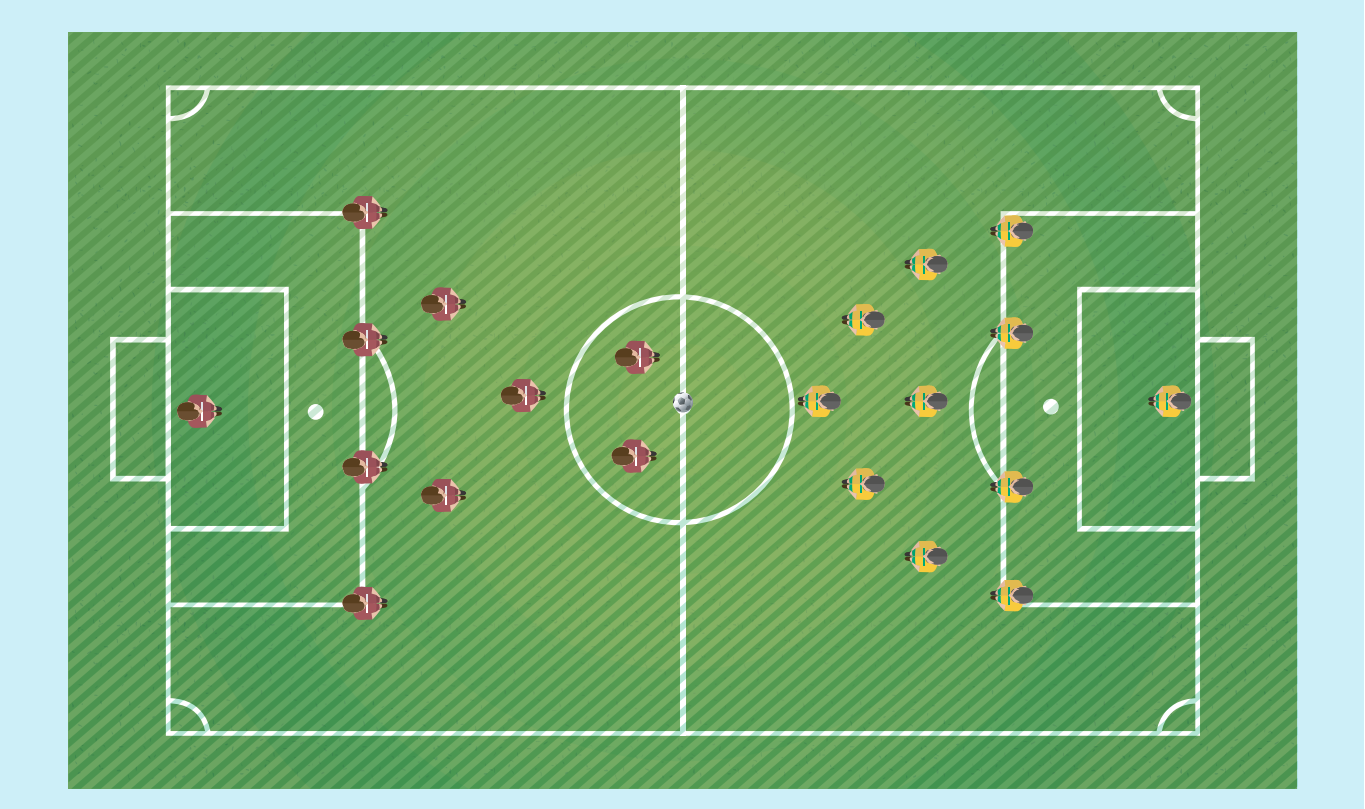
PUESTA EN PRÁCTICA:

Se organizará el torneo de la participación teniendo en cuenta los siguientes elementos:

- Se sugiere que el torneo sea planeado con días de anticipación, teniendo en cuenta los elementos que contiene, para que se realice de forma plena de acuerdo con los objetivos propuestos.
- El docente solicitará a los estudiantes que se dividan en equipos conformados por seis y ocho jugadores.
- Cada equipo debe identificarse con un nombre elegido por los estudiantes.
- Cada equipo tendrá dentro de sus integrantes un director, quien estará encargado de liderar al grupo.
- En el grupo de estudiantes, tres de ellos serán los jueces de los partidos (jueces de apoyo), de los cuales uno se encargará de llevar la planilla oficial de juego y los dos restantes la de competencias ciudadanas. Se adjuntan formatos de planilla para cada uno de los casos.
- Los jueces harán lectura de la planilla de competencias ciudadanas (normas) para que los equipos conozcan los criterios de calificación de esta.
- Cada juez de competencias ciudadanas deberá acompañar a uno de los equipos en los momentos de reunión, charla técnica y demás que ocurran en el transcurso del partido.
- El docente será el árbitro de los partidos realizados en esta sesión.
- Cada partido será de siete minutos (tres por cada tiempo y un minuto de descanso). Esto se puede modificar de acuerdo con el número de equipos y el tiempo total que se tenga para la sesión.
- Para garantizar que haya una rotación continua de los grupos, el tiempo de descanso será el único espacio dentro del partido, que el director de cada equipo pueda utilizar para ajustar o modificar su estrategia y tener una charla técnica con su equipo.
- Dependiendo de la cantidad de equipos participantes, se puede realizar una liga (todos contra todos, donde el equipo con mayor cantidad de puntos sea el ganador) o un torneo de eliminación directa.[31]
- Un partido será ganado haciendo la suma de los goles anotados y de los puntos de competencias y habilidades obtenidos en el desarrollo del partido, de la siguiente forma:

    - Cada gol anotado vale un punto.
    - Cada competencia ciudadana evidenciada vale un punto, siendo este anotado en la planilla correspondiente.
    - El total de puntos obtenidos por cada equipo lo decidirán los tres jueces (elegidos por el docente) de apoyo al terminar cada partido, en un tiempo máximo de dos minutos. Teniendo en cuenta que en el desarrollo del juego cada uno de los jueces habrán tomado los apuntes correspondientes hará que la reunión sea solamente de socialización y sistematización de puntaje.
    - Al terminar la reunión, los jueces informarán públicamente cuántos puntos obtuvo cada equipo y el ganador de acuerdo con los criterios ya señalados anteriormente.

Al terminar el torneo, el docente se reunirá con los estudiantes y harán una charla donde expresen su evaluación respecto al proceso, teniendo en cuenta sus aprendizajes y si las sesiones permitieron que existiera algún cambio en la percepción del fútbol y de la convivencia entre los participantes. Es importante que se dialogue en torno a la participación de los estudiantes, en el sentido de la identificación de nuevos líderes o de la inclusión en los juegos de estudiantes que fuesen apáticos al área de educación física, entre otros aspectos.



[30] Esta actividad no se refiere a la evaluación, es un juego en el que se retomarán los conceptos vistos para realizar la retroalimentación de los docentes y los grupos participantes.
[31] Se hace referencia a metodologías de torneos que se usan habitualmente en los campeonatos de los colegios del distrito. La metodología utilizada es elegida habitualmente por los docentes, de acuerdo a la evaluación que realizan de la cantidad de equipos y el espacio para el desarrollo de los torneos, entre otras circunstancias.

2.10 ¿Cómo se van a desarrollar los campeonatos internos y el torneo intercolegiado?

Campeonatos internos

Los campeonatos internos del programa "Juégale a la paz por la convivencia" se plantean como un juego de competencia deportiva donde se enfrentan diferentes cursos que han participado del proceso. Se llevarán a cabo en cada IED. Este proceso se va a realizar entre los meses de septiembre y octubre.

Se organizará el campeonato entre los grados sexto y séptimo y entre los grados octavo y noveno. Por último, se enfrentarán entre estos dos niveles y se definirá un equipo que será el que participará en el torneo intercolegiado.

Según la propuesta metodológica planteada por FIPCAM, los campeonatos internos se van a realizar en el marco de las actividades previstas para la etapa de implementación y acompañamiento, y contarán con dos categorías:

- Categoría A: conformada por los estudiantes de grados sexto y séptimo.
- Categoría B: conformada por los estudiantes de grados octavo y noveno.

El campeonato interno en cada IED será desarrollado mediante cinco (5) momentos, así:

1. Conformación de los equipos de cada curso: cada equipo participante deberá estar conformado por seis 6 estudiantes, tres 3 niños y tres 3 niñas. Se sugiere que cada equipo defina un nombre que lo identifique durante el campeonato.
2. Entregar información del reglamento a los estudiantes.

Reglamento:

- Para llevar a cabo cada partido se destinará un tiempo mínimo de 15 minutos.
- Cada partido deberá ser pitado por un árbitro, los árbitros serán los entrenadores especializados, los cuales tendrán la responsabilidad de registrar los goles. Además, debe observar los comportamientos y actitudes de los estudiantes en el juego, determinando si se presenta por parte de estos incumplimientos de las normas de convivencia establecidas.
- El árbitro estará a cargo del registro de resultados para llevar el seguimiento de los ganadores de cada partido.
- Los equipos ganadores serán los que tengan más puntos al final del campeonato. En cada partido el ganador obtendrá 3 puntos, en caso de empate cada equipo obtendrá dos puntos, y el equipo perdedor obtendrá siempre un punto.
- Al final de cada juego, se hará una reflexión con los estudiantes acerca de las normas de convivencia que no se cumplieron, ya sea porque se presentó una transgresión de manera individual o colectiva. Por cada norma transgredida se eliminará un punto de su marcador actual (ver anexo 3, planilla de registro).

3. Entregar información de la estructura del campeonato: en razón a que cada I.E.D. puede tener diferente cantidad de cursos en cada grado, y a su vez de cada curso pueden salir uno, dos o hasta tres equipos, se torna imposible

Ilustración 4. Esquema sugerido de fixture con equipos pares.

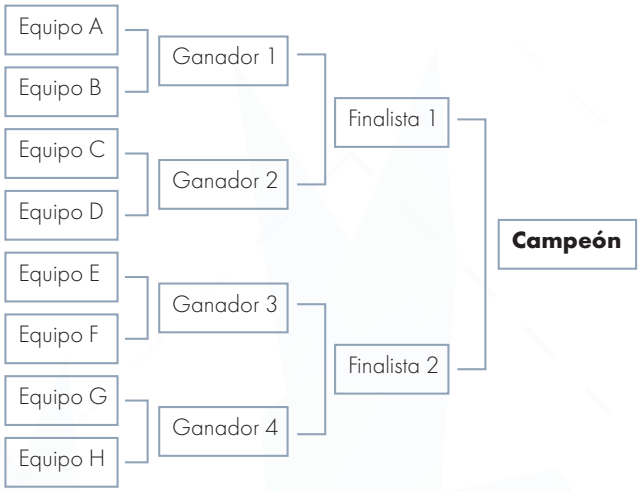


Ilustración 5. Esquema sugerido de fixture con equipos impares.

prever con cuantos equipos se conformará el campeonato. Por tal motivo, desde la Fundación Alberto Merani sugerimos que se use una de las dos propuestas alternativas de Fixture, propuestas en las ilustraciones 4 y 5[34]:

4. Realización de los partidos del campeonato interno: el docente facilitador establecerá los horarios y escenarios que deben quedar en el plan de trabajo para la realización de los partidos del campeonato. Es importante que en su ejecución se utilicen los elementos del kit deportivo.

5. Conformación del equipo para el torneo intercolegiado: a partir del desempeño de los estudiantes, su participación en las actividades y sesiones propuestas, y de los resultados del campeonato interno. El docente facilitador definirá el equipo de estudiantes que representará a la IED. Para cumplir con las condiciones de participación en dicho torneo. Las IED deberán conformar un equipo mixto con integrantes de género masculino y femenino, integrado por 14 estudiantes: 7 niños y 7 niñas. Se requiere de parte de los docentes facilitadores un listado con los

[34] Un fixture es una tabla de emparejamientos de equipos en un campeonato por sistema de "todos contra todos". existe fixture para cuando la cantidad de equipos participantes es par y para cuando es impar.

datos que a continuación se presentan con la información correspondiente de los estudiantes que asistirán al torneo intercolegiado:

- Nombre completo.
- Apellidos.
- Edad.
- Número de documento de identificación.
- Teléfono de contacto padre o acudiente.
- Talla de camiseta.
- Talla de pantaloneta.
- Género.

Torneo intercolegiado

El torneo intercolegiado se llevará a cabo el 6 de noviembre de 2019, en las instalaciones del Club Campestre CAFAM, ubicado en la calle 215 N°. 45-45, Bogotá, D.C, en el marco del contrato 918608 de 2019, celebrado entre la Secretaria de Educación del Distrito y la Fundación Alberto Merani.
Para este torneo serán invitados 33 equipos de fútbol (uno por cada IED), conformados por los estudiantes seleccionados de los torneos internos. Cada equipo estará compuesto por 14 jugadores (7 niños y 7 niñas).

El torneo tiene la finalidad de compartir y tener un espacio de convivencia que permita resaltar los valores, las competencias afectivas y las normas de convivencia que los niños, niñas y jóvenes practicaron durante la implementación del programa "Juégale a la paz con la convivencia". Al finalizar las fases propuestas para el torneo, se premiará a todos los equipos participantes con una medalla para cada jugador y un trofeo por cada Institución Educativa Distrital por la participación en el programa y en el torneo. Se ubicarán 8 equipos en las canchas demarcadas con numeración de 1 a 4, los 25 restantes deberán desplazarse de manera ascendente en cada rotación por las canchas. Los equipos que descansan en cada rotación estarán participando de las actividades diseñadas y dirigidas por la Fundación Alberto Merani, denominadas estaciones Socioemocionales.

Reglas del torneo y conformación de equipos

- Cada equipo estará conformado por 14 estudiantes (7 niños y 7 niñas).
- En cancha solo se permitirán 7 jugadores por equipo, los cuales rotarán durante cada partido.
- Cada partido tendrá una duración de 10 minutos.
- Los catorce equipos deberán jugar 3 partidos (se llevará el seguimiento mediante las planillas de juego que serán diligenciadas por los entrenadores especializados).
- El equipo del jugador que presente conductas inapropiadas en el juego será sancionado quitándole un punto del total del marcador final.
- En caso de empate, el veedor[35] asignará un punto adicional al equipo que haya mostrado mejores habilidades socioafectivas durante el partido (tolerancia a la frustración, comunicación asertiva, manejo de emociones y trabajo en equipo).
- Solo se permite tres cambios o relevos por partido.
- Se jugará el torneo en tres canchas, para realizar partidos de forma simultánea (se anexa cronograma de actividad en canchas).
- Cada partido tendrá un árbitro. Los árbitros serán los entrenadores especializados. De igual manera, se contará con 20 personas de apoyo logístico, quienes estarán encargadas de las estaciones de convivencia.

[35] Función que asumirá un entrenador especializado para cada partido.

Inicio del torneo

Con la intención de fortalecer las competencias interpersonales de los participantes, la Fundación Alberto Merani propone realizar una distribución aleatoria de los estudiantes, de tal forma que se organicen equipos de 14 integrantes de distintas Instituciones Educativas Distritales.

Organización del torneo de fútbol

Al interior de cada grupo se enfrentarán los equipos en modalidad todos contra todos. Cada equipo jugará un total de 3 partidos cumpliendo con el mínimo requerido. Se jugará el torneo de acuerdo con el reglamento, incluida la reflexión de convivencia.

En razón a que el número de equipos participantes es de 33, se conformarán 7 grupos con cuatro equipos cada uno y un único grupo con cinco equipos (Ver tabla 5. Distribución de equipos).

Fase de encuentros competitivos

Después de organizados los equipos, se inicia la fase de encuentros competitivos que seguirá la ejecución de los encuentros deportivos según se referencia en la siguiente tabla. Los 33 equipos conformados se distribuirán por sorteo previo al torneo en 8 grupos, 7 de ellos integrados por 4 equipos y 1 integrado por 5 equipos, como se aprecia en la siguiente tabla:

Tabla5. Distribución de equipos.

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F	GRUPO G
Equipo 1	Equipo 1	Equipo 1	Equipo 1	Equipo 1	Equipo 1	Equipo 1
Equipo 2	Equipo 2	Equipo 2	Equipo 2	Equipo 2	Equipo 2	Equipo 2
Equipo 3	Equipo 3	Equipo 3	Equipo 3	Equipo 3	Equipo 3	Equipo 3
Equipo 4	Equipo 4	Equipo 4	Equipo 4	Equipo 4	Equipo 4	Equipo 4
						Equipo 5

Se tendrán 4 canchas alternas donde estarán cada 10 minutos 6 equipos, correspondientes a 112 estudiantes. Los cuales irán rotando de acuerdo con el siguiente orden establecido para todos los grupos, en 3 fases diseñadas de la siguiente manera:

Sesión 1 Grupo A
Equipo 1 vs Equipo 2
Equipo 3 vs Equipo 4

Sesión 2 Grupo A
Equipo 1 vs Equipo 3
Equipo 2 vs Equipo 4

Sesión 3 Grupo A
Equipo 1 vs Equipo 4
Equipo 3 vs Equipo 2

Esquema de fixture de los encuentros deportivos

Esta distribución de fixture se realiza de igual manera para todos los otros grupos, con el fin de garantizar los 3 partidos por equipo. La duración de todo el torneo es de aproximadamente 3 horas y 30 minutos. Al tiempo que se desarrollan los partidos, se contará con 10 estaciones de convivencia, que permitirán simultáneamente la participación de estudiantes, docentes, padres, madres y acompañantes.

Estaciones socioemocionales

Se propone tener más estaciones de convivencia, para poder garantizar que los estudiantes estén siempre en una actividad que les permita generar integración y fortalecer las competencias socioemocionales y ciudadanas, teniendo en cuenta que 112 jugadores en simultáneo cada 10 minutos estarán en las canchas deportivas

Las estaciones de convivencia son actividades elaboradas con la finalidad de que todos los asistentes del torneo pasen un rato agradable. Para este espacio se cuenta con 10 pistas en las cuales se espera la participación de niños, niñas, jóvenes, docentes, padres, madres y acudientes. Las estaciones estarán dispuestas de manera permanente durante toda la jornada.

Estas pistas plantean diferentes actividades que permiten el desarrollo de las competencias socioemocionales y ciudadanas, ya que enfatizan el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la conformación de grupos de NNA que no se conocen, fortaleciendo el respeto por la diferencia y la empatía. Las pistas son espacios donde los NNA podrán expresar emociones que a partir de una sana competencia busca establecer lazos de amistad y confianza.

PISTA #1

EL MARCO DE LA CONVIVENCIA

OBJETIVO: fortalecer la integración de los participantes y la reflexión sobre la importancia de una sana convivencia.

Es una estación de fotografía, que contará con marcos y paletas alusivos al fútbol, con frases acerca de las competencias socioemocionales y ciudadanas.

Al finalizar cada sesión, se tomarán los datos de las personas, nombre y correo, para enviarles sus fotografías después del evento.

Al final de esta estación los visitantes recibirán una leyenda de reflexión en la cual se expresa lo importante que es compartir en comunidad.

PISTA #2

TUNEL DE LAS PALABRAS

OBJETIVO: fortalecer el trabajo en equipo de los participantes y la toma de decisiones.

Para esta actividad se requiere formar 3 equipos, cada uno de 7 personas.

La actividad consiste en que los participantes de cada equipo se arrastren por un túnel de tela de 5 metros con una tarjeta que contiene una letra. Los 5 participantes tienen que pasar lo más rápido posible para que armen una palabra. El equipo que menos tiempo tome para armar la palabra gana el desafío. La palabra puede ser de 5 o 7 letras.

PISTA #3

A LA 21 CON LAS PALABRAS

OBJETIVO: fortalecer el trabajo en equipo y las habilidades en los participantes.

Para esta actividad se requiere formar 8 equipos, cada uno de 7 personas.

Un participante de cada equipo tendrá un balón para jugar a la 21. Los otros 4 participantes tendrán un paquete de letras para armar palabras. Ganará el equipo que más palabras arme antes que a su compañero se le caiga el balón.

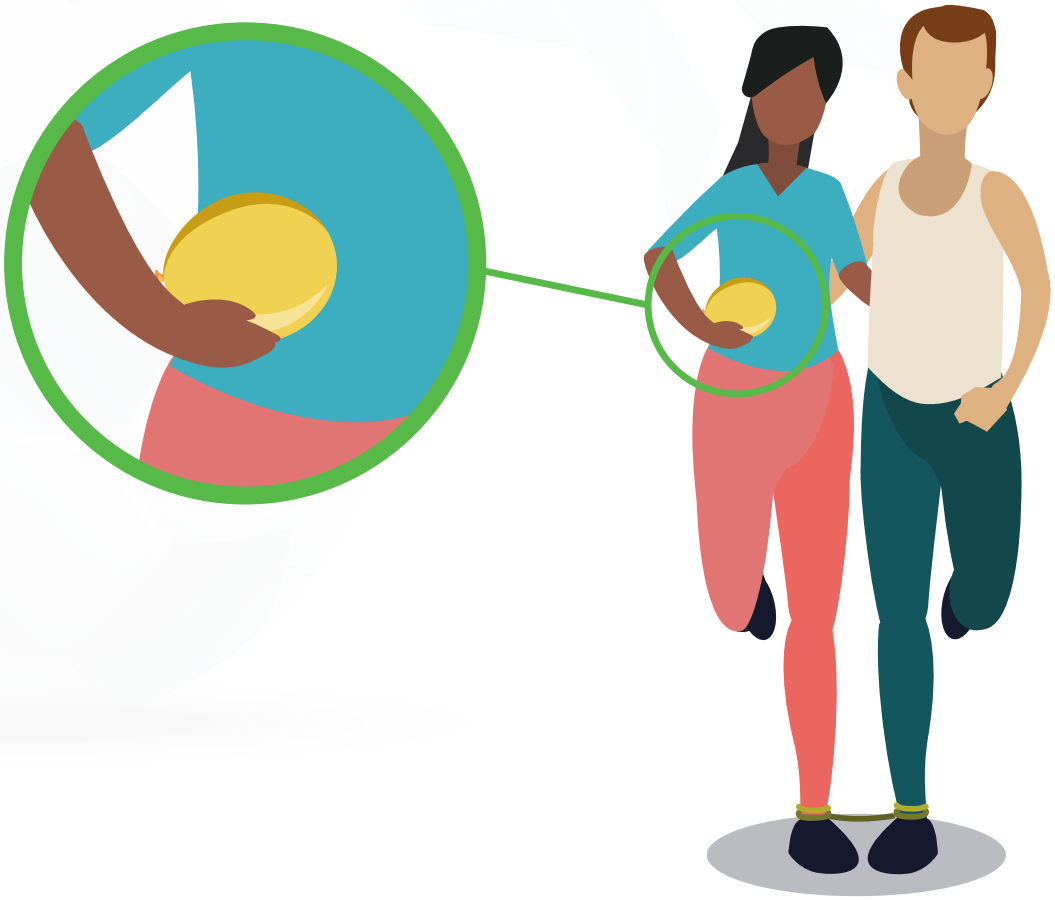
PISTA #4

CARRERA DE SIAMESES

OBJETIVO: fortalecer los lazos de confianza y coordinación entre los estudiantes.

Para esta actividad se requiere formar 10 equipos, cada uno de 4 personas.

Es una carrera de relevos donde 2 parejas parten desde un punto de salida, llevando un globo que deben entregar en un punto medio a la otra pareja de su equipo. La misión es llevar la bomba al final de la pista sin que esta se caiga. Si se cae, la pareja tendrá que iniciar desde el punto de partida. Gana el equipo que menos tiempo le tome llegar al final de la pista.



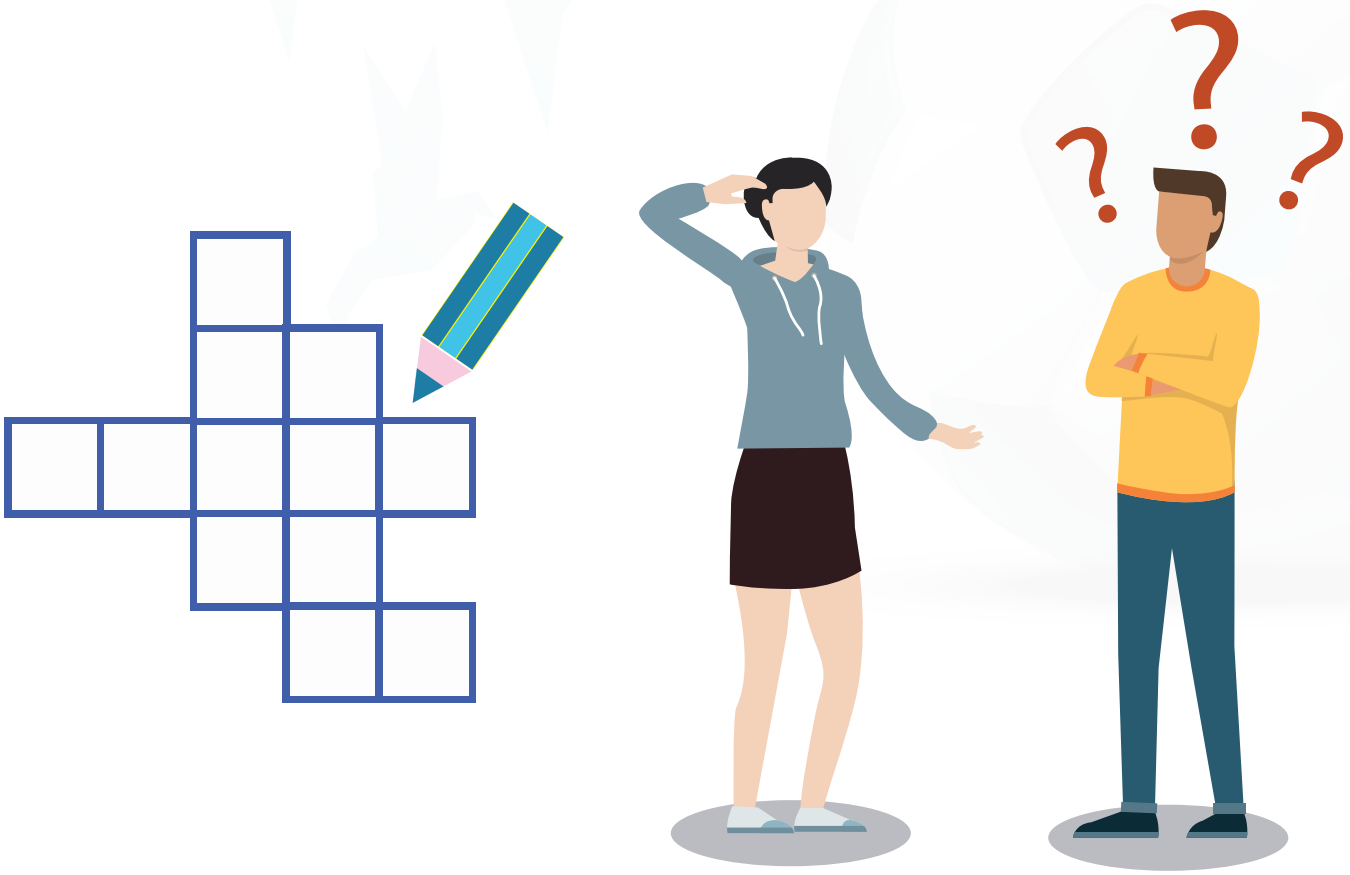
PISTA #5

CRUCIGRAMA CIUDADANO

OBJETIVO: fortalecer la toma de decisiones y el trabajo en equipo.

Para esta actividad se requiere formar 3 equipos, cada uno de 5 personas.

Los 5 participantes tendrán un rol diferente para armar su crucigrama. El compañero 1 tendrá las pistas con imágenes, con las cuales hará mímica para que el compañero 5 a cargo de llenar el crucigrama entienda. El compañero 2 tendrá los acertijos que leerá. El compañero 3 se encargará de las adivinanzas simbólicas. Y el compañero 4 ayudará a descifrar las pistas para llenar el crucigrama.
Gana el equipo que menos tiempo tarde en terminar el crucigrama.



PISTA #6

RELEVOS EN SACOS

OBJETIVO: fortalecer la toma de decisiones y el cumplimiento de normas.

Para esta actividad se requiere formar 10 equipos, cada uno de 4 personas.

Es una carrera de relevos donde 2 participantes del equipo parten de un punto llevando un tótem que deben entregar en un punto medio a 2 compañeros de su equipo. La misión es llevar el tótem al final de la pista sin que se caiga. Si se cae, la pareja tendrá que iniciar desde el punto de partida. Gana el equipo que menos tiempo le tome llegar al final de la pista.

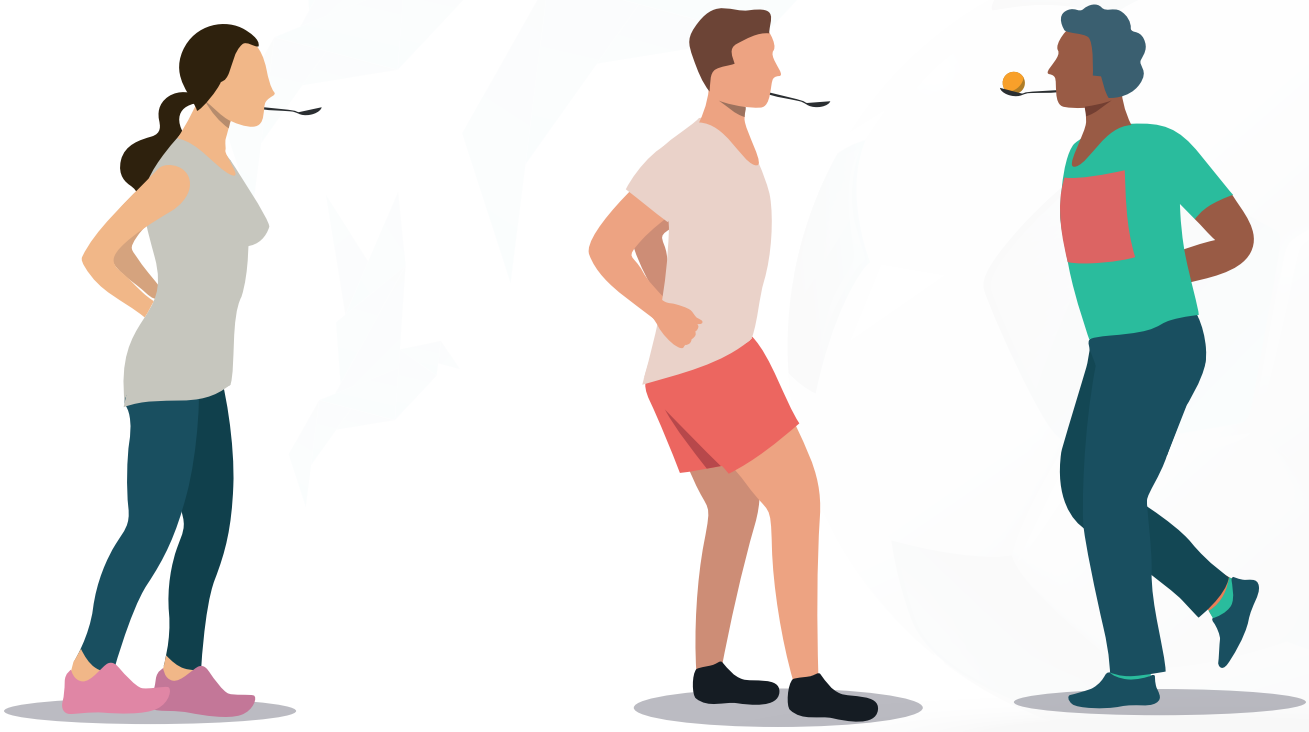
PISTA #7

CARRERA DE PIMPONES

OBJETIVO: fortalecer la toma de decisiones, la confianza y la coordinación de los estudiantes.

Para esta actividad se requiere formar 10 equipos, cada uno de 4 personas.

Es una carrera de relevos con 4 estaciones. Cada participante del equipo estará ubicado en una estación con una cuchara en la boca. El jugador que parte del inicio debe entregar un pimpón que llevará en una cuchara al siguiente jugador y así sucesivamente hasta llegar al participante 4 que se encargará de llevar el pimpón a la meta. Si se llega a caer el pimpón, el jugador tendrá que regresar al punto del cual partió para volver a comenzar.

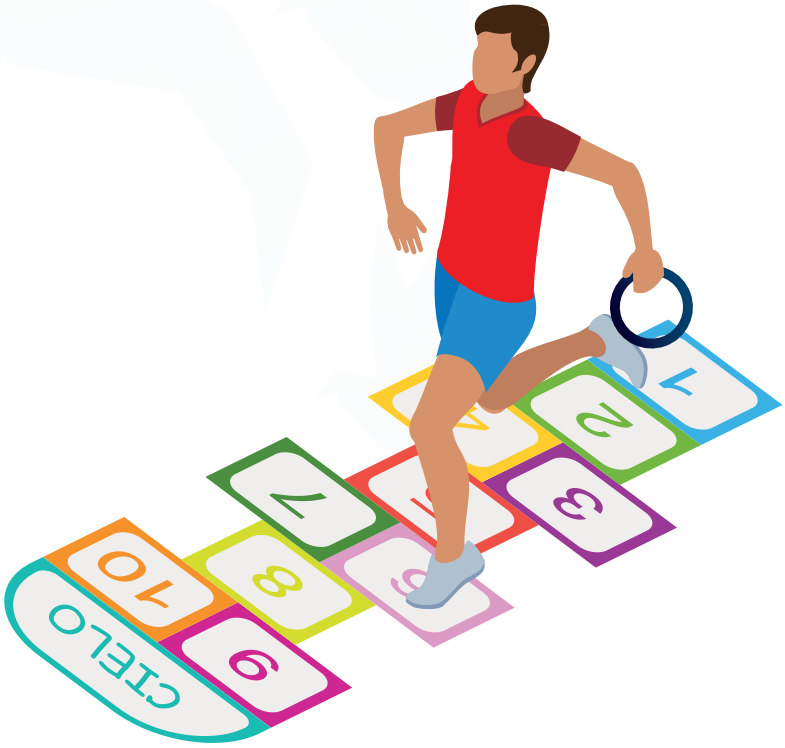


PISTA #8
CARRERA DEL ARO

OBJETIVO: fortalecer el trabajo en equipo y las habilidades de coordinación.

Para esta actividad se requiere formar 2 equipos, cada uno de 2 personas.

Es una carrera de relevos donde se tendrán 2 estaciones. Cada participante del equipo estará ubicado en una estación. En la primera estación uno de los jugadores tomará un aro y pasará sin pisar raya por una golosa. Al llegar al cielo de la golosa, entregará a su compañero el aro, el cual lanzará para insertar en una baliza (cono grande). Gana el equipo que inserte el aro primero en la baliza.



PISTA #9

ENCAMISADOS

OBJETIVO: fortalecer la confianza, la empatía y la coordinación.

Para esta actividad se requiere formar 11 equipos, cada uno de 11 personas.

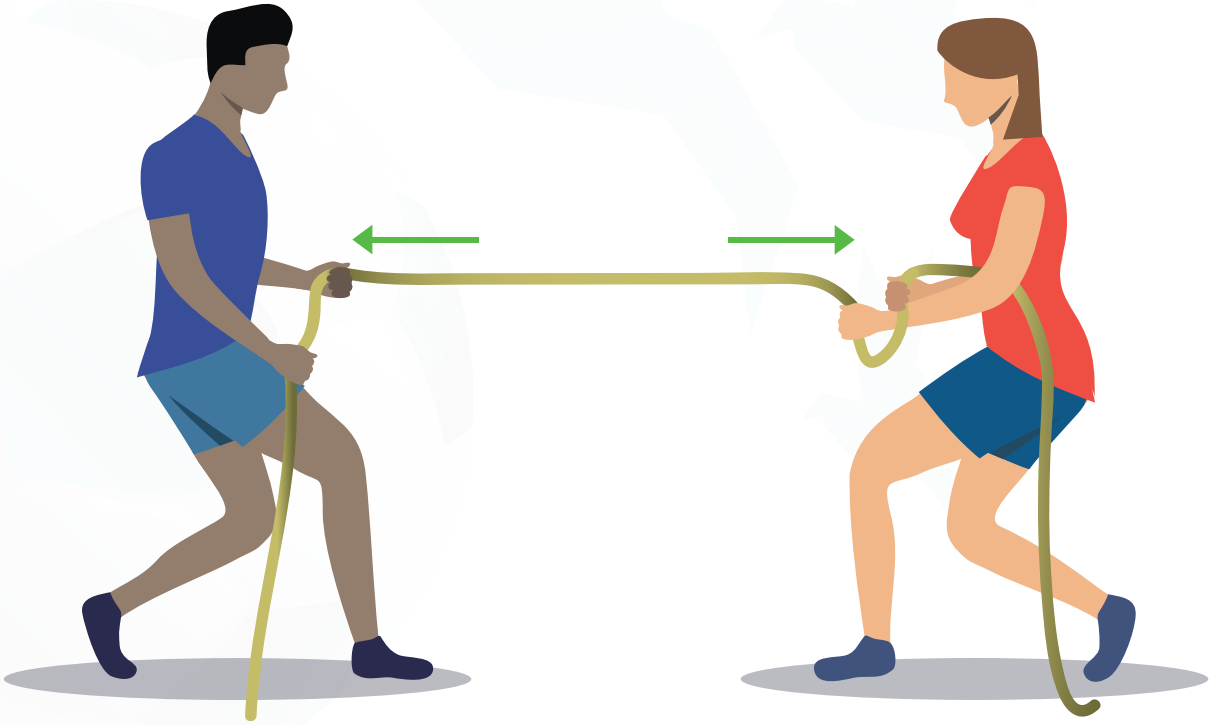
En esta actividad diez integrantes del equipo se pondrán en fila y uno dirigirá al grupo. Tendrán una camisa la cual se pondrá el primero de la fila y la irá pasando con ayuda del compañero que dirige el equipo para que el siguiente se la ponga, y así sucesivamente hasta llegar al décimo compañero. El primer equipo que pase la camisa completa hasta el último jugador de la fila, gana el desafío.

PISTA #10
MEDIR FUERZA

OBJETIVO. fortalecer el trabajo en equipo y la coordinación de los estudiantes.

Para esta actividad se requiere formar 4 equipos, cada uno de 10 personas.

Se enfrentarán dos equipos, cada uno conformado por 10 personas. Se usará un lazo de 25 metros, el cual tirará cada equipo desde un extremo. El primer equipo en caer perderá el desafío.



NOTA. Los materiales para el desarrollo de estas actividades serán llevados por la FIPCAM.

3 Referencias

Chaux, E., Lleras, J., y Velásquez A. (2004). Competencias ciudadanas: de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas. Bogotá, D.C.: Ministerio de Educación Nacional y Universidad de los Andes.

De Zubiría, M. (2007). La afectividad humana. Bogotá: Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani.

Greenough, T.(1976). Psicobiología evolutiva . Herencia, ambiente, comportamiento. Barcelona: Fontanella.

Haeussler, I. (2000). Desarrollo emocional del niño. En: Martínez Grau y otros. Psiquiatría y psicología de la infancia y adolescencia. Madrid: Editorial Médica Panamericana.

Melzoff A., Gopnik A., y Kuhl P. (2000). How Babies Think : The Science of Childhood. Washington: Reviews.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Bogotá, D.C.: MEN.

Ministerio de Educación Nacional. (2007). Bases sólidas para el desarrollo humano. Al tablero. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-133793.html

Ministerio de Educación Nacional. (2009). Por una educación inicial incluyente y para toda la vida. Al tablero. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-116647.html

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Documento No. 15. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá D.C.: MEN. Disponible en https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241887_archivo_pdf_evaluacion.pdf

Reppetto, E., y Pena, M. (2010). Las competencias socioemocionales como factor de calidad en la educación. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 8(5), pp. 82-95.

Secretaría de Educación del Distrito (SED). (2019). Anexo técnico. Programa práctica del fútbol para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales y ciudadanas. Bogotá, D.C.: SED. Chaux, E., Lleras, J., y Velásquez A. (2004). Competencias ciudadanas: de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas. Bogotá, D.C.: Ministerio de Educación Nacional y Universidad de los Andes.

ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

FORMATO DE ASISTENCIA

Programa:	"Juégale a la paz con la convivencia" - Contrato 918608 de 2019				
Colegio:		Jornada:		Curso:	
Docente facilitador:		Entrenador especializado:			

N.°	NUIP	NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE	EDAD	1	2	3	4	5	6
				DD/MM/2019	DD/MM/2019	DD/MM/2019	DD/MM/2019	DD/MM/2019	DD/MM/2019
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Sesión n.°	Ficha desarrollada n.°	Nombre de la ficha	N.° de estudiantes asistentes	Firma docente facilitador
1				
2				
3				
4				
5				

Notas:

1 Con la firma de cada sesión, el docente facilitador confirma que desarrolló la sesión de clase con la metodología propuesta por la Fundación de Pedagogía Conceptual Alberto Merani y con la cantidad de estudiantes registrada.

2 Apreciado docente, por favor registre con un "OK" a los estudiantes asistentes a la jornada de entrenamiento, y con una X a los estudiantes que no asistieron.

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES						COMPETENCIAS CIUDADANAS			
1 Autoconocimiento	2 Manejo de emociones	3 Toma responsable de decisiones	4 Aceptación de la diferencia	5 Comunicación asertiva	6 Empatía	7 Resolución de problemas y conflictos	8 Trabajo en equipo	9 Liderazgo	10 Respeto y cumplimiento de normas
NORMAS									
1 Exprese sus emociones sin hacerse daño ni afectar a los demás.	**2** Trate bien a todos, no agreda ni física ni verbalmente a un compañero.	**3** Decida sus acciones de manera responsable a favor de la convivencia del grupo.	**4** Relaciónese con todos los NNA respetando las diferencias de sexo, género, orientación sexual, raza, tamaño, estrato social, condición de discapacidad, etc.	**5** Utilice el diálogo ante cualquier problema que se presente y exprese sus pensamientos e ideas de manera adecuada y respetuosa.	**6** Sea solidario y compasivo, no se burle de las situaciones de pérdida o desgracia de otro compañero o equipo.	**7** Dialogue y escuche a sus compañeros para resolver un conflicto.	**8** Tenga en cuenta los intereses del equipo, priorizándolos sobre sus necesidades e intereses.	**9** Oriente al grupo cuando lo considere necesario.	**10** Acepte y cumpla las normas establecidas para el desarrollo de las actividades.

Sesión	Teniendo en cuenta los números asignados a cada una de las competencias y reglas, marque con una "X" la casilla correspondiente a:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión.										
2	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión.										
3	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión.										
4	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión.										
5	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión										

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES						COMPETENCIAS CIUDADANAS			
1 Autoconocimiento	2 Manejo de emociones	3 Toma responsable de decisiones	4 Aceptación de la diferencia	5 Comunicación asertiva	6 Empatía	7 Resolución de problemas y conflictos	8 Trabajo en equipo	9 Liderazgo	10 Respeto y cumplimiento de normas

NORMAS									
1 Exprese sus emociones sin hacerse daño ni afectar a los demás.	**2** Trate bien a todos, no agreda ni física ni verbalmente a un compañero.	**3** Decida sus acciones de manera responsable a favor de la convivencia del grupo.	**4** Relaciónese con todos los NNA respetando las diferencias de sexo, género, orientación sexual, raza, tamaño, estrato social, condición de discapacidad, etc.	**5** Utilice el diálogo ante cualquier problema que se presente y exprese sus pensamientos e ideas de manera adecuada y respetuosa.	**6** Sea solidario y compasivo, no se burle de las situaciones de pérdida o desgracia de otro compañero o equipo.	**7** Dialogue y escuche a sus compañeros para resolver un conflicto.	**8** Tenga en cuenta los intereses del equipo, priorizándolos sobre sus necesidades e intereses.	**9** Oriente al grupo cuando lo considere necesario.	**10** Acepte y cumpla las normas establecidas para el desarrollo de las actividades.

Sesión	Teniendo en cuenta los números asignados a cada una de las competencias y reglas, marque con una "X" la casilla correspondiente a:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión.										
7	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión.										
8	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión.										
9	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión.										
10	La competencia (o la regla) que suscitó mayor reflexión durante la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más facilitó el desarrollo de la sesión.										
	La competencia (o la regla) que más se infringió durante el desarrollo de la sesión										

Programa "Juégale a la paz con la convivencia" Planilla de registro de campeonatos internos – Torneo					
Competencias socioemocionales	Normas	Incumplimiento de normas de convivencia		N.° de goles	
	Grupos	Equipo A	Equipo B	Equipo A	Equipo B
Autoconocimiento	Expresen sus emociones sin hacerse daño ni afectar a los demás.				
Manejo de emociones	Traten bien a todos, no agredan ni física ni verbalmente a un compañero.		1		
Toma responsable de decisiones.	Decidan sus acciones de manera responsable a favor de la convivencia del grupo.				
Aceptación de la diferencia	Relaciónense con todos los NNA, respetando las diferencias de sexo, género, orientación sexual, raza, tamaño, estrato social, condición de discapacidad, etc.				
Comunicación asertiva	Utilicen el diálogo ante cualquier problema que se presente y expresen sus pensamientos e ideas de manera adecuada y respetuosa.		1		
Empatía	Sean solidarios y compasivos, no se burlen de las situaciones de pérdida o desgracia de otro compañero u equipo.				

Competencias ciudadanas	Normas	Equipo A	Equipo B	Equipo A	Equipo B
Resolución de problemas y conflictos	Dialoguen y escuchen a sus compañeros para resolver un conflicto.				
Trabajo en equipo	Tengan en cuenta los intereses del equipo, priorizándolos sobre sus necesidades e intereses.	1			
Liderazgo	Lideren al grupo cuando lo consideren necesario para cumplir los objetivos.				
Normas	Acepten y cumplan las normas establecidas para el desarrollo de las actividades.				
SUBTOTAL	-1	-2	3	2	
TOTAL	Total A =2	Total B =0			
Observación: en esta parte se describen las situaciones de convivencia presentadas, las competencias que fueron transgredidas y cómo se resolvieron las situaciones. Es importante que esto sustente los puntos que se colocan.					

Reglamento

1. En la columna de incumplimiento de normas de convivencia se coloca un punto a las normas que hayan sido transgredidas durante el juego por alguno o por los dos equipos. Estas normas corresponden a las competencias que se fortalecieron en las actividades realizadas por los docentes facilitadores en las 10 sesiones con los diferentes cursos. En la casilla del total se suman los puntos de ambos equipos.
2. En la siguiente columna, se marca el total de goles realizados por cada uno de los equipos (A-B). El equipo que tenga mayor número de goles tendrá tres puntos; cuando empatan cada equipo logra dos puntos; y el que pierda obtiene un punto.
3. Se comparan las columnas de los equipos y se restan los puntos de la columna de los goles con los puntos de la columna de la convivencia por cada equipo, de manera que se establezca un puntaje en cada juego.
4. Después de tener este puntaje se reflexiona con cada equipo sobre cuáles fueron las razones de convivencia que afectaron el desempeño del grupo tanto negativa como positivamente, teniendo en cuenta las competencias que fueron transgredidas.

@Educacionbogota /Educacionbogota Educacionbogota @Educacion_bogota