

Juego Aspaen Neiva Interhouse: Construyendo Comunidad y Liderazgo desde el Deporte

Ciencias de la Educación | Licenciatura en educación física, recreación y deporte | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte, y se centra en promover, a través de los Juegos Interhouse de Aspaen Neiva, una experiencia formativa integral. Los estudiantes aprenderán cómo los eventos deportivos y culturales pueden fortalecer la convivencia, el trabajo en equipo, el liderazgo y el sentido de pertenencia dentro de una comunidad escolar. Además, explorarán la articulación interdisciplinaria de saberes y competencias a través de actividades deportivas, culturales, científicas, artísticas y académicas, generando un aprendizaje significativo y un desarrollo integral.

Este plan es relevante porque conecta la teoría del diseño y gestión de eventos deportivos con la práctica real, fomentando habilidades blandas y competencias profesionales que los estudiantes podrán aplicar en su futuro desempeño como educadores físicos. Asimismo, enfatiza la participación activa y colaborativa, incluyendo la integración de familias, docentes y personal institucional, favoreciendo un entorno educativo inclusivo y dinámico.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar el impacto de los Juegos Interhouse en el fortalecimiento de la convivencia y el sentido de pertenencia en la comunidad educativa.
- Diseñar estrategias colaborativas para promover el liderazgo y el trabajo en equipo en contextos deportivos y recreativos.
- Integrar saberes multidisciplinarios en la planificación y ejecución de actividades deportivas, culturales y académicas.
- Evaluar la participación activa de los distintos actores de la comunidad escolar en eventos deportivos como herramienta pedagógica.
- Crear propuestas innovadoras que favorezcan el desarrollo integral y el aprendizaje significativo a través de los Juegos Interhouse.

Recursos Necesarios

- Salón o espacio para trabajo grupal con sillas y mesas (para 20-25 estudiantes)
- Proyector y computador con conexión a internet
- Material impreso: cronogramas de actividades, fichas de roles y responsabilidades, formatos para lluvia de ideas y planes de acción (suficientes para todos los estudiantes)

- Material deportivo básico (balones, conos, silbatos) para simulaciones prácticas
- Hojas, marcadores, post-its y pizarras blancas o papelógrafos
- Acceso a videos y testimonios de ediciones anteriores de los Juegos Interhouse Aspaen Neiva
- Herramientas digitales: plataforma de colaboración (Google Drive, Padlet o similar) para trabajo colaborativo y registro de evidencias
- Formulario digital para autoevaluación y coevaluación (Google Forms o similar)

Requisitos Previos

- Conocimientos previos básicos en gestión deportiva y recreativa
- Habilidades comunicativas y de trabajo en equipo
- Experiencia previa en participación o coordinación de eventos deportivos o recreativos
- Familiaridad con herramientas digitales para trabajo colaborativo
- Actitud proactiva para el aprendizaje autónomo y colaborativo

Actividades

Sesión 1: Introducción y Contextualización de los Juegos Aspaen Neiva Interhouse

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Presentar el plan general y conectar a los estudiantes con la importancia de los Juegos Interhouse como herramienta para fortalecer la comunidad escolar y competencias profesionales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Inicia preguntando: “¿Qué experiencias han tenido ustedes en eventos deportivos escolares o comunitarios? ¿Cómo creen que estos eventos pueden influir en la convivencia y el sentido de pertenencia?”
- **Estudiantes:** Responden brevemente en plenaria, compartiendo experiencias y percepciones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto de 3 minutos con momentos destacados de ediciones anteriores de los Juegos Interhouse Aspaen Neiva, enfatizando la diversidad de actividades y la participación comunitaria.
- **Estudiantes:** Observan atentamente y anotan dos aspectos que les llamen la atención o les gustaría explorar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica la relevancia de los Juegos Interhouse en el desarrollo integral y el aprendizaje significativo, destacando los objetivos institucionales y su relación con la formación profesional de los estudiantes.
- **Estudiantes:** Escuchan y hacen preguntas o comentarios para clarificar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido: El docente introduce el proyecto final: diseñar una propuesta integral para una edición futura de los Juegos Interhouse, con énfasis en convivencia, liderazgo y sentido de pertenencia, integrando saberes multidisciplinares.

• Actividad 1: Análisis de Impacto

- **Objetivo:** Analizar el impacto social y educativo de los Juegos Interhouse.
- **Instrucciones:** En grupos de 4, revisan testimonios escritos y videos breves proporcionados. Identifican y discuten tres efectos positivos y dos retos percibidos en la comunidad escolar.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Lista en papelógrafo con impactos y retos.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el análisis con preguntas guía: “¿Cómo estos aspectos afectan la convivencia? ¿Qué papel juega el liderazgo en estos eventos?”

• Actividad 2: Tormenta de Ideas para Fortalecer la Convivencia

- **Objetivo:** Diseñar estrategias para fortalecer la convivencia y el trabajo en equipo.
- **Instrucciones:** Cada grupo genera al menos cinco ideas innovadoras para promover la integración entre estudiantes, familias y personal durante los Juegos.
- **Organización:** Misma organización grupal.
- **Producto:** Mapa mental o esquema en papelógrafo.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Motiva la creatividad y conecta ideas con competencias profesionales.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden elaborar una breve presentación digital (video, diapositiva) de sus propuestas.
- Estudiantes que necesiten apoyo reciben guías con preguntas específicas para estructurar sus ideas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** En plenaria, cada grupo comparte una idea clave de su mapa mental.
- **Reflexión metacognitiva:** “¿De qué manera las actividades que diseñamos pueden influir en el sentido de pertenencia? ¿Qué competencias profesionales se están poniendo en práctica?”
- **Retroalimentación:** El docente destaca los aportes más innovadores y conecta con los objetivos de la sesión.

- **Transferencia:** Se anticipa que en la próxima sesión se trabajará en la planificación detallada de las actividades deportivas y culturales.
- **Tarea:** Investigar ejemplos de liderazgo efectivo en eventos deportivos escolares y traer un resumen de 2 párrafos para compartir.

Sesión 2: Planificación Colaborativa de Actividades Deportivas y Culturales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Docente:** Recuerda el video y las ideas de la sesión anterior, solicita compartir brevemente la tarea de liderazgo.
- **Estudiantes:** Comparten sus resúmenes en plenaria.
- **Propósito:** Enfocar la sesión en diseñar actividades específicas que integren los aprendizajes previos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Diseño de Actividades Deportivas

- **Objetivo:** Crear propuestas deportivas que fomenten el trabajo en equipo y liderazgo.
- **Instrucciones:** En grupos, diseñan una actividad deportiva original que incluya roles de liderazgo rotativos y reglas que promuevan la convivencia.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Documento con descripción, objetivos, recursos necesarios y roles.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Orienta con preguntas: “¿Cómo asegurar la inclusión? ¿Qué mecanismos fomentan el liderazgo positivo?”

• Actividad 2: Integración Cultural y Científica

- **Objetivo:** Proponer actividades culturales o científicas que complementen el evento deportivo.
- **Instrucciones:** Cada grupo elige una actividad cultural o científica que promueva la participación activa y el sentido de pertenencia, describiendo su implementación.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Plan escrito breve de la actividad.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Fomenta la interdisciplinariedad y el enfoque inclusivo.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados, se ofrece la opción de diseñar actividades con enfoque en sostenibilidad o inclusión de personas con discapacidad.

- Para quienes necesiten apoyo, se proveen ejemplos y esquemas para estructurar sus propuestas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Cada grupo comparte una actividad diseñada y recibe retroalimentación rápida.
- **Reflexión metacognitiva:** “¿Cómo contribuyen estas actividades al liderazgo y la convivencia? ¿Qué retos anticipan en su implementación?”
- **Retroalimentación:** El docente destaca la creatividad y realismo de las propuestas.
- **Transferencia:** Próxima sesión centrada en logística y roles para la ejecución de las actividades.
- **Tarea:** Preparar un borrador de cronograma para la jornada de juegos incluyendo todas las actividades diseñadas.

Sesión 3: Organización y Logística de los Juegos Interhouse

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Docente:** Recoge y comenta brevemente los borradores de cronograma enviados como tarea.
- **Estudiantes:** Participan en la discusión para mejorar la planificación.
- **Propósito:** Preparar a los estudiantes para la gestión efectiva del evento.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

- **Actividad 1: Definición de Roles y Responsabilidades**
 - **Objetivo:** Distribuir funciones claras para la ejecución del evento.
 - **Instrucciones:** En grupos, asignan roles específicos (coordinador, árbitro, encargado de logística, relacionista público, etc.) y definen responsabilidades y protocolos.
 - **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes.
 - **Producto:** Matriz de roles y responsabilidades.
 - **Tiempo:** 25 minutos.
 - **Rol docente:** Facilita la reflexión sobre la importancia de cada rol y cómo contribuyen al liderazgo y el trabajo en equipo.
- **Actividad 2: Planificación Logística y de Recursos**
 - **Objetivo:** Elaborar un plan de recursos y logística para la jornada.
 - **Instrucciones:** Elaboran listado de materiales, tiempos, espacios y protocolos de seguridad, integrando la participación de familias y personal institucional.
 - **Organización:** Grupo completo o subgrupos si es numeroso.
 - **Producto:** Documento de planificación logística.

- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con ejemplos y preguntas para prever eventualidades.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor experiencia pueden liderar la elaboración de protocolos de seguridad o comunicación.
- Quienes requieran apoyo reciben plantillas para facilitar la elaboración del plan.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Presentación rápida de la matriz de roles y el plan logístico por algunos grupos.
- **Reflexión metacognitiva:** “¿Qué habilidades de liderazgo y trabajo en equipo son necesarias para cumplir con estos roles? ¿Cómo podemos asegurar la participación activa de toda la comunidad?”
- **Retroalimentación:** Comentarios para mejorar la coordinación y claridad en responsabilidades.
- **Transferencia:** En la próxima sesión se simulará la ejecución de actividades.
- **Tarea:** Preparar un breve informe sobre cómo involucrar familias y docentes en roles específicos.

Sesión 4: Simulación y Práctica de Ejecución de los Juegos Interhouse

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Docente:** Revisa los informes sobre la participación de familias y docentes, abre espacio para compartir estrategias.
- **Estudiantes:** Discuten en plenaria.
- **Propósito:** Preparar la simulación de la ejecución con enfoque en liderazgo y trabajo en equipo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

- **Actividad 1: Simulación de Actividades Deportivas y Roles**
 - **Objetivo:** Practicar la ejecución coordinada de las actividades con roles asignados.
 - **Instrucciones:** En grupos, simulan la realización de al menos una actividad deportiva y una cultural, rotando roles y aplicando protocolos de convivencia y liderazgo.
 - **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes.
 - **Producto:** Video corto de la simulación o registro escrito de observaciones y aprendizajes.
 - **Tiempo:** 30 minutos.
 - **Rol docente:** Observa, guía con preguntas durante la simulación: “¿Cómo se están comunicando? ¿Qué dificultades surgen en la coordinación?”
- **Actividad 2: Feedback y Ajustes**

- **Objetivo:** Reflexionar y mejorar la ejecución con base en la simulación.
- **Instrucciones:** Cada grupo realiza una autoevaluación y recibe coevaluación de otro grupo, identificando fortalezas y áreas de mejora.
- **Organización:** Parejas de grupos para coevaluación.
- **Producto:** Informe breve de evaluación.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Modera la retroalimentación y ayuda a enfocar en aprendizajes clave.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor confianza pueden liderar la simulación.
- Quienes necesiten apoyo pueden participar en roles de observación y análisis.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Discusión grupal sobre aprendizajes principales y desafíos encontrados.
- **Reflexión metacognitiva:** “¿Cómo el liderazgo y la comunicación afectaron los resultados? ¿Qué cambios implementarían para mejorar?”
- **Retroalimentación:** El docente sintetiza observaciones y resalta la importancia del aprendizaje activo.
- **Transferencia:** La última sesión se dedicará a la presentación final y reflexión sobre el proceso.
- **Tarea:** Preparar una presentación de grupo que integre todo el proceso y aprendizajes.

Sesión 5: Presentación Final, Reflexión y Evaluación del Proyecto Interhouse

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Docente:** Explica la dinámica de presentación y evaluación final.
- **Estudiantes:** Se organizan para presentar en grupos.
- **Propósito:** Consolidar y comunicar aprendizajes y propuestas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

- **Actividad 1: Presentación de Propuestas Integrales**
 - **Objetivo:** Comunicar de manera coherente y crítica el diseño y planificación de los Juegos Interhouse.
 - **Instrucciones:** Cada grupo presenta su propuesta (máximo 8 minutos), incluyendo actividades, roles, logística y estrategias de integración comunitaria.
 - **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes, presentación en plenaria.

- **Producto:** Presentación oral con apoyo visual (diapositivas, carteles o video).
- **Tiempo:** 40 minutos (8 minutos por grupo aprox.).
- **Rol docente:** Modera, toma notas para retroalimentación y evaluación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Reflexión colectiva sobre el proceso y logros alcanzados.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - “¿Cómo contribuyó este proyecto a su formación profesional?”
 - “¿Qué habilidades personales y grupales fortalecieron?”
 - “¿Qué aspectos mejorarían para futuros eventos?”
- **Retroalimentación:** Comentarios finales del docente enfatizando competencias desarrolladas y aplicación práctica.
- **Transferencia:** Invitación a aplicar estos aprendizajes en contextos reales y futuros proyectos académicos o laborales.
- **Tarea final:** Completar autoevaluación y coevaluación digital para consolidar la reflexión.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1 (activación de conocimientos previos y reflexión inicial sobre experiencias)
- **Formativa:** Durante todas las sesiones a través de observación, retroalimentación en actividades grupales y simulaciones.
- **Sumativa:** En la sesión 5, mediante la presentación final, autoevaluación y coevaluación.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y argumentar el impacto de los Juegos Interhouse en la convivencia y sentido de pertenencia.
- Creatividad y coherencia en el diseño de actividades que integren trabajo en equipo y liderazgo.
- Efectividad en la planificación logística y distribución de roles para la ejecución del evento.
- Participación activa y colaborativa demostrada en la simulación y en el trabajo grupal.
- Claridad y calidad de la presentación final del proyecto integral.

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluación de presentaciones orales y proyectos escritos.
- Lista de cotejo para seguimiento de roles y participación durante simulaciones.
- Cuestionarios digitales de autoevaluación y coevaluación.

- Observación directa y registros anecdóticos durante actividades.
- Portafolio digital con evidencias del proceso (mapas mentales, planes, videos).

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas mentales y listas de impacto (Sesión 1)
- Diseños de actividades deportivas, culturales y científicas (Sesión 2)
- Matriz de roles y planificación logística (Sesión 3)
- Videos o registros de simulación con informes de evaluación (Sesión 4)
- Presentación final integrada y formularios de reflexión (Sesión 5)