



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
MAESTRÍA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
FILOSOFÍA

**APRENDER VIRTUDES A TRAVÉS DEL EJERCICIO FÍSICO, EL JUEGO Y LA
PRÁCTICA DEL DEPORTE PARA LA MATERIA DE LA ÉTICA EN LA EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR**

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRÍA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

PRESENTA:

MAFALDO MAZA DUEÑAS

TUTORA:

DRA. MARTHA DIANA BOSCO HERNÁNDEZ

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COMITÉ TUTOR:

DR. ARMANDO RUBI VELASCO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

DR. VICTÓRICO MUÑOZ ROSALES

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

CIUDAD UNIVERSITARIA AGOSTO 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas

Tesis Digitales

Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Esta investigación se nutrió de la asesoría, críticas, opiniones, que permitieron construir los caminos para generar nuevas posibilidades para aprender el ejercicio del pensar y del actuar. De este modo, agradezco en primera instancia a la Dra. Martha Diana Bosco Hernández por la valiosa y puntual discusión del sentido pedagógico del trabajo, aunado a la libertad y la confianza que me brindo para expresar mis ideas, propuestas y puntos de vista.

Por otro lado, agradezco al Dr. Marío Magallón Anaya las enseñanzas en sus clases, la asesoría siempre con apertura filosófica, el diálogo oportuno y propositivo. De igual modo, agradezco las críticas en el ejercicio filosófico del pensar, la guía para la discusión de argumentos de: el Dr. Armando Rubí Velasco, el Dr. Víctorico Muñoz Rosales y el Dr. Guillermo Castillo.

De igual forma, agradecer a la Coordinadora de Madems Filosofía la Lic. Norma Angélica Lozano, quién por su labor administrativa hizo posible concentrarse en las labores académicas de la maestría para graduarme en tiempo y forma.

Agradezco fraternalmente a todos los alumnos de la Preparatoria Agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo, que fueron parte de ésta lúdica investigación, de quienes aprendí en cada clase y en cada estrategia aplicada.

DEDICATORIA

Recordando a Saint de Exupery, si autor del principito:.

A la Maestra que es y fue Rosnic,

Al Maestro que fue el Périco,

A los Maestros que son mis hermanos los de sangre – Mer y Mabe - y los que no,

Esos que conocí en los libros, en el juego y en el deporte,

Especialmente a la Maestra que es Vane,

Porque de todos ellos tuve y tengo emociones de felicidad,

Al Maestro que será Ragnar descubriendo ser feliz.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
Capítulo 1. El ejercicio físico, el juego y la práctica del deporte como medio para crear un contexto educativo que genere el aprendizaje.....	11
1. El contexto de la enseñanza media superior, como elemento para entender la dinámica de los jóvenes y la manera en cómo se puede aprender.....	12
2. Definición del ejercicio físico, el juego y la práctica del deporte para entender qué ámbito y contexto se puede construir mediante su dinámica.....	20
3. La relación del triángulo pedagógico, con la dinámica del juego y la competencia, como medios para aprender.....	29
Capítulo 2. La filosofía del deporte y filosofía para la vida, como línea para interpretar el proceso de enseñanza–aprendizaje.	39
1. Definición e interpretación de la filosofía del deporte y filosofía para la vida, como línea de reflexión para entender la relevancia de la acción y la elección.....	42
2. El Movimiento Moral Motivado (M3), camino de aprendizaje de virtudes.....	52
3. La filosofía del deporte y el proceso de enseñanza–aprendizaje.....	63

Capítulo 3. Estrategias para la enseñanza de la ética (aprender de virtudes) a través del ejercicio físico, el juego y la práctica del deporte.....	79
1. El contexto del aula, el triángulo pedagógico y la enseñanza de la ética.....	79
2. Desarrollo de las estrategias para la enseñanza de la ética a través del ejercicio físico, el juego y la práctica del deporte.....	85
3. Evidencias y análisis de la aplicación de la estrategia.....	117
Interpretación de Resultados.....	131
Conclusiones.....	137
Referencias Bibliográficas.....	143
Otras Referencias.....	144

Introducción

La Educación Media Superior tiene como población jóvenes en formación que se encuentran en plena madurez física, mental y emocional; por lo que el proceso de enseñanza-aprendizaje ofrece múltiples retos para el docente. Uno de ellos es la búsqueda de múltiples posibilidades que consideren tanto los intereses del alumno como los de la propia institución. Sin embargo, es evidente que la educación media superior en México y específicamente en su enseñanza de las Humanidades y más concretamente de la Filosofía – y sus múltiples temáticas – desde hace varios años es cuestionada por su “utilidad” y la aplicación que los alumnos pueden encontrar en los contenidos que se ofrecen.

Por otro lado, si consideramos los elementos del triángulo didáctico (maestro-alumno-contenidos) encontramos que algunos profesores que enseñan filosofía en ocasiones ni estudiaron la carrera de *Filosofía* o los que la estudiaron no están preparados para enseñarla por lo cual no logran aprendizajes significativos por parte de los alumnos y, por ello, aplicables a su educación. En el contexto del aula la intervención del profesor es clave para ofrecer una guía y promover, estrategias efectivas de aprendizaje que logren motivar e involucrar a los alumnos con el fin de que éstos vean en la filosofía elementos interesantes aplicables y no como contenidos a memorizar sin sentido. De esta manera, son *personajes esenciales de la educación*, no receptores mnemotécnicos de información.

Se debe considerar como un punto de partida el campo de la educación en donde deben emplearse diversos recursos para la enseñanza de la filosofía, ya que la inquietud propia de esta población exige diversidad de estrategias con el fin de emplear actividades que logren por un lado, interés en los elementos aplicables que ofrece la filosofía y, por otro, el aprendizaje, desde la realidad, para que el alumno pueda *darse cuenta* de lo relevante que puede ser su aprendizaje.

Desde tal perspectiva y a partir de mi propia formación académica y de experiencias en el área, he buscado involucrar a los alumnos mediante la actividad del juego y la práctica del deporte para generar en los alumnos posibilidades – potencialidades - para **aprender haciendo**; es decir, para que aprendan en el proceso de enseñanza, de juego y de la vida a tomar decisiones, y de este modo, que aprendan a pensar para poder aprender virtudes, como afirma el filósofo español Cagigal: “El deporte permite ensayar modelos generales de la conducta humana. En contraposición a los intereses individuales y las obligaciones sociales, el deporte representa, una vía de escape, una vía de ilusión, una vía de liberación y un medio eficaz de integración social”. (Cagigal, 1975, p. 34).

Aunado a esta perspectiva se concibe a la filosofía y, por lo tanto, a su proceso de aprendizaje, como **una filosofía para la vida**, una posibilidad abierta y real para aprender a pensar, a reflexionar, a actuar con virtudes a través de la aplicación constante que llevan al hábito. Al respecto Eduardo Nicol menciona: “El conocimiento, en cambio, que alcanzamos en la experiencia vital es total, versa sobre todo lo vivido. Y esta posibilidad de dar sentido o de intuir el sentido que todo tiene para mí, y que tiene todo lo que yo hago, define o caracteriza fundamentalmente al hombre” (Nicol, 1997, p. 106). La experiencia vital puede ser precisamente el aprender a filosofar, por lo cual, la filosofía tiene una connotación de un conocimiento vivo y su enseñanza debe ser un proceso de constante construcción vivencial para el alumno.

Como mencioné anteriormente, uno de los problemas de la enseñanza de la filosofía en el nivel medio superior es un proceso pedagógico que, con frecuencia no tiene los resultados esperados ya que la *forma de intervención* del profesor - entendida como la planeación de estrategias que logren el cumplimiento de los objetivos planteados - limita la participación del alumno en el aprendizaje, cuando no se han considerado las características del alumno en estas edades. “Este posicionamiento olvida que la filosofía no busca la oscuridad ni la incomprensión, ni tampoco imponer ningún tipo de hegemonía

intelectual, sino el aprendizaje de una mirada y un modo de pensarla con repercusiones prácticas.” (Cifuentes, 2010, pp, 17).

Con lo anterior y frente a la necesidad de que los alumnos vean que los contenidos filosóficos pueden ser una guía que oriente su pensamiento y su acción, el papel del profesor (orientador, guía) es vital, pero requiere buscar e incluso, diseñar posibilidades para que los alumnos encuentren canales – ámbitos - de ejercitación de sus principios. En esta investigación me interesa hacer énfasis en la importancia que tiene la vida cotidiana como el contexto en el cual los alumnos pueden ver reflejado lo que aprenden y no, insisto, como contenidos alejados de lo que ellos viven. **Aprender a actuar, ¿para qué? para aprender a vivir.**

La contribución que puede surgir de esta investigación, es ofrecer alternativas a los problemas antes mencionados. Desde este enfoque, se busca que los alumnos encuentren y/o construyan un significado al aprendizaje de la filosofía. Tiene, por tanto, una perspectiva constructivista que concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como un camino en el cual el profesor y el alumno son partícipes en la generación de significados para lograr un aprendizaje con sentido, el que los alumnos le dan desde una actividad vital como la práctica del juego y el deporte.

El contexto del aula es un ámbito en donde se vive una interacción permanente en el triángulo didáctico, la intervención del profesor es preferible que sea más bien como un guía para que los contenidos sean vistos por el alumno primero, como una invitación de reflexión y aplicación lúdica, después, como la aplicación de valoraciones morales. Contemplar la posibilidad educativa que expresa el constructivismo sobre el triángulo pedagógico expresa la dinamicidad de un aprendizaje que se construye y de un ámbito que posibilita la significación de lo aprendido.

Si consideramos al alumno como un agente activo en su proceso de aprendizaje requiere de un ámbito que no se restrinja al aula; por ejemplo, al proponer que sea a través del ejercicio físico, el juego y la práctica del deporte

el medio para generar estrategias y con ello, no reducirlo a la presentación de contenidos o ejercicios de cuaderno, de manera que el alumno ponga en juego, su potencialidad intelectual y física para aprender valoraciones morales, aprender a elegir y actuar y aprender conocimientos significativos.

En este sentido, los alumnos mediante su acción y elección en las diversas situaciones en la que se verán inmersos puedan aprender a pensar, a elegir, a actuar con virtudes. Para Aristóteles:

“Las virtudes, en cambio, las adquirimos ejercitándonos primero en ellas, como pasa también en las artes y oficios. Todo lo que hemos de hacer después de haberlo aprendido, lo aprendemos haciéndolo, como, por ejemplo, llegamos a ser arquitectos construyendo, y citaristas tañendo la cítara. Y de igual manera nos hacemos justos practicando actos de justicia, y temperantes haciendo actos de templanza, y valientes ejercitando actos de valentía.” (Aristóteles, 2007, p. 23).

Es importante mencionar que los alumnos-jugadores no van a aprender virtudes en la sola aplicación de las estrategias – las cuales se desarrollan en el tercer capítulo –, es necesario comprender que aprender virtudes es solo posible a través de la constancia y ejercicio del hábito de cierta acción que se ubica como una cualidad moral, pero ésta constancia es posible a partir de ver la filosofía, la educación, el juego y la práctica del deporte como áreas de conocimiento que pasan por un proceso, y que en la enseñanza éste proceso se concreta en cada semestre.

Es decir, será posible identificar que el alumno ya aprendió virtudes contemplando su ejercicio reflexivo y de acción desde el inicio del semestre, pasando por el momento específico de la aplicación de estrategias y continuado con el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se puede exponer sus etapas y elementos a desarrollar en el llamado Macro ciclo Filosófico¹. Esto implica que el alumno-jugador tiene la posibilidad de aprender a reflexionar, a elegir, a actuar de manera constante y con base en ello

¹ Esquema que contiene un macrociclo, mesociclos y microciclos en los cuales está dividido el semestre de la materia de ética y también las habilidades y aprendizajes a desarrollar en cada etapa del proceso y que aparece al inicio del capítulo tres.

descubrir que su práctica lo llevo al aprendizaje de reflexiones, de contenidos, de propuestas y de virtudes.

Por supuesto, que este es un camino, un proceso de reflexión constante, de ejercitar la mente, el cuerpo, de aprender a elegir jugando y compitiendo, lo que se pone en relieve con las acciones elegidas. Y, lograr que sean parte del actuar diario, lo cual puede generarse mediante la dinámica del juego y de la práctica del deporte.

Al ejercitarse física y moralmente en la dinámica del juego y en la práctica del deporte el alumno-jugador está potencialmente motivado para afectar su acción y ésta, a la vez tiene efecto en su pensamiento, por lo cual existe la posibilidad de que en tal práctica se logre un hábito de carácter moral, un ejercitarse en la potencialidad de las virtudes. Es, por tanto la ejercitación física, la reflexión filosófica y la práctica del deporte el medio de aprendizaje².

La práctica del deporte tiene implícito el juego, que promueve, además la relación con el otro y entre los cuales se vive una dinámica en la que se generan circunstancias diversas y específicas que impulsan al alumno-jugador – participantes – mediante todos los recursos adquiridos y con los contenidos filosóficos, habilidades de pensamiento de reflexión, de análisis, de toma de decisiones, de valores diversas, incluso y ello propio del deporte la que debe fomentarse una honesta y justa competencia, la cual es propia del juego.

Se expresa en una impronta de acción-reacción en la que todos los participantes activan lo aprendido – en y desde la práctica del juego - Dice Huizinga: “Este elemento de tensión presta a la actividad lúdica, que por sí misma está más allá del bien y del mal, cierto contenido ético. En esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque, en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que

² Como se explica en el punto tres del capítulo uno.

mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él “. (Huizinga, 2005, p, 24,25).

Por lo dicho anteriormente destaco que, la posibilidad de estimular en la dinámica del juego tanto la emoción de la competencia como la decisión para actuar con valoraciones – hábito rumbo a la virtud – permiten que el alumno sea no un objetivo, sino el proceso mismo en el juego; es decir, de su ejercitación moral y, por ello de lograr un aprendizaje significativo de los contenidos filosóficos y tendientes a la práctica de las virtudes.

En el primer capítulo se presenta el contexto de la Institución - Preparatoria Agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo- en donde se realizaron las estrategias, así como, la descripción y relación entre los perfiles de pensamiento a partir de los cuales se aborda el objeto de estudio. Dígase, ver el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva de filosofía para la vida y filosofía del deporte y como se relaciona con el proceso de enseñanza-aprendizaje. De igual modo, se presentan los aspectos filosóficos que explican el objetivo de la tesis para ofrecer alternativas para la enseñanza de la ética.

Es importante mencionar que los alumnos de ésta Preparatoria en su mayoría son de escasos recursos y dejan el pueblo o ciudad donde viven a la edad de 14 y 15 años, con lo cual, la formación que puedan recibir en humanidades y de filosofía, de manera más concreta éticos, serán indispensables para el resto de su vida.

Durante el segundo capítulo se aborda la relación entre enseñanza y filosofía, entre aprendizaje con juego y práctica del deporte, con base en los cuáles se proponen algunos conceptos como el de movimiento moral motivado (M3) con el cual se busca generar la apropiación de contenidos y reflexiones, al igual que un ejercicio filosófico que promueva el aprendizaje de virtudes. Y, es la relación de la filosofía con el juego la que justifica la alternativa didáctica para responder a la problemática señalada.

El tercer capítulo inicia con la descripción del Macro ciclo para comprender la manera en cómo se fundamentó la planeación y la aplicación de las estrategias, conjugando el triángulo didáctico para lograr los objetivos para los cuáles fueron planteadas las estrategias. Sumado a ello recabar y encontrar en las evidencias la apropiación de conocimientos por parte de los alumnos y de actitudes tendientes a la virtud. En este apartado se presenta la propuesta didáctica de la investigación y objetivo primordial de la misma. Tanto el macro ciclo, como toda la planeación de las estrategias basadas en guiones creados para su aplicación son uno de los principales aportes.

En este trabajo se presenta un informe de la investigación aplicada que incorpora tanto la práctica del juego y del deporte como la posibilidad de enseñanza a través de las estrategias aplicadas en el espacio didáctico...

Capítulo 1. El ejercicio físico, el juego y la práctica del deporte como medio para crear un contexto educativo que genere el aprendizaje

El análisis constante sobre la relevancia en la educación para atender las exigencias de la actualidad ha generado una serie de estudios, reflexiones e investigaciones que buscan ofrecer nuevos panoramas para comprender los elementos que dan vida a la enseñanza. Uno de éstos elementos es el aula, considerado como un punto de encuentro para la indagación en torno del aprendizaje, y sobre la cual algunas teorías – por ejemplo la constructivista - han propuesto diversos planteamientos.

En este trabajo de investigación por el tipo de estrategias que son de carácter lúdico, con actividades recreativas, físicas y de prácticas deportivas, el lugar donde se genera el ambiente de enseñanza se concibe como un espacio didáctico, es decir, un lugar externo al típico aula o salón en donde el alumno-jugador es parte de un contexto de enseñanza que busca generar una motivación constante en su ejercicio del pensar para acercarlo con base en las estrategias propuestas a momentos de aprendizaje en donde también realiza una serie de movimientos, los cuales, como veremos más adelante manifiestan acciones tendientes a la virtud.

En este espacio didáctico – fase de aplicación de la estrategia – es donde se concibe al ejercicio físico, al juego y a la práctica del deporte como un medio para la enseñanza, como una posibilidad que el alumno tiene para pensar, para actuar, para elegir y decidir. En este espacio se genera una relación entre el profesor-el alumno-los contenidos, pero, va más allá del triángulo didáctico, al contemplar el espacio didáctico como un medio para presentar las estrategias lúdicas, corporales y deportivas.

Los espacios didácticos ubicados y acoplados para las estrategias y al mismo tiempo donde se ponen en práctica los contenidos previos reflexionados a la aplicación de las estrategias, permiten generar un contexto para motivar nuevos aprendizajes. El sólo hecho de crear otras posibilidades de enseñanza implica un esfuerzo por presentar desde otras alternativas contenidos,

reflexiones y aprendizajes para que los alumnos se motiven e involucren de manera voluntaria, reflexiva y divertida en su aprendizaje.

De este modo, las estrategias propuestas promueven un contexto, un espacio donde se generan un sin fin de posibilidades para aprender a pensar, a reflexionar, a ejercitarse física, intelectual y moralmente al involucrarse en situaciones y circunstancias de juego que retan su forma de pensar, de ver las dificultades y las relaciones humanas, de afrontar la competencia, de enfrentar los miedos y todo ello, de algún modo les brinda la oportunidad de crear su interpretación sobre lo que aprenden y sobre su vida.

1.1 El contexto de la enseñanza media superior, como elemento para entender la dinámica de los jóvenes y la manera en cómo se puede aprender.

En la actualidad el aula contempla un contexto en donde el alumno es ya un personaje clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como dije el espacio didáctico generado fuera del aula y el que se promueve a través del mismo, se ve como un sistema que conjuga múltiples variables – el profesor, su personalidad, formación, también el alumno y el ambiente del aula – previamente debemos saber que su análisis va de la mano del proceso de enseñanza-aprendizaje buscando intervenir en cómo, cuando y dónde aprenden los alumnos. A éstos factores debemos incluir el espacio didáctico externo y la dinámica de las estrategias propuestas.

Al respecto César Coll propone: “El aula es, en este sentido, un sistema con vida propia, aunque no autónomo, pues se encuentra inserta en una red de suprasistemas y sistemas paralelos que contribuye a configurar y que a la vez configuran.” (Coll, 2014, p. 361). Es esencial considerar que el contexto del aula está relacionado con el espacio didáctico ya que pueden estar en constante transformación al usarse de múltiples maneras y que implica que los profesores pueden y saben moverse y adaptarse a éstos cambios entre el espacio áulico y el espacio didáctico, éste último entendido como el espacio externo para promover las estrategias.

Como se verá en la aplicación de las estrategias éste espacio didáctico, es la esfera de muchas actividades de carácter externo al espacio de un aula o salón, lo que implica ver las posibilidades de enseñanza más allá de los medios y formas habituales. Las estrategias proponen una interpretación de apropiación de contenidos en donde el alumno-jugador interactúa con el exterior inmediato, con la presentación de contenidos y con la relación con los otros.

La enseñanza de la filosofía debe ser un camino de motivación e inspiración para los alumnos de la Educación Media Superior (EMS) debido a que los contenidos pueden cambiar y transformar la vida de ellos si se logra que su aprendizaje sea significativo. Esta potencia de la filosofía no es exclusiva de un subsistema de bachillerato o preparatoria – Media Superior – sino incluyente para cualquiera de ellos independientemente de su currículo. Por eso, las estrategias que se proponen a lo largo de la tesis y que se presentan en el tercer capítulo pueden ser puestas en práctica en cualquier clase de la materia de ética sin importar su adscripción escolar. Precisamente lo valioso de una estrategia para reflexionar y aprender un contenido o acción es su posibilidad abierta para ser puesta en práctica, claro que para valorar su procedimiento se necesita de grupos particulares en donde se pusieron en ejercicio las estrategias propuestas.

La Preparatoria Agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo es el departamento encargado de dar la formación de nivel medio superior a los estudiantes provenientes de nivel secundaria, y preparación propedéutica a los provenientes de nivel medio superior, y por supuesto forma parte de la Universidad, Institución Nacional de Educación Superior, con particular atención en las disciplinas relacionadas con el campo y el medio rural mexicano. Se menciona que actualmente es la segunda mejor preparatoria de México según la prueba Enlace.

Es una preparatoria heterogénea al contar con alumnos de 27 estados de la República Mexicana y en donde cada uno puede estar influido de su

idiosincracia, el aprendizaje de contenidos éticos y filosóficos se puede manifestar como un instrumento esencial para la convivencia armónica de los estudiantes. Al conformarse con alumnos de diversos estratos sociales, religiones, idiosincracias, es más que esencial el papel de la enseñanza de la ética precisamente para que los alumnos puedan encontrar un soporte moral en su desarrollo como alumnos y como personas. Este aprendizaje de virtudes – como se plantea lograr – puede significarse en una actividad que por las condiciones antes mencionadas influyan en la conducta de los alumnos, para hacer su vida académica más significativa y lograr aprendizajes significativos.

El ámbito social en México y en la educación media superior identifica un sin fin de acciones y actos carentes de sentido ético y moral para promover una relación de respeto entre las personas y los alumnos. La Preparatoria en cuestión no es la excepción y por la diversidad de alumnos provenientes de muchas regiones ha sido pretexto para realizar acciones discriminatorias. Y, aunque este no es uno de los objetivos a lograr – abatir la discriminación como tal – si se logra un aprendizaje de virtudes a través de juego y el deporte, en la constante dinámica y relación con los otros, de algún modo, también se esta colaborando para abatir este tipo de acciones.

Estos son algunos de los objetivos académicos de la Preparatoria Agrícola³:

1. Formar estudiantes en el Nivel Medio Superior en las áreas de conocimiento: Básicas, Humanísticas, Sociales y Agronómicas; conscientes de su compromiso con la sociedad y con la naturaleza. Ampliamente capacitados, con espíritu crítico y analítico, con pensamiento creativo e independiente; con actitud colaboradora, con argumentos apropiados y accesibles para afrontar un mundo en constante cambio; con habilidades, destrezas y valores que posibiliten el mejor desarrollo de sus capacidades y les permita continuar su formación en niveles educativos superiores.

2. Desarrollar investigación científica que contribuya al enriquecimiento de las

³ Información que aparece en sus documentos oficiales y páginas electrónicas.

Ciencias y Humanidades, manteniéndose receptiva a los nuevos paradigmas y valorando las tecnologías y los conocimientos tradicionales, a fin de contribuir a la solución de problemas concretos del entorno relacionados con el medio rural y de la sociedad en general.

3. Vincularse con el entorno mediante el Servicio, la Difusión y Extensión de la Cultura Universitaria, los servicios profesionales y demás modalidades posibles, a través de proyectos que promuevan el desarrollo social equitativo, justo y sostenible, buscando concretar resultados positivos, tanto para el Departamento y la Universidad, como para la sociedad.

Por otro lado, éstos son algunos datos en el rubro de su infraestructura⁴:

- 33 aulas para clases
- 32 laboratorios
- 6 auditorios
- 1 sala de usos múltiples
- 1 biblioteca-hemeroteca
- 1 laboratorio de computo para realizar trabajos (100 computadoras)
- 1 laboratorio de computo para dar clase
- 1 Herbolario con más de 25 mil ejemplares
- 7 edificios, más complejo aulas nuevas-cubículos y cubículos en el área de catacumbas.

Además, es necesario mencionar algunas características importantes de su contexto educativo para poder identificar sus necesidades y al momento de plantear la estrategia a aplicar sea la correcta con base dicho ámbito educativo. La Preparatoria Agrícola de Chapingo cuenta en el último ciclo escolar con 4137 alumnos, de los cuales el 51% son hombres y el 49 mujeres. Cuenta con 348 profesores, lo que implica que para cada 10 alumnos hay un maestro, los cuales una de sus tareas pedagógicas es brindar asesorías. El nivel académico contempla una preparación de 22 materias (algunas tienen consecutivas) de tal modo que existe en términos generales un conjunto holístico de contenidos. Sin embargo, la preparatoria tiene como objetivo principal servir de formación

⁴ Información vertida en la página electrónica oficial.

preliminar para que los alumnos accedan a su preparación universitaria, la cual, por la característica esencial de la universidad esta dirigido a la agronomía.

La Universidad Autónoma Chapingo al albergar a la mayoría de sus estudiantes como alumnos internos (viven en la Universidad o fuera pero cercana a ella) con becados internos y externos, exige un presupuesto elevado, el cual se ha dicho varias veces rebasa el presupuesto que se le otorga al Estado de Tlaxcala. Este aspecto se menciona para descartar el aspecto económico como escollo del desarrollo en el proceso pedagógico. Las aulas y espacios externos – patios, jardines, canchas, pasillos, etcétera - con los que cuenta la preparatoria son suficientes, espaciosos y en los cuáles se pueden trabajar en condiciones óptimas. Por supuesto que todo puede mejorarse, pero las situaciones actuales de los inmuebles permitieron de manera óptima la aplicación de las estrategias. Además de contar en los alrededores de los edificios con suficientes áreas verdes que se utilizaron al momento de aplicar las actividades.

Una vez consideradas las características más importantes del contexto educativo en donde se realizó la intervención pedagógica es también pertinente contemplar el contexto del aula – un espacio didáctico - como un ámbito en donde se pueden establecer un sin fin de actividades en donde los profesores y los alumnos tengan una relación inherente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. “Y es que, para efectuar bien el proceso de enseñanza, que es de educación y puesta en acto del conocimiento, es muy conveniente conocer bien el proceso del conocer, que es lo que se va a provocar y orientar en el alumno. Conocer el conocer para enseñar a realizarlo bien. Esto es algo que puede dar el filósofo al educador, de manera que aporte algo sumamente útil desde la crítica del conocimiento.” (Beuchot, 1999, p. 40).

Dicho proceso considera que la dimensión social de la enseñanza es parte esencial en el aprendizaje de los contenidos éticos, ya que precisamente ésta área de conocimiento es relevante por el carácter de la relación social que tenemos como personas y como agentes activos de la educación. Cesar Coll

menciona: “Situación el proceso de enseñanza y aprendizaje en un contexto en el aula que destaque su dimensión social mediada. Para aprender ciencias sociales es necesario que el alumno se implique en situaciones y actividades colectivas de carácter social y cultural”. (Coll, 2002, p. 521,522).

De este modo, se pone al alumno en una situación propicia para explicitar y dar a conocer sus ideas, explorar y reflexionar otras diferentes, aceptar tanto la relación de los múltiples conocimientos y la necesidad de contextualizarlo, argumentar los propios planteamientos y valorarlos en su justa medida. Al respecto de este trabajo las actividades y estrategias que se aplicaron a través del juego y la práctica del deporte contemplan situaciones colectivas y grupales – como lo son implícitas del juego y la dinámica de los deportes – así como también éstas actividades van a permitir la reflexión de los alumnos para que puedan darse cuenta de la posibilidad abierta que representa el contenido de la enseñanza de la ética y en particular de lo importante que es aprender virtudes.

Uno de los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje en este contexto pedagógico es promover con las estrategias esa posibilidad abierta para que el alumno pueda ser libre de participar en la construcción del conocimiento, que sea capaz de tomar decisiones y de ejercitarse con las virtudes a través de las acciones, esto solo es posible en un contexto del aula que contempla una dinámica de relaciones sociales, de recreación dirigida, de reflexión constante y de una elección potencial para actuar, todas éstas acciones son parte de un ejercicio filosófico para aprender a pensar.

Todos éstos elementos van a permitir en un primer nivel que el aprendizaje de contenidos filosóficos y éticos sea posible, es más, que puedan precisamente ser aprendizajes al ubicarse en la realidad del alumno como aprendizajes significativos. Resaltar que se trata específicamente de la materia de ética. En un segundo nivel, que al generar un óptimo proceso de enseñanza el aprendizaje de las virtudes sea un camino real asumido y ejercitado por la acción constante del alumno-jugador en las diferentes estrategias.

Con esta perspectiva el proceso pedagógico trabaja rumbo a una enseñanza activa, con principios del constructivismo que contempla el triángulo didáctico y a su vez que se dirige hacia un enfoque de aprendizaje profundo, lo que promueve que el alumno sea un personaje clave e indispensable del proceso enseñanza-aprendizaje:

“Asimismo conviene subrayar que, si se contempla la construcción del conocimiento como un proceso, con sus avances y retrocesos, entonces la ayuda ha de contemplarse también como un proceso; es decir, no puede permanecer constante ni en cantidad ni en calidad, sino que ha de ir ajustándose progresivamente en función de los avances o retrocesos que vaya experimentando el alumno en el proceso de construcción de significados y de atribución de sentido sobre los contenidos de aprendizaje.” (Coll, 2002, p. 184).

Es el constructivismo como perspectiva pedagógica a través de la cual se contempla el proceso de enseñanza-aprendizaje como un ámbito vivo, dinámico, libre, abierto, y por lo tanto, que genera una serie de medios para que los alumnos participen activamente en él y obtener un aprendizaje significativo.

Al conocer las condiciones del ámbito educativo en donde se aplicaron las estrategias cobra mayor sentido que la enseñanza de la ética se postule como un área de conocimiento que se puede significar a través de los aprendizajes. Lo anterior además de atender a resolver dicha problemática estaría manifestando la relevancia de la asignatura como oportunidad para que los alumnos se vincularán con su aprendizaje, y así encontrar una posibilidad de ser mejor persona. Como menciona Mauricio Beuchot: “Así la educación tiene como objeto formar a la persona, no solamente informarla. Es el desarrollo de sus potencialidades. Esta idea de potencialidades de la persona nos remite a la idea de virtudes, esos hábitos que pueden cualificar a la persona en su misma estructura ontológica, que se van adquiriendo y desarrollando en el individuo precisamente porque se halla en estado de potencialidad. El hombre es un cúmulo de potencialidades que hay que desentrañar.” (Beuchot, 1999, p.14).

En este punto es necesario mencionar que al momento de realizar la aplicación de la estrategia debe considerarse un criterio de evaluación, el cual, por la naturaleza de lo que se está analizando será subjetivo⁵, sin embargo, dicha valoración debe definirse por las acciones en la dinámica en la que estará inmerso el alumno. Por lo tanto, el espacio didáctico⁶ es un instrumento esencial en el desarrollo de la estrategia y al ser contemplado como un medio vivencial, es también el ámbito donde se reflejan las normas y reglas de la enseñanza y de la dinámica del juego. Esto permitió regular e ir evaluando el proceso personal de acciones que los alumnos realizaron con su activa participación dentro de la dinámica del juego y como elemento esencial del contexto del espacio didáctico.

Desde la perspectiva del constructivismo el proceso de enseñanza-aprendizaje se contempla un ámbito de socialización que también es parte esencial de la formación educativa. Y, como ya vimos con el carácter heterogéneo de la Preparatoria esta socialización expresa mayor importancia, ya que puede influir de manera directa y activa en la formación académica, pedagógica y humana del alumno. “El proceso de desarrollo personal, es decir, el proceso mediante el cual los seres humanos llegamos a construirnos como personas iguales a las otras personas, pero al mismo tiempo diferentes de todas ellas, es inseparable del proceso de socialización, es decir, del proceso mediante el cual nos incorporamos a una sociedad y a una cultura.” (Coll, 2002, p.175).

Es objetivo de este trabajo explicar como el juego y la práctica del deporte pueden generar un contexto pedagógico a través del cual se fomenta esta socialización y al mismo tiempo los caminos por los cuales se puede transitar para promover el aprendizaje significativo. Por lo tanto, el aprendizaje se debe comprender como un proceso de culturación, es decir, los estudiantes

⁵ En el capítulo tres se desarrolla tanto la aplicación de la estrategia como sus criterios de evaluación para poder analizar los resultados, tener evidencias y los objetivos de la misma.

⁶ Como ya dije, debe entenderse como los espacios fuera del salón o aula, y, que contempla cualquier espacio externo de la Universidad.

se integran de manera gradual a cierta comunidad a través de prácticas sociales. Para Frida Díaz Barriga: “En esta misma dirección, se comparte la idea de que *aprender y hacer* son acciones inseparables. En consecuencia, un principio nodal de este enfoque plantea que los alumnos (aprendices o novicios) deben aprender en el *contexto pertinente*.” (Díaz Barriga, 2006, p,19).

Con base en los argumentos anteriores que son ya una perspectiva de cómo ver las posibilidades para aprender, se propone un tipo de aprendizaje que se enfoca en el desempeño del alumno-jugador, tomando en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje como meta, logrando evaluar además de sus habilidades, la aplicación, por lo tanto, se evalúa lo que se hace en cada etapa del proceso educativo y de la estrategia misma.

1.2 Definición del ejercicio físico, el juego y la práctica del deporte para entender qué ámbito y contexto se puede construir mediante su dinámica.

El juego y la práctica del deporte ofrecen los sentimientos y emociones de una experiencia parecida a las que el alumno vive en la cotidianidad, pero en el juego y el deporte, desde mi punto de vista, se encuentra la posibilidad para desarrollarse moralmente a través de la práctica misma. En el ámbito moral del juego y la práctica del deporte el participante descubre que existe un sustento para tomar decisiones y desde el juego aprender que es un regulador de principios morales, reglas y normas.

Es así que, a lo largo de la historia, la gran variedad de este tipo de actividades han sido prioritarias pues ha sido el campo de aprendizajes básicos para la vida. Posibilita que las personas se vean en situaciones, en ocasiones rápidas y extremas, en donde deben tomar decisiones, elegir, según su temperamento, constitución corporal, necesidades afectivas y emocionales. Mediante esta práctica se evoca miméticamente el triunfo y la derrota como en las guerras, pero sin el perjuicio de dañar intencionalmente al compañero de juego. Como afirma Huizinga: “Este elemento de tensión presta a la actividad

lúdica, que por sí misma está más allá del bien y del mal, cierto contenido ético. En esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque, en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él". (Huizinga, 2005, p. 24,25).

El carácter axiológico de esta actividad lúdica conlleva la posibilidad de obtener a través de la diversión, la recreación y el gozo del juego mismo, de ser mejor persona, de aprender a elegir y a conducirse con virtudes, de aprender – respetando – principios, normas y reglas, y comprendiendo el funcionamiento social del juego en la que decide participar de forma voluntaria. En este punto, educación, filosofía y deporte confluyen y se relacionan en este compromiso moral por buscar la transformación de la persona, del alumno, tienen inherentemente una eticidad que en su búsqueda y proceso marcan un camino, una guía, un sendero para lograr los objetivos para los cuáles fueron creados. Como afirma Nietzsche: “*Todas las ciencias tienen que preparar ahora la tarea futura del filósofo: entendiendo por tal tarea que el filósofo tiene que solucionar el problema del valor, que él tiene que determinar la jerarquía de los valores.*” (Nietzsche, 2014, pp, 49).

Con base en lo anterior, el juego y la práctica del deporte ofrecen la oportunidad de una realización moral lograda por el ejercicio de acciones que comparten el esfuerzo físico y que contienen elementos morales, porque además esas acciones no pueden olvidarse de las reglas y normas que regulan el deporte, y que ellas también promueven el aspecto ético de dicha práctica. Esteban Calle expresa: “El Deporte es juego, sí, sometido a ciertas reglas, pero dirigido inteligentemente a un fin, no sólo inmanente, sino trascendente; es el ejercicio físico desarrollado con cierto ritmo y determinado propósito, o sea, el juego ennoblecido, idealizado, y dotado de una ética y de una estética, de una moral y un arte”. (Calle, 1970, p. 20). Analizar el objeto de estudio desde la perspectiva de la filosofía del deporte en la actualidad, implica estudiar y

analizar una de las actividades de mayor relevancia, ya que las personas le dedican su tiempo.

Por lo tanto, podemos decir que la práctica del deporte permite delimitar el campo de juego donde los alumnos-jugadores participan enfocados en la esfera del juego y deporte amateur, recreativo. Y, es en esta práctica del deporte en la cual las personas tienen la libertad de elegir, jugar y decidir con voluntad. Al darse cuenta los alumnos que son parte de la dinámica de la experiencia lúdica y cognitiva pueden apreciar e interpretar este tipo de actividad y lo relevante de esas experiencias y reflexiones en sus vidas, de este modo, promoviendo un camino para que adquiera un aprendizaje significativo. Este aprendizaje al ser significativo procede ya, de una postura constructivista que lo considera como un esfuerzo constante para que el alumno sea parte de su aprendizaje. Para Freire: “Enseñar y aprender tienen que ver con el esfuerzo metódicamente crítico del profesor por desvelar la comprensión de algo y con el empeño igualmente crítico del alumno de ir entrando como sujeto en aprendizaje, en el proceso de desvelamiento que el profesor o profesora debe desatar.” (Freire, 1997, p. 114).

Al contemplar el aprendizaje como posibilidad de obtener aprendizajes significativos a través del juego y la práctica del deporte, se observa al igual que en el proceso de enseñanza la regulación de la participación del alumno-jugador por principios, reglas y normas que dan estructura a los diversos reglamentos y los cuales están implícitos en un ámbito ético y axiológico, por lo tanto filosófico. Al respecto menciona Ruyer: “ Los valores no son solamente múltiples y específicos, sino que –y aquí está el germen de los conflictos- los valores se oponen por su normatividad y obligan al agente a elegir.” (Ruyer, 1987, pp, 90).

De hecho, si partimos de que el ser humano es social por naturaleza sus acciones influyen en su exterior inmediato, en éste caso en su práctica deportiva. A lo largo de la historia interpretar y conocer el pensamiento y el acontecer humano ha sido una de las tareas de la filosofía, entonces, los

sucesos que se manifiestan en la práctica del deporte no están exentos y son susceptibles de ser analizados a través de una perspectiva filosófica que nos permita entender el ámbito lúdico y de la práctica deportiva y no sólo percibirlo como lo que parece ser ha simple vista un ejercicio físico⁷.

Al respecto del juego se menciona: “Ahora se trata de mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura”. (Huizinga, 2005, p.17). Tenemos al juego y a la práctica del deporte como un aspecto cultural en donde se pueden entender y analizar el comportamiento de los jugadores para establecer una serie de reflexiones y análisis que nos ayuden a entender la relevancia del juego y de la práctica del deporte visto desde un enfoque filosófico. Con esta perspectiva se puede entender la intención de promover el aprendizaje de virtudes a través de la dinámica social que genera el juego y que la filosofía puede explicar desde esta visión.

Otro de los especialistas en el análisis del deporte Norbert Elias⁸ afirma: “El deporte es un acontecimiento recreativo “mimético” que puede producir emoción agradable y que, en ese sentido, realiza una función “des-rutinizadora”. (Elias, 1996, p. 266). Es decir, en nuestra perspectiva la práctica del deporte puede contener dos acciones con naturaleza parecida y que tienen relación, donde una de ellas puede estar exenta de los riesgos y peligros de la realidad. La experiencia lúdica que se ofrece le permite al alumno-jugador aprender al mismo tiempo que divertirse y ésta es ya una apertura para darse cuenta que puede apropiarse de reflexiones, contenidos y finalmente de acciones virtuosas.

Con base en este argumento, la práctica del juego y el deporte representan una visión mimética de la vida, es una representación de la sociedad en que se vive y de donde se puede aprender. Pero más importante, la experiencia del juego y de práctica del deporte es una posibilidad abierta de

⁷ El ejercicio físico como tal ya implica una serie de beneficios para la persona, por lo cual, es importante no discriminarlo como carente de sentido ético.

⁸ Uno de los sociólogos más importantes del siglo XX-XXI y cuyos estudios sobre sociología del deporte ha influido en los análisis teóricos sobre este tema.

encontrar en el campo de juego - en el contexto del aula y ámbito lúdico creado para recrear su dinámica - situaciones que lo llevan a tomar decisiones concretas que van afectando e influyendo el desarrollo de su dinámica y por ende del resultado del mismo, sea cual fuere el juego y el deporte practicado. Y, por supuesto generar acciones y reacciones de los alumnos-jugadores que se pueden dirigir en el aprendizaje de virtudes, porque son capaces de ir tomando elecciones en cada momento del juego.

Desde la perspectiva filosófica el deporte es, en primer lugar, un juego y como tal, incluye una sensación de placer y espontaneidad lo cual, la convierte en una actividad atractiva y singular. Es así, que el deporte – su práctica - como recreación y como actividad física nos otorga la posibilidad de hacer una reflexión y un reconocimiento del ser uno frente a otro (jugador-contrario-jugador) que le permite identificarse en la similitud y diferencia. Es a través de la dinámica misma del juego que el alumno-jugador busca – muchas veces sin darse cuenta y que también es parte del proceso de reflexión que se conseguirá - identificarse, manifestarse e integrarse.

En este punto, se promueve también un sentido de pertenencia a través de ser parte de un equipo, grupo, comunidad, y, solo es en la relación con los demás como se entiende la relevancia de las acciones elegidas y como influyen o afectan a los demás. En el caso de aprender virtudes y de actuar con ellas, el alumno-jugador podrá *darse cuenta* como afecta o influye moralmente a sus compañeros, como ellos también en él, promoviendo de algún modo una reacción virtuosa en ellos. Una acción virtuosa realizada tendrá una reacción del compañero o contrario y allí se mantiene una cadena de acciones entre las cuales muchas de ellas tendrán una carga ética.

Mediante su actividad el juego ofrece esa posibilidad de integración y de reconocimiento - uno frente al otro - de ser parte de algo que explica cómo el ser humano aprende a actuar en la medida y reflexión de las acciones de los otros. De hecho el aprendizaje es primero en el seno de la familia, el ámbito escolar, la comunidad, la sociedad. Es un aprendizaje permanente por lo cual

es indispensable para cualquier ser humano. “La competencia conserva su naturaleza de juego y en esta cualidad lúdica reside el punto de apoyo para comprender su función social.” (Huizinga, 2005, p. 73). Además de lograr un desenvolvimiento físico, mental y emocional.

En otro sentido, juego y la práctica del deporte es un ejercicio de competencia donde se excluyen posibles acciones violentas, y que colabora a realizar una reflexión filosófica sobre dicha actividad, considerando entonces a la práctica del deporte y al deporte-práctica (recreativo y competitivo) como medio para promover y *aprehender* virtudes a través del ejercicio y de la dinámica que genera el juego como actividad lúdica y como instrumento de una disciplina deportiva. Desde el constructivismo: “En situaciones competitivas, en cambio, cada alumno sólo puede alcanzar sus objetivos si los demás no alcanzan los suyos: lo que define una competición es que no todos pueden ganar, y para que alguien gane otros tienen que perder”. (Coll, 2002, p.417).

Es así, que el deporte manifiesta un conjunto de analogías sobre el acontecer humano, ya que un deportista se comporta y actúa en el campo de juego, como regularmente lo hace en su vida cotidiana y viceversa. Pero también que existe la posibilidad de promover el cambio de acción a través de las normas, reglas y principios que existen en el juego y con la práctica del deporte. Y, me refiero al deporte práctica – al amateur y recreativo por naturaleza – no al profesional y comercial o de espectáculo, en palabras de Cagigal: “Por otro camino, en otra dirección, marcha el otro deporte - entitativamente el primero- ajeno a la propaganda, a la comercialización, a la instrumentalización política... En realidad no es deporte de segunda categoría. Es antropológica y vivencialmente el primero, es el deporte-práctica”. (Cagigal, 1975, p. 59-60).

Es decir, el primer acercamiento con el juego y con su primera práctica ya puede incidir e influir en su vivencia cotidiana, en acercarlo con los otros, en brindarle una posibilidad de expresarse y manifestar sus deseos, emociones y reflexiones, ya ya van reflejando una manera de ser en el mundo.

Por lo tanto, el juego y la práctica del deporte son una oportunidad para que el alumno-jugador pueda participar activamente en el ámbito de competencia (el contexto del aula y del espacio didáctico que se utilice para desarrollar la actividad planteada), para realizar acciones y reacciones que pasan por el ámbito moral, pero que de manera inmediata le darán un cúmulo de sensaciones al tratarse de una actividad lúdica y recreativa. Es decir, la posibilidad de aprender virtudes con la práctica del deporte, es posible porque además esta práctica le permite una constancia de aplicación de experiencias, sensaciones, reflexiones, contenidos y valoraciones morales.

Por lo cual, se da un tránsito de la acción valorativa eventual que no llega a impactar en la acción cotidiana a una valoración que a causa de su constante aplicación logra ser aprehendida; afirma el filósofo griego: “Las virtudes, en cambio, las adquirimos ejercitándonos primero en ellas, como pasa también en las artes y oficios. Todo lo que hemos de hacer después de haberlo aprendido, lo aprendemos haciéndolo, como, por ejemplo, llegamos a ser arquitectos construyendo, y citaristas tañendo la cítara. Y de igual manera nos hacemos justos practicando actos de justicia, y temperantes haciendo actos de templanza, y valientes ejercitando actos de valentía.”(Aristóteles, 2007, p. 23).

Entonces, la virtud debemos concebirla como el hábito de la acción que manifiesta una cualidad moral, la virtud se aprende ejercitándonos en ella. “Se puede definir la virtud diciendo que es una propiedad disposicional que la persona adquiere, y que la capacita para hacer bien una cierta actividad.” (Arriarán, 1999, p.11). Como hemos podido ver el hábito y el constante ejercicio de la virtud es lo que permite su aprendizaje. Otra definición de la virtud que extiende nuestra comprensión de su contenido es expresada por A. MacIntyre: “Una virtud es una cualidad humana adquirida, cuya posesión y ejercicio tiende a hacernos capaces de lograr aquellos bienes que son internos a las prácticas y cuya carencia nos impide efectivamente lograr cualquiera de tales bienes.” (MacIntyre, 2004, p. 252).

Para mi, la virtud es *un movimiento de ejercitación y apropiación de la acción*. Ya que aprender acciones tendientes a la virtud es posible ya que se trata de una cualidad que se puede adquirir con el ejercicio y con la práctica de modo constante y progresivo.

La enseñanza de la filosofía, para que logre interesar a los alumnos debe ser abierta, activa, alcanzable para quien busque, para quien reflexione, para quien desee tener una perspectiva acerca del mundo y de la vida, y son el juego y la práctica del deporte los que generan un ámbito de realización para lograr esto. Como afirma el filósofo estadounidense con un ejemplo de enseñanza en la filosofía y la ética: “es Sócrates, para quien la filosofía no era una adquisición, ni una profesión, sino una forma de vida. Lo que él nos enseña no es a saber filosofía ni aplicarla sino a practicarla. La filosofía se reconoce en él como algo que cualquiera de nosotros puede imitar.” (Lipman, 1998, pp. 30).

Por lo tanto, se debe promover una enseñanza de la filosofía y en particular de la ética que permita abrir más los ojos para percibir el mundo, para develar sus misterios y encontrar un sentido propio. Aprender a elegir y aprender virtudes es un abrirse al mundo para entender que podemos encontrar guías para vivir, para construir una realidad capaz de vivirla. “Cuando hablamos de valores, hablamos bajo la inspiración, bajo la óptica de la vida: la vida misma nos fuerza a poner valores, la vida misma valora a través de nosotros *cuando* ponemos valores”. (Nietzsche, 2014, pp,177).

Entendiendo y asumiendo en la vida cotidiana la capacidad de elegir y decidir, lo mismo que hace al momento que es introducido en la dinámica del juego, es decir, aprender a elegir y decidir en su práctica deportiva y que le ayuda a darse cuenta de lo importante que es elegir en su vida cotidiana. Consiste en plantearse múltiples caminos que promuevan tomar decisiones, intentar, arriesgar, aventarse en su posible práctica y ejercicio de actuar con virtudes.

La enseñanza de la filosofía y la ética deben ofrecer la posibilidad de que los alumnos realicen reflexiones y valoraciones a través de sus actos -

consecuencias de sus decisiones -, es decir, son capaces de *darse cuenta* de que su aprendizaje puede ser aplicable de manera inmediata en el juego y también en su vida cotidiana, y, por lo tanto, se revela como un aprendizaje significativo.

Con frecuencia los alumnos – grupos con diversas intereses - de esta edad toman decisiones no bien reflexionadas, son influidos por organizaciones políticas, religiosas, socio-económicas, mediáticas que nos dicen cómo debemos ser, qué debemos pensar, que desear, que comer, qué vestir, en qué sí creer y en qué no creer. Tomar decisiones, elegir, lo hacemos todos los días, pero cuando se han encontrado opciones motivadas desde la reflexión filosófica puede lograrse una vinculación con el mundo y la realidad que tenemos enfrente de nosotros. Es una oportunidad de contrastar lo asumido con lo aprendido y de identificar que el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene sentido, que su participación como agente activo del proceso puede marcar una diferencia en las diferentes actividades de su vida.

Surgen en este punto, unos cuestionamientos ¿Qué puede hacer el profesor para que la filosofía sea un aprendizaje significativo? ¿Cómo ha de intervenir en el proceso de enseñanza? De acuerdo con lo expuesto, si el alumno-jugador encuentra que los contenidos y las actividades ofrecidos en y desde el ejercicio de la reflexión filosófica le permiten aprendizajes que pueden generar actos elegidos, un darse cuenta para pensar como actuar y con ello realizar la tarea cotidiana de practicar lo aprendido para mejorar su vida integral - física, mental, espiritual, y no, prescripciones de comportamiento rígidos y determinados. Tal enfoque – como ya se ha mencionado - se encuentra en la propuesta constructivista, pues considera que tal libertad de aprendizaje puede lograrse en el espacio didáctico⁹ y en las estrategias que se diseñen, asimismo permite que sea el alumno quien otorgue un sentido a lo aprendido, visto desde su acción en el contexto del aula y desde los ámbitos de su vida cotidiana.

⁹ Es decir, un espacio externo utilizado para la dinámica de la estrategia y puede ampliarse a otros ámbitos de acción.

En esta perspectiva Eduardo Nicol menciona que la enseñanza de la filosofía debe reformular o reinventar algunas formas de interpretar, de pensar y de reflexionar sobre el mundo, pero además otro aspecto que se puede aprender con sus reflexiones es que la filosofía es un conocimiento tan abierto, y activo – no pasivo como sucede a veces- que puede voltear a observar y analizar otras actividades humanas que simplemente no tienen el interés en algunos lugares del mundo, siendo que a final de cuentas el juego y la practica deportiva en la actualidad es uno de los aconteceres que más nos interesan por el impacto de su experiencia como homo ludens.

1.3 La relación del triángulo didáctico, con la dinámica del juego y la competencia, como medios para aprender virtudes.

Ya se mencionó la relevancia que tiene en esté trabajo la consideración de ampliar el triángulo didáctico – con el espacio didáctico y la dinámica de las estrategias - para considerar otras posibilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La definición de dicho proceso esta vinculada con los elementos que lo constituyen: docente, alumnos, contenidos, espacio didáctico y dinámica de las estrategias.

Con base en lo anterior el proceso de enseñanza contempla – desde la perspectiva constructivista y desde la intención de la filosofía para la vida – la necesidad de incluir activamente a los alumnos en todas las actividades del aprendizaje y que disfruten también de la relación humana implícita en el contexto del espacio didáctico. Esto además debe considerar una relación horizontal y dialógica entre el profesor y los alumnos, con lo cual, el acceso a los contenidos pueden presentarse de manera lúdica, dinámica, holística y en busca de aprendizajes significativos.

El objeto de relacionar el triángulo y espacio didáctico, con la dinámica del juego y la práctica del deporte con su necesaria competencia, es porque pueden generar un ámbito educativo en donde los alumnos-jugadores logran de manera simultánea un acercamiento a los contenidos y la reflexión de los

misimos. Una relación humana con sus compañeros y que con el juego puede reflexionar sobre lo importante que es el trabajo en equipo y la relación con los demás. Estos factores incluidos en una dinámica de recreación y competencia le ayudan al alumno a darse cuenta que es capaz de elegir y decidir activamente¹⁰, siendo este uno de los pasos para lograr aprendizaje significativo.

Este proceso pedagógico cumple por lo tanto con dos objetivos que se plantean: primero el aprendizaje de contenidos; segundo, colaborar en la formación del alumno para ser a través de sus constantes acciones una mejor persona. Coll menciona:

“En cualquier caso, desde el punto de vista psicológico lo más importante no es la propuesta de contenidos en sí misma, sino su influencia en la actividad conjunta de profesores y alumnos en el aula y las consecuencias de la relación de estos tres elementos para el desarrollo de uno u otro tipo de capacidades personales. En otras palabras, más allá de lo que van a aprender los alumnos, lo que realmente estamos diciendo al hacerles participar en determinadas prácticas y reflexiones vinculadas al aprendizaje de unos contenidos concretos es el tipo de persona que contribuiremos a formar.” (Coll, 2002, p. 526).

El triángulo didáctico – que establece una relación en el proceso pedagógico - se constituye por el docente-alumno-contenidos y, en la propuesta de las estrategias planteadas en el tercer capítulo, hay que incluir, al espacio didáctico – espacio externo – así como, a la dinámica del juego que junto la práctica del deporte son ámbitos en los cuáles se puede generar un contexto apropiado para la enseñanza. Por lo tanto, las actividades que se pueden descubrir a través del juego son un medio para aprender virtudes, para aprender que sus acciones pueden y deben considerar la relación con los

¹⁰ En el juego y en la práctica de los deportes las desiciones activas influyen en el momento y situación del juego mismo inclinando el resultado a su favor o en su contra, pero a final de cuentas las desiciones ya son una manera activa de participar en la dinámica y de asumirse como una persona en proceso de formación.

demás, las normas y reglas del juego¹¹ . “El ejercicio de las virtudes por sí mismo es susceptible de exigir una actitud muy determinada para con las cuestiones sociales y políticas; y aprendemos o dejamos de aprender el ejercicio de las virtudes siempre dentro de una comunidad concreta con sus propias formas institucionales específicas.” (MacIntyre, 2004, p.257).

A través del juego y la práctica del deporte hay una aprehensión de la realidad y al mismo tiempo hay un acto elemental de la inteligencia a través de la cual el alumno-jugador realiza una impresión y aprehensión sobre la experiencia y el ejercicio de sus acciones estará motivado por la diversión y aprender que sus decisiones son relevantes para él y los demás. Como por ejemplo: "Un partido de fútbol espontáneo, en un solar urbano, es un modelo de comportamiento social, con todos sus ingredientes de valoración y jerarquización, acatamiento de unas reglas, respeto a la autoridad, actitud sancionadora de las infracciones" (Cagigal 1975, p 38).

Estos actos inmersos en la competencia y que ponen a prueba su desarrollo físico, mental y moral es el ámbito para aprender virtudes. El alumno-jugador por lo tanto tiene la posibilidad de aprender virtudes jugando, recreándose y compitiendo¹², y al darse cuenta de lo importante de su capacidad de elección también entender que las virtudes aprendidas puede llevarlas a los ámbitos de su vida cotidiana.

El juego y la práctica del deporte son un ámbito para el desarrollo de acciones motivadas por su capacidad de elección para asumirse dentro de la dinámica del juego y al mismo tiempo para reflexionar que la competencia le permite entender que más importante que ganar, es aprender a realizar

¹¹ A través de mi experiencia puedo saber que aprender las reglas y normas de un juego en el cual uno participa, ayuda a entender que las normas y reglas en la vida cotidiana son igual de importantes para relacionarse moralmente con los demás.

¹² Es importante considerar que la competencia está regulada por las normas y reglas del juego, por la participación y dirección del profesor y observada como un elemento natural de cualquier juego y no, como un motivo para ganar a cualquier costa. De hecho las estrategias mostrarán que las acciones tendientes hacia la virtud están siempre antes que el objetivo de ganar. Ganar es un proceso, un camino, antes que una meta.

acciones tendientes a las virtudes que se aprenden con el juego y la práctica del deporte.

La práctica deportiva tiene contenido un código moral que se constituye, primero por las reglas del juego; segundo, por las normas y costumbres que son parte de su estructura; y tercero, por el código moral existente que también influye en el jugador-alumno al momento de jugar y que ese parámetro de conocimiento es el que le permite llevar lo aprendido a su vida cotidiana. En palabras de Durkheim: “El conjunto de reglas morales forma verdaderamente alrededor de cada hombre una especie de barrera ideal, al pie de la cual viene a morir el torrente de las pasiones humanas, sin poder avanzar más allá. Y sólo es posible llegar a satisfacerlas porque están contenidas.” (Durkheim, 1997, p. 54,55). En algún momento las reglas del juego y las reglas morales parecen caminar por la misma línea ya que buscan dirigir, encaminar y conducir el ejercicio de la acción, que por un lado despliega el ejercicio de virtudes y que fomenta la integridad moral de los alumnos y por otro, el ideal de un juego limpio, honesto y honorable.

La enseñanza de la ética no puede entenderse desligada de la acción, se entiende que el componente de las actitudes tiene un peso considerable en los comportamientos posteriores a una tarea educativa, de ahí que en nuestra propuesta metodológica se incorporen actuaciones que van dirigidas al contraste de actitudes, pero también a modificar ciertas situaciones que se dan en el entorno concreto del juego, de la competencia y del aprendizaje. “Y, por otra parte, el aprendizaje de las virtudes requiere del diálogo, la interacción, la intersubjetividad”. (Beuchot, 1999, p.13). En la enseñanza de la ética debe considerarse un ámbito y un contexto que permita desarrollar las actividades para motivar el aprendizaje de virtudes y constituye un elemento fundamental del proceso pedagógico y también del juego – y por supuesto de múltiples actividades de la vida cotidiana -, los cuáles han de fomentar el aprendizaje de virtudes y por supuesto al aprenderlas y hacerlas parte de su vida pueden transferir lo aprendido a otras actividades de su vida cotidiana.

La enseñanza de la ética debe ser con estrategias y actividades que el alumno-jugador pueda experimentar, sentir, reflexionar, elegir, debe crearse el ambiente para que los alumnos aprendan a reflexionar, para que se ejerciten en el arte de pensar, en la capacidad de actuar con lo cual serán capaces de apropiarse de contenidos que se vuelven vivenciales porque cobran sentido en el instante mismo de la acción. “La verdadera educación no sólo consiste en enseñar a pensar sino también en aprender a pensar sobre lo que se piensa...”. (Savater, 1997, pp, 37,38). De nada sirve la mera transmisión de la información sino provoca las ideas de los alumnos, sino motiva su ejercicio del reflexionar y sino estimula un espacio mimético donde el alumno-jugador se da cuenta que aprender a jugar es como aprender a conocer y por lo tanto aprender a vivir. Es decir, se necesita que él piense, reflexione, elija, actúe.

La posibilidad que tienen los alumnos con las estrategias que se proponen - más adelante - a través del juego y la práctica del deporte es ya un primer paso para actuar¹³ con base en el ejercicio de sus acciones, motivando que ese ejercicio sea el del aprendizaje de virtudes con base en el hábito. Ya lo afirmaba Aristóteles: “Si es así, pues, en todos los casos, la virtud del hombre será entonces aquel hábito por el cual el hombre se hace bueno y gracias al cual realizará bien la obra que le es propia.” (Aristóteles, 2007, p. 29).

En el juego y la práctica del deporte se experimenta un sentimiento de pertenencia y se puede entender que vivir al igual que jugar es decidirse, optar por opciones, escoger, elegir, actuar, compartir, aprender. Y, entonces elegir dentro de la dinámica de un juego es como un *atreverse*¹⁴ a, un *darse cuenta* de ello, ya implica un pensamiento motor¹⁵ que permite elegir. La intención de

¹³ Además claro del despliegue de sus cualidades físicas y concebir que ese ámbito visto como un campo de juego, es también un campo moral en donde la práctica y ejecución del alumno-jugador le puede ofrecer los mejores resultados posibles en la competencia, sino también y más importante en el despliegue de su ser moral al aprender virtudes.

¹⁴ Poseer la voluntad de empujarse hacia lo que está en frente, elegir en cualquier situación, darse en cualquier momento, sentirse vivo.

¹⁵ Una reflexión motivada por un agente externo – puede ser el juego y los contenidos – y también un agente interno, como la personalidad y el carácter.

distinguir la importancia de que el juego y *la práctica del deporte son una secuencia finita pero consecutiva de múltiples movimientos observados en la aplicación de la estrategia*, por parte de todos los alumnos-jugadores involucrados en la competencia y que es allí en donde se brindarán las estrategias para que el alumno con la recreación del juego y su competencia elija acciones que se acercan al ejercicio de las virtudes.

Es en esta consecución de movimientos que son parte de la competencia y su dinámica, suceden dos movimientos claves para plantear las estrategias de aprendizaje:

- a) **Movimiento Dinámico:** el juego y la práctica del deporte contienen la posibilidad de observar las acciones y reacciones de los participantes (alumnos-jugadores) y con base en éstos movimientos ubicar qué virtudes o cualidades morales pueden identificarse a través de las acciones ejercidas y ejecutadas. Estas acciones repercuten en el resultado¹⁶ y también en la relación con los demás.
- b) **Movimiento Aprehendido:** desde el inicio hasta el final del juego o de la duración de la estrategia existe un elemento esencial para lograr ubicar o identificar las cualidades morales a partir de las acciones de los participantes y éste elemento es la *elección*. La elección es lo que permite distinguir la secuencia y resultados parciales del juego y que a partir de esas acciones y/o reacciones (de los contrarios) se puede desplazar o extender a las diversas esferas de la competencia, y, por supuesto del posible aprendizaje de virtudes.

Con base en lo anterior queda manifiesta la importancia del trabajo con los demás, de su relación intrínseca de compartir el juego, la competencia y del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es con los demás como se revela o contrasta el ejercicio de nuestras virtudes. “Las situaciones cooperativas así definidas favorecen directamente la relación e interacción entre los alumnos en

¹⁶ Las acciones elegidas al afectar o influir en la secuencia para ganar o perder, así como en el resultado, inyectan de motivación al alumno-jugador y también le permiten reflexionar que su participación es necesaria e indispensable.

el proceso de aprendizaje.” (Coll, 2002, p. 417). Y, precisamente el juego y su competencia son el ámbito para generar esa interacción.

Para el filósofo griego: “La elección es manifiestamente voluntaria, pero no se identifica con lo voluntario, que tiene mayor extensión.” (Aristóteles, 2007, p. 40). En la vida cotidiana como en el proceso pedagógico y también en el juego y en la práctica del deporte, la elección es un elemento esencial para que la persona, el alumno-jugador aprenda a decidir su camino, su ruta, su desenvolvimiento en la vida, pero también para que él mismo elija ser parte del proceso de aprendizaje y signifique aquellos – contenidos y conocimientos - que le son relevantes en su circunstancia. En la situación específica de la competencia la elección es indispensable para su dinámica y va determinando su resultado y en esa dimensión el alumno-jugador puede darse cuenta de las acciones tendientes a la virtud que ejercitó.

Aprender a elegir¹⁷ le permite al alumno-jugador a conducirse en el contexto del aula, en el espacio didáctico, en la dinámica del juego y por supuesto en los otros ámbitos de su vida cotidiana. Como afirma Huizinga: “Al comienzo de todas las competiciones se halla el juego, esto es, un convenio para, dentro de ciertos límites espaciales y temporales, realizar algo en determinada forma y bajo reglas determinadas, que da por resultado la resolución de una tensión y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida.” (Huizinga, 2005, p. 137). En el juego y en la enseñanza aprender a elegir tiene la misma importancia, de las múltiples elecciones que el jugador-alumno va decidiendo depende el éxito del equipo, es decir, sus acciones repercuten en los demás y, este es un aprendizaje esencial en la práctica del deporte y el juego colectivo. Saber que las elecciones deben pensarse para resolver situaciones lúdicas y de competencia, y al mismo tiempo, pensar como se debe actuar pensando en el beneficio del equipo, en el bienestar colectivo. Esto va de la mano para entender que como actúa en el juego puede actuar en la vida

¹⁷ El primer paso para aprender virtudes es elegir entre una acción u otra y esa elección puede ya ejemplificar un acto virtuoso.

y por lo tanto, el aprendizaje de las cualidades morales, de las llamadas virtudes, son relevantes en las decisiones que van dando curso a la vida.

En este punto remarcamos el término ***darse cuenta***, para entender la relevancia de aprender a elegir y decidir para actuar con virtudes, lo cual ya implica una reflexión por parte del alumno-jugador del proceso que esta viviendo y experimentando, y del cual es un agente activo, como se busca en el triángulo didáctico.

Por cada movimiento en la dinámica del juego existe la posibilidad de que haya su par en carácter de elección y esto multiplicado por cada uno de los participantes, genera un conglomerado de movimientos y elecciones que al igual que en la vida cotidiana van marcando y dirigiendo el rumbo de la existencia. Como menciona Huizinga: “Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Pero a esta limitación temporal se junta directamente otra característica notable. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural.” (Huizinga, 2005, p. 23). Tanto los movimientos de cada uno de los alumnos-jugadores, como su libertad para elegir representan un cúmulo de opciones para el ejercicio de las virtudes y por lo tanto de su aprendizaje y reflexión, esto es a lo que llamariamos apropiación de los contenidos, las reflexiones, las experiencias y las acciones¹⁸.

Por lo tanto, es una propuesta de éste trabajo de tesis para observar la acción constante y a su vez el aprendizaje en etapas otro tipo de movimiento¹⁹ - ya se explico el dinámico y el aprendido - que podemos ubicar en el juego y la práctica del deporte, para comprender como las acciones tienen la posibilidad de ser sucedidos por la elección:

¹⁸ En el capítulo tres aparece un inciso de evidencias donde a través de fotografías, videos y evaluaciones se exprese este objetivo de las estrategias

¹⁹ En este capítulo nos interesa ubicar el movimiento moral. El movimiento táctico y técnico los referiremos cuando se aborde el Movimiento Moral Motivado (M3) en el tercer capítulo.

a) **Movimiento Moral**²⁰: El alumno-jugador realiza los movimientos (provocados por la dinámica del juego) con base en su elección y en su constante aprendizaje y ejercicio de sus virtudes (cualidades morales), las cuales se pueden ir acrecentando y extendiendo con su hábito y el aprendizaje de su ejercicio y reflexión. Es decir, los movimientos realizados por cada alumno-jugador, pueden ser técnicos y tácticos (para responder a las exigencias de la competencia) y pueden manifestar una acción o reacción moral – ámbito de las virtudes - que toca e influye de manera inmediata el espacio compartido con los otros participantes y por lo tanto, manifiestan el **Movimiento Moral Motivado** (M3)²¹, como veremos más adelante en el tercer capítulo.

Una vez explicado el movimiento a través del cual se puede elegir y ejercer un acto de virtud en la dinámica del juego y la competencia, ahora es primordial explicar como ésta dinámica genera y motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr este objetivo, pero también para contemplar el aprendizaje de contenidos a través de la reflexión. El alumno-jugador además de tomar la decisión de una elección propia del juego, de manera simultánea puede analizar sobre su acción y reflexionar en como influye en el juego y en los demás.

En el ámbito filosófico es un *darse cuenta* de la relevancia de su acto frente a los otros, frente a su realidad inmediata, y, frente a la exigencia de elegir-actuar para salir adelante en la situación de la competencia y mejor aún – sin importar el resultado – desplegar su cualidad moral para ejemplificar que en los actos de virtud se manifiesta un aumento y extensión de ese hábito, el cual se desarrolla gracias a su práctica externa.

²⁰ Los movimientos dinámico, aprendido y moral, son los pasos y antecedentes para entender el Movimiento Moral Motivado, categoría propuesta en ésta tesis.

²¹ Categoría a desarrollar en este trabajo.

Para explicarlo a través de un ejemplo: durante la dinámica²² del juego un jugador se percata – darse cuenta – que la marcación de una jugada le favorece pero en realidad estuvo mal aplicada la llamada arbitral, y allí en ese momento de estrés inmerso en la competencia elige decir y actuar con honestidad para expresar que fue favorecido. No importa el resultado, el aprendizaje de esa virtud es motivado por una situación del juego y por supuesto la relevancia de su acción significa más que una posible victoria. Por lo tanto, se hace evidente²³ – ya que practicó esa acción virtuosa - que esa cualidad puede llevarla a su ejercicio en su vida cotidiana.

Aún cuando se trata de una valoración subjetiva, la acción ya nos permite hablar de un aprendizaje significativo – ya que es dentro de un ámbito social y en relación con los otros – en donde se manifiesta el ejercicio de la virtud, y existe la reflexión del alumno-jugador de que esa acción es más importante que cualquier resultado. Al ubicarse como un aprendizaje significativo entonces existe la posibilidad de llevar esa acción virtuosa a otra esfera de la vida cotidiana. Hay un aprendizaje de contenidos éticos que trascienden el ámbito de lo educativo, y, que como dijimos anteriormente preparan y forman al alumno para la vida.

Mencionar tanto la problemática identificada en la circunstancia específica de la materia de la ética en la EMS, así como el planteamiento de buscar alternativas para responder a su posible solución a través de la relación entre enseñanza-aprendizaje, con el juego y la práctica del deporte y visto desde la perspectiva de la filosofía del deporte y de la filosofía para la vida establece una serie de propositos que dan forma y sentido a los siguientes capítulos.

²² Uno de los objetivos de este trabajo y que se explica en el tercer capítulo es precisamente desarrollar las estrategias de tal forma que pongan al alumno-jugador en estas situaciones límite que expresan un constante debate moral y ético.

²³ Los videos propuestos para ver en clase como actividad de apertura y reflexión contienen acciones de atletas que expresan lo anterior.

Capítulo 2. La filosofía del deporte como línea para interpretar el proceso de enseñanza – aprendizaje y reinterpretar la vida cotidiana.

Este segundo apartado está dedicado a la interpretación y visión que se tiene de la filosofía – como filósofo y educador²⁴ – y de la cual parte la idea de la Tesis y además la perspectiva en cómo se fusionan filosofía y educación. En palabras de Cerletti: “Esta actividad es, justamente, el filosofar, por lo que la tarea de enseñar – y aprender – filosofía no podría estar desligada nunca del *hacer* filosofía. Filosofía y filosofar se encuentra unidos, entonces, en el mismo movimiento, tanto de la práctica filosófica como de la enseñanza de la filosofía.” (Cerletti, 2012: 20).

En este sentido se puede abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una filosofía de la educación, la cual es comprendida si, por una serie de estrategias didácticas que promuevan y manifiesten una nueva actitud del alumno, aunado a un sustento teórico el cual brinda el soporte para entender el aprendizaje como un proceso de constante manifestación vivencial del alumno-jugador, dinamizado por una actitud reflexiva que puede ubicarse como actitud y reflexión filosófica, para hacer evidente la **posibilidad de aprender a darse cuenta, de aprender a pensar, de aprender a elegir y de aprender a actuar**, aprendizajes –todos ellos – que colaboran para aprender virtudes.

En este punto surge un cuestionamiento ¿cómo lograr éstos aprendizajes? Y, una de las respuestas de ésta investigación es: con base en las estrategias, las cuales se diseñan y proponen su aplicación para saber cómo hacer, pero más importante es el ¿para qué proponer nuevas alternativas en su enseñanza?. Desde una mirada de la filosofía del deporte y la filosofía para la vida la que nos ayuda comprender que éstas direcciones del pensamiento filosófico son las puertas para aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar y por lo tanto, aprender a vivir.

Las estrategias por sí solas serían simples actividades aplicadas a cualquier área, pero sustentadas desde éstas perspectivas de conocimiento –

²⁴ En ambas facetas está implícita el compromiso moral de generar en el alumno-jugador una sensación de búsqueda, de encontrar y dar sentido a la eticidad de la actividad filosófica y pedagógica.

como lo he venido haciendo – y, desde los argumentos de una filosofía de la educación permite una estructura y guía para comprender el aprender a pensar, el aprender a actuar y por lo tanto el aprender a aprender, como elementos sustanciales de una filosofía de la educación expresada en ideas claras en el pensamiento de Paulo Freire: “enseñar no es *transferir conocimiento*, sino crear las posibilidades de su producción o de su construcción.” (Freire, 1997, p. 24). Definir e interpretar al proceso educativo desde una mirada y actitud filosófica que posibilita el ejercitarse en el mundo, pero además de observar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una comunión entre los participantes del espacio aúlico. “Quién enseña aprende al enseñar y quién aprende enseña al aprender.” (Freire, 1997, p.25).

La expectativa de enseñar filosofía desde las estrategias que propongo, desarrollo y aplico²⁵, parte precisamente de entender a la filosofía en sus dos niveles – aprendizaje y enseñanza – desde dos posturas o direcciones de pensamiento. La primera, desde la Filosofía del Deporte, la cual permite realizar un análisis y una reflexión sobre la acción humana en un ámbito social y normativo como lo es el juego y la práctica del deporte, el cual se ve nutrido por su esencia lúdica y recreativa. Cifuentes afirma: “Ahora bien, una puesta en escena diferente de la filosofía exige un *replanteamiento de las funciones* de los sujetos implicados.” (Cifuentes, 2010, pp, 26).

Por otro lado, e inherente al proceso de enseñanza y que va de la mano de esta visión, definir y asumir a *la filosofía, como un modo de vida*, es decir, comprender a la filosofía como posibilidad de reflexión, como ejercicio de hábitos – virtudes -, como apertura para *darse cuenta* del mundo, *como actitud ante la vida* y como posibilidad abierta para aprender. La enseñanza de la filosofía entoces, es concebida como un ejercicio y actitud cotidiana y vivencial en el cual el espacio aúlico es y debe ser un ámbito procesual para manifestar y generar un conocimiento significate, es decir, un conocimiento para la vida, por lo tanto, un modo de vida.

En la enseñanza de la filosofía – el espacio aúlico y didáctico - es

²⁵ Al cual esta dedicado el tercer capítulo.

esencial generar y construir²⁶ un lugar y un momento para que, alumnos y profesores podamos pensar el mundo en que vivimos y decidir cómo nos situamos en él. El aprendizaje de virtudes reúne y fusiona a la filosofía y a la educación promoviendo así, una enseñanza de la filosofía – y en particular de la ética y de las virtudes – que nos permite aprender a actuar y, por lo tanto, ha *ser en el mundo*, en el sentido de que puede ser capaz de aprender a pensar, aprender a elegir y aprender a actuar. Se es en el mundo porque el alumno-jugador ya logró darse cuenta de la eticidad que implica aprender a elegir y como esas desiciones influyen y afectan su entorno inmediato, su relación con los demás.

Es importante mencionar que en la planificación de las estrategias²⁷ se considera una serie de periodos – semanales – en los cuales el alumno se introduce a la apropiación de los contenidos propios de la materia – casi todos ellos desarrollados en el espacio áulico –, así como también el aprendizaje del profesor se realiza con base en actividades que contienen la misma dirección que las estrategias propuestas. Con ello, el alumno posee una serie de reflexiones y conocimientos previos y esta ejercitándose en la participación de las actividades que realizará. En este punto es relevante mencionar que aprender a actuar con virtudes implica un proceso, una serie de etapas donde se ejercita en ellas. No las aprenderá por una sola y aislada clase, sino por una constante reflexión – aprender a pensar y que es ya un ejercicio filosófico – y motivado por estrategias que lo ponen en cuestionamiento a través de su relación con los otros a través del juego y la práctica del deporte.

En esta unión pedagógica, filosofía y deporte se relacionan al contemplarse como dos posibilidades de ejercicio mental y físico en las cuáles el alumno-jugador participa activamente en el desarrollo de su actividad específica, por un lado, puede aprender y desarrollar una actitud filosófica, y, por otro lado, el ejercitarse lúdicamente para comprender la relevancia de sus constantes acciones y reacciones. Por lo tanto, el proceso enseñanza-

²⁶ El juego y la práctica del deporte brindan esta posibilidad de generar nuevos espacios de acción y de ejercicio de la acción.

²⁷ Ver diagrama de Macro ciclo Filosófico al inicio del capítulo tercero.

aprendizaje se construye desde un sentido constructivista, holístico y dialógico que permite comprender e interpretar a la educación desde una visión de la filosofía del deporte. Desde esta perspectiva educativa²⁸ Cagigal menciona: "Con el ejercicio integral de sí mismo desde la inteligencia motriz hasta el adiestramiento corporal, el hombre se capacita para ejercitarse en todos los niveles, desde la conducta superior hasta las destrezas mecánicas y capacidades fisiológicas.

Se capacita en el hábito al esfuerzo, en la formación del carácter, en el principio del respeto a sí mismo y a los demás, en la instauración de una moral que arranque desde el pacto del hombre consigo mismo, con sus propias energías corporales." (Cagigal 1975, p. 84-85). El filósofo está convencido de la transcendencia de este tipo de educación que se puede lograr a través del juego y la práctica del deporte se puede apoyar con argumentaciones la profunda significación de la educación motriz, y en donde el ejercicio filosófico expresa lo relevante que pueden ser estas actividades lúdicas en la construcción de su eticidad.

2.1 Definición e interpretación de la filosofía del deporte como línea de reflexión para entender la relevancia de la acción y la elección.

Para entender la relevancia de la acción y promover el aprendizaje de virtudes con base en el juego, el ejercicio físico provocado por éste y que está incluido en la práctica del deporte, me remito a la postura de la filosofía del deporte como dirección de pensamiento y como posibilidad de reflexión para ubicar el aprendizaje como el ejercicio de hábitos, los cuáles como ya he mencionado nos puede llevar al aprendizaje constante y cotidiana de las virtudes.

Reflexionar sobre la filosofía del deporte nos refiere al espacio dedicado a la práctica del juego y del deporte mismo, el cual versa en el ámbito,

²⁸ El filósofo participó activamente en diversas ocasiones para el sistema educativo de España.

competitivo – de alto rendimiento²⁹-, pasando por el amateur y recreativo, todos ellos contienen elementos implícitos de la competencia. En la situación de caso de este trabajo nos referimos solo al deporte práctica³⁰ el cual, tiene como elemento esencial el aspecto lúdico por encima del aspecto de competencia.

Para el estudio es necesario mencionar que el término deporte se deriva de la raíz etimológica del latín *la deportare*, que se define como divertirse, regocijarse, recrearse. “En contraste sorprendente con el griego y sus cambiantes y heterogéneas formas de expresión de la función lúdica, tenemos el latín, con una sola palabra que abarca todo el campo de juego: *ludus*, *ludere*, de donde deriva *lusus*.” (Huizinga, 2005: 55).

La definición del *ludus* nos permite un primer paso para realizar una reflexión y comprensión bajo la lupa de los elementos éticos y axiológicos de las actividades recreativas con aspectos competitivos, ya nos puede ir refiriendo sobre el camino que toma la filosofía del deporte, más específicamente, sobre la ética del deporte. Con base en lo anterior, el trabajo realiza su análisis sobre el deporte práctica, el cual se define como:

“Los deportes-práctica representan otra manera de realizar los deportes, en ellos el eje central de su orientación recae en los participantes que los juegan, la finalidad principal que persiguen tiene que ver con recompensas intrínsecas como el gusto personal, la diversión, recreación o salud, sin embargo, la búsqueda de recompensas extrínsecas, tales como el reconocimiento del campeón o el mejor jugador del torneo por parte de “otros”, es decir, aquellos jugadores con los que se compite ya sean compañeros u oponentes e incluso espectadores, también están presentes en este tipo de práctica deportiva.” (Cajigal, 1975, pp, 80).

Para el filósofo español Cajigal³¹, considera al deporte práctica – al amateur y recreativo - como el auténtico deporte, pues posee un gran caudal

²⁹ El cual, no es objetivo de esta investigación.

³⁰ Categoría establecida por Cajigal, para referirse al deporte recreativo.

³¹ En esta línea de pensamiento se reconoce el trabajo del español como filósofo y como activista del deporte español y apoyó decididamente el movimiento del deporte

de valores humanos y formativos que es preciso cuidar y desarrollar. Establece que es un deporte abierto y espontáneo que contiene una fórmula de liberación personal y por supuesto un enriquecimiento educativo. “El deporte práctica facilita un contacto más real con el mundo exterior, brinda contactos múltiples, variedad de posibilidades con personas de otras razas, otros pensamientos, otras culturas. La actitud deportiva humana que atesore múltiples y variadas posibilidades de desarrollo brinda un excelente caudal cultivador a la persona.” (Cagigal, 1966, pp 24).

Por lo tanto, podemos decir que la práctica del deporte permite delimitar el espacio para poder realizar las prácticas de juego en donde el alumno-jugador participa en la esfera del deporte recreativo, éste ejercicio lúdico promueve la posibilidad para que los alumnos puedan también aprender a elegir jugando y en relación directa con los otros y con las normas o reglas que delimitan el juego y la competencia. Al respecto Huizinga menciona: “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y especiales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de – ser de otro modo – que en la vida corriente.”(Huizinga, 2005, p 45,46).

Con base en lo anterior, podemos afirmar que todo *juego* contiene un carácter ético que establece una conducta hacia los demás, ya que en el juego se establecen reglas y normas que van a regular la conducta de los alumnos-jugadores y a partir de este primer momento inicia una relación con los otros en donde las elecciones para jugar se van convirtiendo en elecciones para aprender virtudes.

El análisis que hace la filosofía del deporte, puntualiza que la práctica del juego y de múltiples disciplinas deportivas – que pueden ser practicados - esta

para todos en sus diversas fórmulas y el deporte popular tradicional. (Como en su obra deporte, pedagogía y humanismo).

regulada por normas, principios y reglas en el cual ya esta implícito un ámbito ético y axiológico de esta acción humana y por lo tanto, se puede hablar de su carácter filosófico. En la actualidad el juego y la práctica del deporte son opciones que tienen los alumnos-jugadores – y toda la gente – de encontrar un espacio y tiempo para recrearse, para salir de la rutina cotidiana, para entablar otro tipo de relación con el otro, una relación que es por naturaleza lúdica y tendiente a la exploración de las capacidades y habilidades humanas: físicas, mentales y psicológicas y morales, todas ellas esenciales en la construcción de la persona, del alumno que deseamos generar.

A la vez el juego y la práctica del deporte contemplan la dinámica del reto personal y grupal: “La competencia conserva su naturaleza de juego y en esta cualidad lúdica reside el punto de apoyo para comprender su función social”, (Huizinga, 2005, p. 73). Entonces se comprenden éstas actividades como un aspecto social y cultural – en el cual se puede incluir el educativo - en donde se pueden entender y analizar el comportamiento de los alumnos-jugadores para establecer una serie de reflexiones y análisis que nos ayuden a entender la relevancia de sus acciones a través del aprendizaje de hábitos que ya manifiestan un darse cuenta de su participación y su elección.

Para Sánchez Pato: “A través de la práctica de los deportes, el hombre se reconoce como tal, se conoce a sí mismo, se pone en juego mediante el juego. Un peculiar juego de existencia, de tentativas, de ensayos y errores que conforman un método, con sus propias reglas (las de los deportes), sus hipótesis (cómo ganar, cómo superar metas, etc.) y sus conclusiones (el resultado: la victoria o la derrota).” (Sánchez, 2008, p.361). Por lo tanto, en el juego y la práctica del deporte, el ser humano se emplea a sí mismo como herramienta, es decir, el alumno-jugador es capaz de verse como un instrumento a partir de sus múltiples habilidades para aprender con y a través del ejercicio de sus múltiples acciones dentro de la dinámica que se crea a

través del juego y en el cual se considera un espacio y ambiente social proactivo³² que el juego y la práctica del deporte generan.

Otra de las reflexiones que realiza la filosofía del deporte, es considerar el juego y la práctica del deporte como un ámbito en donde se puede acercar el alumno-jugador a los sentimientos y emociones de una experiencia parecida a las que se vive en la cotidianidad, porque el espacio generado para realizar esta actividad permite la práctica misma del juego y del deporte y, con ello el ámbito moral del deporte encuentra sustento con las elecciones que el alumno-jugador debe ir ejecutando al momento de considerar las normas y reglas que promueven la dinámica y estructura de la actividad lúdica. En este sentido, este aprendizaje se ve reforzado por el proceso de enseñanza-aprendizaje que busca precisamente la participación y reflexión del alumno-jugador.

Continuando con el análisis, esta postura filosófica hace incapié en identificar que el deporte y su práctica es en primera instancia un juego y como tal, incluye una sensación de placer y espontaneidad lo cual, la convierte en una actividad divertida y alegre. Es así, que el juego y el deporte como recreación, o como actividad amateur – para todos - nos otorga la posibilidad de hacer una reflexión sobre cómo el ser humano obtiene para manifestarse, integrarse, desarrollarse en las múltiples actividades de su vida, así como, para sentirse perteneciente a algo más grande que él, como la comunidad y el trabajo en equipo, la realización de una meta, el recorrido de un camino de aprendizaje constante, etcétera. Además de lograr un desenvolvimiento físico, mental y emocional, aspectos indispensables en la formación pedagógica que busca establecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que puede contemplarse como un desarrollo integral y la apropiación de conocimientos significados.

³² Debe entenderse como una actitud que puede ser observable y que por naturaleza permea a sus practicantes para el dominio de sus emociones y acciones en su vida cotidiana.

Por lo tanto, la actividad lúdica y deportiva nos lleva a considerar al juego y a la práctica del deporte como medio para promover y aprender virtudes a través del ejercicio y el hábito de acciones que van a manifestar ese aprendizaje y que se puede observar en la dinámica del juego y que se propone promover para que se puede aplicar en su vida cotidiana. Es así, que las actividades de las estrategias a través del juego y la práctica del deporte manifiestan un conjunto de analogías sobre el acontecer humano, ya que un deportista, un jugador, un practicante, se comporta y actúa en el campo de juego, como regularmente lo hace en su vida cotidiana y viceversa.

De este modo, si se observa el aprendizaje de virtudes en el espacio áulico fomentadas con el juego y la práctica del deporte, existe la posibilidad de que se apropie de sus reflexiones, contenidos y actitudes, fomentando que ese aprendizaje lo lleve a las actividades de su cotidianidad. Todo ello, porque ya lo refiere y ubica como una reflexión apropiada, como un conocimiento significativo y un aprendizaje para la vida. Esta manera de enseñar el ejercicio del filosofar nos brinda un horizonte para considerar otro camino real en la búsqueda del aprendizaje de virtudes a través del juego. Este horizonte es eso precisamente, saber que existe un camino donde se tiene la libertad de elegir, de aprender, de actuar, de ser. Y, uno de los objetivos de la educación y de enseñar filosofía son brindar estas posibilidades aquí mencionadas.

Al respecto, Cagigal afirma que la práctica deportiva ayuda de manera decisiva en el desarrollo de la personalidad del alumno-jugador: “La acción deportiva se nos presenta en este sentido con grandes posibilidades ante el mundo de las canalizaciones, los condicionamientos, reorganizaciones, dominancias, todos ellos fenómenos decisivos en la construcción de la personalidad.” (Cagigal, 1966, p. 23). Con base en lo anterior, puedo afirmar que el juego y el deporte son una oportunidad para que el alumno-jugador pueda participar activamente en el ámbito lúdico -el espacio áulico-, para realizar acciones y reacciones que pasan por los movimientos dinámicos,

aprendido y moral³³, con base en lo cual se promueve el aprendizaje de acciones tendientes a las virtudes.

Para la filosofía del deporte, es importante considerar que: “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y especiales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de – ser de otro modo – que en la vida corriente.” (Huizinga, 2005, p, 45,46). Con base en lo anterior, podemos contemplar que todo *juego* contiene un carácter ético que establece una conducta hacia los demás, ya que en el juego se establecen reglas y normas que van a regular la conducta de los jugadores y a partir de este primer momento inicia una relación con los otros en donde las elecciones para jugar son también elecciones para aprender virtudes a través de las acciones comprendidas propias por la dinámica y ambiente que crean el juego y la práctica del deporte.

De igual modo, y a la par del aprendizaje de hábitos que se delinean como aprendizaje de virtudes, también se puede promover una serie de reflexiones que ayudan a los alumnos-jugadores a tener un autocontrol a través de conocer las emociones que le suceden en momentos de presión, estrés y miedo, provocados por la situación específica de un juego y que son parte de su dinámica de competencia – como sucede en otros ámbitos de la vida cotidiana. Aquí también, el juego y la práctica del deporte ayudan a conocer las diversas sensaciones y emociones que se experimentan de manera voluntaria al participar en éste ejercicio lúdico.

Con la competencia – de la cual ya se aclaró que es parte de todo juego - se aumenta la tensión, se realiza un esfuerzo vigorizante y éstas reacciones ante el estímulo del juego se puede conseguir el reconocimiento de sí, al representar primero un reto personal y luego, un trabajo en equipo por sortear dificultades, y claro, en caso de un resultado óptimo sin remordimiento de

³³ Se desarrolla en el capítulo tres.

vencer al otro. Pero más importante que lo anterior es entender que es posible con el constante hábito de elegir en las diferentes situaciones del juego³⁴, acciones que van desarrollando sus cualidades morales - virtudes - y esto es posible por la relación inmediata que se tiene con el otro, que en el caso del juego pueden ser sus compañeros o sus contrarios. Y, que éste ámbito puede promoverse a través del espacio didáctico y del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es decir, la oportunidad de aprender virtudes con la práctica del deporte, es posible porque además esta práctica le permite una constancia y un hábito de ese tipo de acciones, que van de la mano con aprender a realizar un ejercicio filosófico, como lo es aprender a pensar, para con base en ello aprender a elegir y aprender a actuar.

Con base en el ámbito moral que se genera con el juego y con la práctica del deporte, entonces el alumno-jugador puede ver su acción como un reto constante para vencer esos momentos de presión y adquiere en esa experiencia el aprender un código de conducta, la habilidad para resolver la situaciones del juego – y de la vida misma -, para que al salir de esa actividad lúdica y pedagógica pueda ponerla en práctica en su vida y de ser necesario, enfrentar los problemas que ésta le exige. Por lo tanto, observamos esa relación mimética entre el juego y la vida, los dos son ámbitos que se conjugan en el alumno-jugador para que éste aprenda de las experiencias vividas en cada ámbito y las combine para lograr aprendizajes que ya se apropió con la el ejercicio y la práctica, volviéndose significativos, además de ser reflexiones propositivas y hábitos guiadores de la acción.

Hablar de una filosofía del deporte, además de la necesaria fundamentaciones y principios es considerar una serie de reflexiones que buscan entender la manera en cómo el alumno se desenvuelve en su práctica deportiva, y considerar que es posible promover una serie de cualidades y actitudes morales que lo motivan para conducirse moralmente dentro y fuera

³⁴ Entiéndase por juego, como sinónimo de un partido ya en realización.

del espacio del juego y del ámbito del deporte. Esta práctica deportiva es la que todos podemos acceder y que el alumno-jugador pueden encontrar en las estrategias aplicadas.

Por otro lado, la reflexión filosófica y ética se caracteriza por tener elementos de análisis, de síntesis, de constante crítica y propuestas, y, es una herramienta indispensable para realizar un análisis filosófico sobre el deporte, y que nos conduce a entender y conocer la verdadera dimensión de la actividad deportiva, iniciando como un juego lúdico que provoca diversión y satisfactores inmediatos, hasta un ejercicio sistemático y profesional, que busca un resultado en la competencia sin olvidar la relevancia que posee el ideal ético del deporte, su eticidad. ¿Qué se desea conseguir con ello? Generar ámbitos, espacios, actividades, estrategias que promuevan una reflexión e interpretación sobre la vida y será el juego y la práctica del deporte, en este estudio el que brinda la oportunidad para ejercitarse en la práctica de actitudes y acciones tendientes a la virtud, bajo un aire lúdico donde la enseñanza se presenta de manera atractiva y divertida.

Para la filosofía del deporte, la práctica de ésta actividad inspira emociones, excitación controlada y posibilidad de catarsis, permitiendo el reconocimiento de sí mismo y de múltiples aprendizajes que van desde los contenidos hasta el actitudinal. Se puede observar el juego como una figuración móvil que nos ejemplifica un proceso social y moral en miniatura. Proceso³⁵ que muestra la necesidad de establecer contactos y vínculos con el otro, esos vínculos además de encontrarse bajo las normas y reglas del deporte específico, contempla un ámbito moral y el aspecto ético que tiene el ser humano, además de la participación y el sentido de pertenencia hacia un equipo o grupo, al igual que la apropiación de reflexiones causadas por el ejercicio filosófico motivado con las estrategias propuestas y que como ya se ha dicho se promueve la enseñanza a través del aspecto lúdico.

³⁵ Por supuesto, que también se considera el de la enseñanza-aprendizaje, que precisamente se busca motivar desde otros horizontes para estimular el aprendizaje del alumno.

Esto se logra porque el juego y la práctica del deporte contiene una naturaleza lúdica que invita al alumno-jugador a ser parte de éste proceso de aprendizaje, aspecto esencial para lograr aprendizajes significativos. Huizinga expresa: “Con la expresión – elemento lúdico de la cultura – no queremos decir que, entre las diferentes ocupaciones de la vida cultural, se haya reservado al juego un lugar importante, ni tampoco que la cultura haya surgido del juego por un proceso evolutivo, de modo, que algo que originariamente fue juego se convierta más tarde en otra cosa que ya no es juego y que suele designarse – cultura-.”(Huizinga, 2005, p, 67). Por lo tanto, el elemento de que la persona pueda tener acceso al juego y a la práctica del deporte por su aspecto lúdico, es ya estar inmerso en una proceso de elección y en un primer paso para encontrar a través de la diversión la posibilidad real de mejorar el ejercicio³⁶ de cualidades morales que enaltecen la acción humana, el aprendizaje de actitudes tendientes a las virtudes.

En relación con ello, otra de las reflexiones filosóficas sobre la práctica del deporte es aprender que ganar o perder es circunstancial³⁷ y parte de todo juego, y no por ello debe ser su motivación principal, sino al contrario, el proceso de jugar permite entender que la verdadera victoria se encuentra en la realización de la actividad, así como en el deseo de superarse a sí mismo³⁸, en cada momento del juego. El carácter axiológico de esta actividad conlleva la posibilidad de obtener a través de la diversión, la recreación, el tiempo libre y el gozo del juego mismo, de ser mejor persona, de conducirse con actitudes virtuosas. Con base en lo anterior, afirmamos que la reflexión de la filosofía del deporte, comprende como un camino y una oportunidad para participar en una *realización moral motivada* por el ejercicio de acciones las cuales podemos ubicar en los hábitos y que comparten un esfuerzo de reflexión constante.

³⁶ En el aspecto técnico del deporte también se logra un aprendizaje de las reglas y de sus aspectos técnicos y tácticos, que lo hacen un mejor participante.

³⁷ Además de que el alumno aprende que ganar o perder no lo hace mejor o peor persona, ni mucho menos con un ejercicio moral.

³⁸ La práctica del montañismo es punta de flecha en este sentido.

Este tipo de aprendizajes que se postulan como significativos también – como he descrito – considera la relación con las reglas y normas que regulan el juego y el deporte, y que al ser apropiadas por el alumno-jugador es capaz de ir insertando en su reflexión cotidiana las normas de su cotidianidad y lo importante de cómo debe actuar en ella. Este aspecto es esencial al momento de contemplar el espacio áulico como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las reglas y normas aprendidas estarán contenidas en la dinámica del juego y de las actividades pedagógicas desarrolladas como motivos de la primera, para sustentar el argumento anterior y promover que su aprendizaje sea significativante a través de sus acciones.

2.2 El Movimiento Moral Motivado (M3), camino de aprendizaje de virtudes.

Una vez que contemplamos algunas de las reflexiones desde el horizonte de la filosofía del deporte, ahora tenemos el contexto para entender una de las categorías propuestas en este trabajo de tesis, al que he llamado **Movimiento Moral Motivado**³⁹, y poder establecer las ideas y principios que den cuerpo al concepto que estoy proponiendo para poder unir o amalgamar la acción y movimiento dentro del espacio áulico que contempla la dinámica del juego y en donde se realiza la práctica del deporte y que deja una manifestación de la apropiación de actitudes tendientes a las virtud.

Estas actitudes y acciones pueden estar motivadas por la carga moral que puede promover el juego y la práctica del deporte y que puede ser aprendida por el hábito y ejercicio que los alumnos-jugadores pueden aprender con el movimiento en el cual se ven involucrados los participantes en su dinámica. Se puede encontrar en Cagigal una reivindicación de una educación integral desde el movimiento: “El deporte es actividad del hombre completo, no simple actividad corporal; se ponen en juego elementos éticos e intelectuales: No se trata de reducir al hombre a solo cuerpo o actividad física; esto sería retrotraerlo a cosmologismo o materialismo grosero. Precisamente se intenta

³⁹ Término propuesto en esta tesis para comprender la acción ética que se puede generar con el juego.

descubrir la dignidad corporal en su más elevada especificidad humana. El deporte es fundamentalmente actividad del hombre completo." (Cagigal, 1975, p. 83). Aprender virtudes es real, es un horizonte posible y manifiesta un camino y un proceso para aprender a reflexionar, a pensar, a actuar, para aprender a vivir.

Para entender el concepto de movimiento como parte del contexto de juego y de dinámica social es importante referirnos al término de quinesiología o kinesiología⁴⁰ (del griego *kínesis*: movimiento, y *logos*, tratado, estudio), el cual se define como el estudio del movimiento humano en dos fases, el primero, como la acción que un cuerpo – humano – realiza en cualquier actividad, principalmente en actividades de ejercicio físico; y, segundo en la manera que ese cuerpo tiene contacto o influye con otros cuerpos, teniendo como consecuencia una serie de cocimientos impulsados en un primer momento por la acción inmediata y por la reacción sobre esa acción.

Y, precisamente uno de los propositos de esta investigación es fundamentar cómo un alumno-jugador puede pasar de éste primer movimiento impulsado, a uno segundo y subsecuentes movimientos ahora motivados por su reflexión e intención moral de actuar con las actitudes que el alumno aprendió a apropiarse con su ejercicio constante. A esta acción es a lo que le llamo Movimiento Moral Motivado. Y, en este punto es importante mencionar de que virtudes⁴¹ – cualidades morales y expresiones prácticas de valores – estamos considerando; por otro lado, una lista de algunas de ellas, y que están contempladas en la planeación y estrategias que propongo:

1.- Amistad: Virtud y cualidad que te dispone a aceptar y reconocer al “otro” tal y como es, a disposición de conocerlo. O, estimación mutua entre dos o más personas entre las que hay reciprocidad fundamental de pensamientos, anhelos y afectos.

⁴⁰ Dicho término también se utiliza empleando los principios de las ciencias físicas, y en consecuencia, el estudio de la quinesiología abarca actualmente varias disciplinas.

⁴¹ Éstas virtudes que se quieren ver manifiestas en las estrategias a aplicar en el capítulo tres y que logran dar sentido a uno de los objetivos de la tesis.

2.- Amor: Dar desde una mirada hasta la vida por el prójimo. Fuerza interior que motiva la acción bondadosa.

3.- Bondad: Sentimiento de hacer el bien. Calidad de bueno, inclinación para actuar con prudencia y amor.

4.- Caridad: compasión por el dolor o menester del otro. Amor a otro ser humano sin valoración de aprovechamiento o placer individual.

5.- Esperanza: Esperar y creer que algo bueno suceda. Confianza en saber que las cosas pueden suceder.

6.- Fe: Creer firmemente y sin dudas un uno o varios ideales. Confianza y seguridad en uno mismo y sus ideales. Certeza en la creencia religiosa.

7.- Fidelidad: Sentimiento de respeto y solidaridad hacia el otro. Correspondencia de amor, sentimientos, afectos, deber, responsabilidad hacia otra persona.

8.- Fraternidad: Sentimiento de hermandad y solidaridad hacia los demás. Unión y buena correspondencia entre hermanos y personas que se tratan como tales.

9.- Honestidad: La congruencia de lo que se siente, se piensa, se dice y se hace. Congruencia entre lo que se piensa se dice y se hace.

10.- Honor: El respeto y coherencia a los ideales de sí mismo. Muestra la cualidad moral de la persona. Se es digno de confianza.

11.- Igualdad: Trato hacia los demás de forma justa, respetuosa y cálida. Se trata de acto que es realizado para el otro, como si se tratara de uno mismo. Ejemplifica inherentemente un acto justo.

12.- Justicia: darle a cada quien lo que necesita y merece. Acción por la que se reconoce o declara lo que pertenece o se debe alguien.

13.- Lealtad: creencia de respeto y solidaridad hacia los otros. Ejercicio de mantenerse fiel con las ideas, palabras, acciones de uno mismo y para con los demás.

14.- Libertad: condición de posibilidad para actuar a voluntad, sin restricciones pero con responsabilidad. Capacidad de autodeterminar el comportamiento en vista de un fin conocido como tal.

15.- Perseverancia: Insistencia con una causa razonable y justa. Constancia en las acciones e ideales.

16.- Prudencia: actitud reflexiva para decidir correctamente. Cualidad para mantenerse sereno en momentos cruciales. Ejercicio de un justo medio para con los demás.

17.- Respeto: Conocimiento, reconocimiento y consideración por algo o alguien. Trato justo, considerado y de reconocimiento a la persona, ideas y actos del otro.

18.- Solidaridad: Disposición para asistir a otros. Cualidad de unirse a la causa de alguien de forma desinteresada y promoviendo el bien común.

19.- Templanza: Equilibrio y fortaleza de nuestro ser en todo momento. Sobriedad en la persona y muestra de fortaleza en el carácter.

20.- Voluntad: Actitud conciente que dispone y promueve la acción. Realización de un acto en cualquier momento y circunstancia.

Retomando el término de kinesiología es fundamental su concepto para entender la relación que experimentan el cuerpo y la mente del alumno-jugador en la dinámica del juego y la práctica del deporte. Partiendo de que se fundamenta desde un principio del sistema neuromúsculo-esquelético así como del sistema en donde el cuerpo se puede ver afectado en su parcialidad o totalidad por afecciones externas – otros alumnos-jugadores, reglas, normas, dinámica de juego - e internas – su estado emotivo al momento de la práctica del juego y el deporte – y deben ser consideradas en todo proceso lúdico. Por

lo tanto, el interés de considerar el estudio de la kinesiología es saber que el comportamiento del alumno-jugador desprende una serie de movimientos que pueden estar ligados primero a su reacción frente a otros movimientos, éstos movimientos con los que se relaciona en éste trabajo ya han sido explicados y que son el Movimiento Dinámico, Aprendido y Moral.

La kinesiología (o también escrita como quinesiología)⁴² es una disciplina que permite evaluar los equilibrios y desequilibrios en el jugador a través del tono muscular y su funcionalidad, y aplica de igual modo, su conocimiento para la armonización correspondiente en el nivel más adecuado. Estos niveles van desde el biológico, el emocional, el bioquímico, los cuales tiene que ver con las emociones y sensaciones que experimenta el alumno-jugador en dentro de la dinámica del juego y la práctica del deporte.

Para entender la relevancia de todo movimiento la *kinesiología* tiene tres aspectos esenciales a considerar.

- 1.- *La evaluación muscular*: a través de la facilitación o inhibición muscular según métodos específicos, nos permite identificar los procesos subconscientes y el estrés que tiene el organismo. Los músculos principalmente están dirigidos por centros cerebrales subconscientes.
- 2.- El sistema y modelo de salud permite reconocer la naturaleza del problema y las posibles soluciones: Según los conocimientos de que disponga la escuela o disciplina, será la observación, el análisis y los medios utilizados en la resolución de los problemas.
- 3.- La metodología y tecnología: de la kinesiología nos da las herramientas para acceder al estrés, disolverlo y recuperar el equilibrio dinámico que tiene el ser humano. Su eficacia depende de la capacidad de acceso al lugar del estrés

⁴² En un aspecto técnico la kinesiología se dedica a la compensación de las tensiones mecánicas en el organismo. Por medio de la comprobación de 12 a 42 músculos asignados a los diferentes meridianos se detectan desequilibrios tensionales provocados por una condición perniciosa o negativa. Este método permite la detección de malas distribuciones de las tensiones mecánicas, mucho antes de que se presenten molestias agudas. Con la ayuda de diferentes métodos se equilibra el cuerpo y corrigen las disfunciones y malas condiciones. A continuación se comprueban, una vez más, los resultados del tratamiento por nuevos ensayos musculares.

y de la corrección adecuada, es decir, del movimiento realizado por la demanda del esfuerzo exigido.

Cada juego y práctica deportiva tiene sus aspectos técnicos y tácticos, aunado a considerar que es importante considerar que el alumno-jugador debe aprender a apropiarse de sus emociones y sensaciones, las cuales van de la mano de aprender actitudes tendientes a la virtud. Los tres tipos de movimientos comprenden acciones musculares, sensaciones y emociones, capacidad de elección. El alumno-jugador y el profesor son capaces de aprender a distinguir cada movimiento y aprender a actuar con ellos.

El primer movimiento puede verse como una condición previa, para que todos los músculos puedan ayudar al cuerpo a moverse con fuerza, precisión y eficiencia, pero además – y clave para esta investigación- que este movimiento encuentre su carga moral, lo que implica entender que todos los movimientos de los alumnos-jugadores dentro de la dinámica de la competencia pueden inherentemente ser motivados por un hábito y por un ejercicio, expresando el aprendizaje de virtudes. Lo que se desea promover es llevar esos posibles y múltiples movimientos al nivel de relación psicomotriz, afectivo y cognitivo. Este aspecto, como se puede ver más adelante se relaciona con los aspectos referidos en un cuadro matriz con base en el esquema de la Taxonomía de Bloom, hoja 56, donde se puede ver la relación entre actitudes y emociones, ambas parte del ejercicio y la experiencia vivida.

Al manifestarse esa serie de movimientos dentro del espacio áulico – área de juego – se muestran, manifiestan y promulgan acciones y reacciones cargadas – por ser motivadas - de cualidades morales. Estas acciones en parte representan el aprendizaje de actitudes tendientes a las virtudes y al mismo tiempo sin desearlo su acción ya lo motiva, enaltecen su conducta, como lo pueden ser respetar al compañero de juego y garantizan también el respeto a las normas y reglas del juego, así como la integridad de todos los participantes.

Dicho de otra manera, este movimiento realizado dentro de la dinámica del juego y la práctica del deporte, nos permite observar que la acción genera un movimiento corporal que manifiesta tanto los impulsos como las

motivaciones, motores de sus movimientos, los cuales también son parte del juego mismo. La intención de la dinámica del juego y de la práctica del deporte es que ese movimiento este previamente – y eso se logrará con el hábito y con el ejercicio mental y físico – reflexionado por el alumno-jugador, su destreza mental y física - le provee de la capacidad⁴³ de tomar decisiones, de elegir en instantes – porque la práctica se lo permite – y al darse cuenta de la relevancia de sus acciones o reacciones en la dinámica del juego.

Sus movimientos atienden a las respuestas para tratar de avanzar o ganar en la competencia, al igual que le permite actuar con virtudes, es decir, sus acciones también tendrán una Motivación de tipo Moral, al referirse a acciones aprendidas por los hábitos⁴⁴ y que al realizarlas son la expresión de una cualidad moral. Como menciona Huizinga: “Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Pero a esta limitación temporal se junta directamente otra característica notable. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural.”(Huizinga, 2005, p. 23).

Con base en lo anterior, me atreví a proponer la conceptualización de este término **Movimiento Moral Motivado** (M3) para establecer que durante el juego y la práctica del deporte – así como en el proceso de enseñanza-aprendizaje expuesto en esta investigación - existe la posibilidad de encontrar una reflexión en Movimiento, en la cual confluyen entre si, el espacio aúlico en donde se realiza la dinámica del juego – como en la vida sería la realidad –, y la acción o reacción vital que lo impulsa y luego motiva a tomar decisiones,

⁴³ Aunque no es parte sustancial de la investigación pero si elemento a considerar para otro aspecto de la filosofía del deporte, se puede afirmar que esa capacidad va a mostrar el dominio de una o varias técnicas específicas para desarrollar lo mejor posible esta práctica deportiva, pero que incluyen el desarrollo de la condición física y las habilidades motrices, pero que no hay que olvidar que en este proceso de adquisición de habilidades, de mejora de capacidades y cualidades intervienen los demás jugadores, y si bien el dominio de las habilidades por el practicante no tiene un componente de educación en valores, lo que es indudable y que sin lugar a dudas es evidente que además de aprender a jugar, se va siendo un mejor jugador, una mejor persona, y ese objetivo será el que tiene incluido el ámbito moral del deporte y que da sentido ético a las acciones deportivas.

⁴⁴ Como ya he mencione en el capítulo uno.

para entonces mostrar las cualidades y aptitudes para establecer la relación con el compañero de juego, con el otro. El (M3) además se presenta como actos tendientes a la virtud, como acciones contenidas de una apropiación de reflexiones y aprendizajes que expresan cualidades morales y en relación con las normas y reglas del juego, de la práctica del deporte.

Esta normatividad implícita es otro aspecto a contemplar en la explicación, ya que la posibilidad de aprender a reflexionar y de aprender virtudes considerando las reglas – regulador de las acciones – y, este aprendizaje lo pueden ya preparar para la vida, en la cual también tenemos normas y reglas.

Movimiento – Moral – Motivado, se define como: *Aquella serie de acciones o reacciones realizadas por impulsos y luego por motivaciones por el alumno-jugador y que poseen una carga moral. Se identifica como una aprehensión de virtudes o cualidades morales que pueden acompañar esas acciones o reacciones para atender a las diversas situaciones del juego – dinámica lúdica y competitiva – y que enaltezcan el espíritu de las reglas; y, por lo tanto, que protejan la integridad física, moral y mental de los compañeros de juego⁴⁵. contrarios, árbitros, espectadores.*

Y, esto mismo es la *Motivación*, es decir este término ya concibe en sí misma que las acciones o reacciones del alumno-jugador ya tienen una motivación moral y axiológica que implica que hay virtudes aprendidas, ya sea por su práctica constante del alumno-jugador en el espacio aúlico donde se lleva a cabo el juego y también, porque ha sido capaz de llevarlos a la práctica porque su *Movimiento*, su acción ha pasado del impulso a la motivación.

En su libro *Homo Ludens* – como ya he citado anteriormente – Huizinga afirma sobre el juego: “Cuando el juego es un bello espectáculo, se da, inmediatamente, su valor para la cultura, pero semejante valor estético no es imprescindible para que el juego adquiera carácter cultural. Valores físicos,

⁴⁵ Compañeros de equipo, contrarios, jueces, árbitros, profesores, espectadores.

intelectuales, morales o espirituales pueden elevar el mismo modo el juego al plano de la cultura. Cuanto más adecuado sea para intensificar la vida del individuo o del grupo, tanto más se elevará a ese plano.” (Huizinga, 2005, p 70). El juego en el espacio áulico, es entonces una posibilidad abierta, es la práctica de un deporte, un camino para que el alumno-jugador puede establecer una ruta de superación, de elevación moral que además ya va acompañada de un goce inmediato que es parte del juego y el deporte mismo, de la alegría de experimentar estas múltiples sensaciones humanas a partir de su elección de practicar un deporte, de recrearse para divertirse, para ser mejor.

Entonces el concepto M3, expresa un movimiento con acción moral manifiesta en el instante del juego y busca el mejoramiento moral. El Movimiento Moral Motivado tiene la relevancia de contemplar de manera implícita esa motivación moral y axiológica que se ve expresada en la acción o reacción que el alumno-jugador realiza y que dicha acción cumple con tres propósitos claros y específicos que son parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y, también del juego, éstos son:

1. La acción o reacción del alumno-jugador, logra:
 - a) Manifestar una relación con el otro y existe la posibilidad de realizar una primera y – secuencia – de reflexiones sobre su participación en la dinámica social. Aquí se observa el paso de una acción ejecutada por impulso a una acción realizada por motivación –ésta segunda implica una reflexión.
 - b) Esa acción y reacción, ya se encuentra motivada por las cualidades morales aprendidas que además de acompañar a la ejecución táctica y técnica – movimientos que permiten una mejor respuesta frente a la competencia -, dicha acción o reacción se ve promovida por un ámbito moral correcto y adecuado para todos los participantes dentro del espacio áulico.
 - c) Ejecutar un movimiento dinámico y aprendido, porque ya fue analizado, apropiado desde la sensación pero también desde la

reflexión y que se dirige hacia el movimiento moral, que manifiesta actitudes tendientes a las virtudes.

Para ejemplificar lo anterior se expresa el siguiente ejemplo: en una acción del juego mismo o de la práctica específica de un deporte, un contrario cometa una falta a un primer alumno-jugador que realiza un M3, y este alumno-jugador aceptará la falta⁴⁶ como parte del juego mismo, no agredirá de ningún tipo al jugador contrario, ya no reaccionará solamente por impulso – como al principio, ya hay proceso de reflexión-, sino por motivación, lo que implica ya un darse cuenta y el aprendizaje de un hábito, que como se ha expresado es uno de los modos de aprender virtudes.

Al final de la dinámica del juego seguramente se muestra como un alumno-jugador respeta las normas, las reglas y al contrario. Pero esto se aprende y este aprendizaje contempla ya además de una reflexión⁴⁷, la apropiación de cierto conocimiento y de un hábito llamado virtud, cualquiera que sea esa cualidad moral expresada.

El Movimiento Moral Motivado (M3), es un Movimiento – acción y-o reacción dentro de la ejecución y dinámica del juego – que será realizado como respuesta del conocimiento del juego – y aprendizaje de virtudes ya elegidas - para involucrarse en cada acción en la dinámica, pero esas acciones reconocidas en cada acto también están contenidas de esencias éticas, de motivaciones humanas hacia el otro y que son parte de un ámbito moral. Como lo afirma Aristóteles al respecto de la virtud: “Las virtudes, por tanto, no nacen en nosotros ni por naturaleza ni contrariamente a la naturaleza, sino que siendo nosotros naturalmente capaces de recibirlas, las perfeccionamos en nosotros por la costumbre.” (Aristóteles, 2007, p 23). Este tipo de acciones son un ejercicio reflexivo y de aprendizaje que enfatiza como el alumno-jugador debe ser consciente para lograr llevar a otros ámbitos de su vida cotidiana el

⁴⁶ Ver hoja 93 en la explicación de las reglas, de la estrategia Frisbi-bowl en donde el alumno-jugador ya aprendió él de manera práctica y frente a los demás a regular la regla del juego.

⁴⁷ Que es ya un ejercicio filosófico.

aprendizaje de las virtudes, que ahora ya son parte de su vida al aprenderlos o reforzarlos con la práctica del juego y del deporte.

Estas son algunas de las acciones que el alumno-jugador puede llevar acabo con el M3 y que el profesor puede ir distinguiendo con la aplicación de las estrategias.

Movimiento	Moral	Motivado
Participación	Ejercicio	Darse cuenta
Acciones	Decisión	Cambiar
Ser parte de	Elección	Dinámica
Constancia de	Reacción	Apropiación
Continuidad de	Consciencia	Significación

En el siguiente cuadro se presentan algunas de las acciones y habilidades a lograr en los niveles psicomotriz, afectivo y cognoscitivo, fundamentando la relación en los tres niveles de aprendizaje, con base en la Taxonomía de Bloom.⁴⁸

	CONOCIMIENTO	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	ANÁLISIS	SÍNTESIS
	RECEPCIÓN	RESPUESTA	VALUACIÓN	ORGANIZACIÓN	CARACTERIZACIÓN VALORES
	PERCEPCIÓN	DISPOSICIÓN	RESPUESTA GUIADA	MECANIZACIÓN	RESPUESTA COMPLEJA OBSERVABLE
PSICOMOTOR	ELEGIR	MOVER	ACTUAR	PRACTICAR	REALIZAR
APECTIVO	ESCOGER	ACTUAR	PROPONER	INTEGRAR	PRACTICAR
COGNOSCITIVO	CONOCER	DISTINGUIR	SELECCIONAR	GENERAR	VALORAR

Es importante considerar la flexibilidad de las mismas con base en la apropiación que logre el alumno-jugador durante todas las actividades que se contemplan en la aplicación de la estrategia y en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

⁴⁸ Dicha Taxonomía propone una serie de relaciones entre las habilidades desarrolladas y la posible apropiación de aprendizajes.

Estas habilidades y capacidades pueden aprenderse con el juego y la práctica del deporte y como ya dije, establecen ya un *macrociclo* que contiene etapas y periodos. Los *mesociclos* y *microciclos* como etapas concretas de actividades consideran un proceso constante de posibles aprendizajes que por un lado contempla una apropiación de conocimientos que son significativos y por otro, el desarrollo de éstas habilidades de manera gradual. Por su puesto, que tanto para la filosofía como para la enseñanza, observar éste proceso pedagógico desde la perspectiva del constructivismo, permite entender cómo se va generando el desarrollo de las habilidades arriba mencionadas y en donde se refleja el objetivo esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, que és, construir aprendizajes significativos, aprendizajes para la vida cotidiana.

2.3 La filosofía del deporte y el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La enseñanza de la filosofía debe asumir que los educadores-profesores se consideren dentro del papel de ser un filósofo, un pensador, un motivador de la reflexión, un promotor del ejercicio y hábito de las virtudes. El filosofar y enseñar filosofía está relacionado directamente con el vivir la filosofía, y esto es, poder moverse a través de las posibilidades de la acción. Por lo tanto, enseñar filosofía – ética y virtudes en el caso específico de la investigación - abre la posibilidad de entender que su aprendizaje se sitúa ya en una visión y perspectiva filosófica, es decir, generar una actitud reflexiva, de preguntarse, de cuestionarse, y, también de realizar acciones y reacciones de lo que le acontece al momento de aprender. Acciones y reacciones que pueden estar motivadas por lo aprendido de su constante y ejercitado hábito, considerando entonces un dominio de las emociones y sensaciones experimentadas y que pueden guiar el carácter en los momentos de mayor estrés, en situaciones límites, como los que se viven en el juego, en la práctica del deporte y de la vida misma.

En este ejercicio del filosofar es esencial entender que el maestro además de ser un guía de la actividad, debe ser al mismo tiempo un participante activo en la actividad, no olvidar, que está enseñando con el ejemplo y que debe tener la disponibilidad de ser un jugador también en la estrategia. No puede pedirle al alumno, algo que él no está dispuesto a realizar. Esta es otra extensión del profesor de filosofía, la disponibilidad de ponerse en el mismo nivel del alumno, de demostrar que él también aprende al enseñar.

Ahora, en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya deben estar incluidos los propósitos de la actividad filosófica que busca crear y generar un espacio aúlico en donde – el triángulo didáctico – logre tal dinamismo que genera la posibilidad del aprendizaje. Como menciona: “enseñar mediante problemas abiertos, que promuevan el razonamiento, la identificación y el empleo de información relevante, la toma de decisiones ante diversos cursos de acción o eventuales soluciones, a la par que planteen conflictos de valores y constituyan un catalizador del pensamiento crítico y creativo.” (Díaz Barriga, 2006, p. 62)

En este sentido el dinamismo que sustenta la filosofía del deporte va a permitir entender la enseñanza-aprendizaje como un espacio en donde el alumno-jugador puede hacerse con la acción, aprenderá que su movimiento puede ser motivado por el deseo de actuar con virtudes – acción aprendida a través del hábito y ejercicio constante – lo cual implica ya una reflexión previa, un darse cuenta del papel que esta jugando y de la relevancia que tiene como participante.

De esta manera, las virtudes aprendidas como la prudencia y aprendida por el hábito⁴⁹, logra dominar las emociones y sensaciones, su reflexión es ya motivada por un acción anterior, para entonces ser asumida como un conocimiento significativo que puede ayudarle a conducirse en la reacción frente a los demás, dentro y fuera de la dinámica del juego, en el espacio aúlico y en su vida cotidiana.

⁴⁹ La cual como otras virtudes son el proposito de las estrategias a aplicar.

Lo que habría que enseñar al momento de enseñar filosofía y más específicamente de brindar las estrategias para que los alumnos-jugadores puedan aprender virtudes, es por lo tanto, una fusión de una actitud y mirada aguda para poder problematizar y reflexionar sobre un tema o circunstancia, esa primera actitud o ejercicio filosófico⁵⁰, a la par de una carga emotiva y proposicional a través de la dinámica que va a generar el juego y la práctica del deporte. El alumno-jugador es capaz entonces de tener una reflexión simultánea con una acción o reacción y entonces consciente de entender su participación como parte esencial del proceso enseñanza-aprendizaje que ahora se expresa a través del juego y la práctica del deporte. Y, también encuentra que ese darse cuenta⁵¹ le permite valorar su acción – hábito – como un nuevo modo de actuar, un modo motivado por el hábito de la virtud.

El proceso de enseñanza-aprendizaje visto desde la filosofía del deporte, permite ver un horizonte en donde el alumno-jugador aprende a elegir, a darse cuenta, a pensar, aprende virtudes, y por lo tanto podemos decir que colabora en la percepción de aprender a vivir. Al respecto Gutiérrez dice: “Puesto en entredicho el concepto de actitud filosófica, lo emplearé como el dejar fluir lo más libremente posible sensibilidades que nos alivianen a partir de ciertas preguntas: cómo y por qué creemos lo que creemos, cómo y por qué sentimos lo que sentimos, cómo y por qué realizamos así nuestras prácticas y nuestra vida, cómo y por qué se entrelazan o se repelen el pensar, el sentir y el actuar.” (Cifuentes y Gutiérrez, 2012, p. 132). De este modo, el proceso de enseñanza-aprendizaje se estructura como un abanico de posibilidades para que los alumnos-jugadores puedan expresar su reflexión y su acción de manera simultánea. La dinámica del juego de la cual hemos hablado esta contenida de esa posibilidad.

A través del juego y de la práctica de los deportes, el alumno-jugador se reconoce como tal, se conoce a sí mismo, se pone en acción la posibilidad de

⁵⁰ Es ya actuar como lo hacen los filósofos.

⁵¹ Ese darse cuenta es un motor para que puede realizar un Movimiento Moral Motivado.

manifestarse mediante el juego. El espacio áulico entoces se concibe como un peculiar juego de existencia, de tentativas, de ensayos y errores que conforman un método, con sus propias reglas - las de los deportes. Díaz al respecto menciona como estrategia de enseñanza: “el interés estriba en fomentar el aprendizaje activo, aprender mediante la experiencia práctica y la reflexión, vincular el aprendizaje escolar a la vida real, desarrollar habilidades de pensamiento y toma de decisiones, así como integrar el conocimiento procedente de distintas disciplinas.” (Díaz, 2012, p. 63). El aprendizaje activo es aquel motivado por el ejercicio de cada alumno y provocado por las diversas dinámicas. Por ello se puede afirmar que en el juego y en la práctica del deporte, el hombre se emplea a sí mismo como herramienta; el alumno-jugador es entonces en la expresión de su acción y ejercicio constante, sujeto y objeto de la reflexión.

Por lo tanto, se debe considerar la enseñanza de la filosofía como un motivador para la reflexión y la acción, un camino para generar un proceso de enseñanza, que como he ido fundamentando se concibe como un camino abierto para promover la formación del alumno-jugador – del ciudadano del presente y el futuro -, así como para construir al mismo aprendizajes significativos. El alumno-jugador logra en su aprendizaje establecer una relación entre su experiencia y su práctica, es decir, se apropia de ciertos conocimientos que le permiten realizar una reflexión sobre sus acciones durante todo el proceso de aprendizaje, incluida las estrategias. Como afirma Hoyos: “Así que cuando se habla de educación como *paideia* o inclusive como aplicación de la filosofía, no se trata de una pedagogía en el sentido de práctica o de didáctica de una filosofía teórica. Todo lo contrario: en la educación se articula la auténtica relación entre teoría y práctica.” (Hoyos, 2007, pp, 13).

Por lo tanto, la enseñanza de la filosofía comprende un reto y el sustento de esa misma enseñanza con bases filosóficas y pedagógicas. Para Cerletti: “Esta actividad es, justamente, el filosofar, por lo que la tarea de enseñar – y aprender – filosofía no podría estar desligada nunca del *hacer* filosofía. Filosofía y filosofar se encuentra unidos, entonces, en el mismo movimiento,

tanto de la práctica filosófica como de la enseñanza de la filosofía.” (Cerletti, 2012, p, 20). Aprender-haciendo, aprender a través de la reflexión y de la práctica y hábito de las virtudes, es precisamente un conjunto de ejemplos de este filosofar, por lo tanto, aprender a pensar y aprender a actuar, es en sí mismo un ejercicio del filosofar, y, éste aprendizaje para la enseñanza de la filosofía manifiesta uno de sus objetivos fundamentales.

En este sentido, enseñar filosofía problematizando a través del juego y de la práctica del deporte permite ver la vivencia del aprendizaje filosófico como un elemento constitutivo fundamental del filosofar y, por lo tanto, de enseñar filosofía. En consecuencia un curso filosófico de ética como es el caso de este estudio, puede constituirse en un ámbito en el que se crean las condiciones para la formulación de preguntas filosóficas, y en el que puedan comenzar a hallarse respuestas, a través de relacionarlas directamente con las estrategias aplicadas y con los contenidos académicos que requiere la enseñanza de la filosofía, según la materia específica y el programa de estudios.

La enseñanza de la filosofía es relevante porque permite aprender a pensar y reflexionar sobre las explicaciones anteriores sobre el mundo y la vida, sino también porque abre las puertas para otras perspectivas de aprender a mirar el mundo, de interpretarlo, de hacerse en el mundo. Y, una puerta de todas esas posibilidades es el juego y la práctica del deporte, los cuales permiten simultáneamente la reflexión filosófica y la motivación para aprender en la práctica y en su ejercicio.

Se afirma que una enseñanza filosófica es aquella en la que el filosofar es el motor de dicha enseñanza y, en tanto actividad propia de la filosofía, enlaza el ejercicio del filosofar con el sentido de su aprendizaje. Enseñar filosofía, por lo tanto, supone básicamente enseñar a filosofar, y hemos caracterizado al filosofar, más que por la adquisición de conocimientos o el manejo de algunos procedimientos, por un rasgo distintivo: la intención y la actitud insistente del preguntar, del problematizar y, de acuerdo a ello, de buscar respuestas y que va de la mano con el aprender a elegir y el aprender a

actuar. Como hemos visto a lo largo del capítulo dos, el procedimiento sustancial para enlazar el ejercicio y actitud filosófica con las estrategias en donde el juego y la práctica del deporte establecen el ámbito en donde el alumno podrá encontrar una primera curiosidad y motivación para interesarse por los múltiples conocimientos que la enseñanza de la filosofía ofrece.

Tanto la filosofía del deporte como el proceso de enseñanza-aprendizaje contemplan un panorama de etapas, de ciclos, en los cuales se van manifestando los movimientos y acciones del alumno-jugador. Por ello la necesidad de crear el Macro ciclo Filosófico para entender la enseñanza de la ética como partes de un proceso y en particular para generar las estrategias que permitan el aprendizaje de virtudes de manera continua y progresiva.

La enseñanza de la filosofía vista desde éste panorama permite contemplar dicho aprendizaje como un conocimiento que es significativo ya que el impacto de la experiencia vivida a través del juego y la práctica del deporte logra motivar una serie de Movimientos – ya referidos en el M3 – que manifiestan un darse cuenta de la relación auténtica que tiene con él (mismo), de la relación que entabla con los otros a partir de la dinámica del juego y de la motivación para realizar una serie de acciones y reacciones dentro del juego. Estos actos motivados son un inicio en el aprendizaje de virtudes, de éstas cualidades morales que expresan su carácter ante la dinámica y la competencia, y claro también ante el respeto de las normas y las reglas.

Para entender esta similitud que provoca la filosofía del deporte entre educación y juego-competencia, es necesario definir los siguientes conceptos para tener comprensión de lo que se está explicando y proponiendo, así como de comprender las diversas fases en las que se ve inmerso el alumno-jugador:

- **Jugar (Existenciarío⁵²):** Un modo de experiencia desde la acción con los otros y promovida por los movimientos ejercitados con la dinámica lúdica, para apropiarse con éstos de cualidades morales, virtudes.

⁵² Término que hace referencia a una de las propuestas de Heidegger y que me he permitido retomar para interpretarla y referir que el juego y la práctica del deporte son una posibilidad para ser en el mundo, para expresarse y apropiarse de lo que le acontece al ser a través de su acción, en éste caso, de sus movimientos dentro de la dinámica del juego y la práctica del deporte.

- **Macro ciclo Filosófico:** Es el periodo semestral de cierta materia y que se compone por 2, 3 o 4 mesociclos, hablando del rango horizontal del mismo y que define los tiempos, como el inicio y cierre del semestre. Debe contemplarse en las variables independientes verticales, los elementos que desean desarrollarse en el proceso pedagógico.
- **Mesociclo Filosófico:** Son los periodos identificados como cada mes – deben contemplarse vacaciones o días de asueto para no cortar de tajo el proceso – y está compuesto por los microciclos en cada mesociclos. En cada Mesociclo se ve el desarrollo de las habilidades, aprendizajes, M3, en cada uno de ellos y muestran la continuidad pedagógica y del entrenamiento filosófico que el alumno-jugador va logrando.
- **Microciclo Filosófico:** Son las horas-clase que tiene cada semana y que compenen los mesociclos. En éstos microciclos se deben desarrollar desde el inicio del semestre estrategias similares a las planificadas para el *punto crítico*. Por su puesto que cada microciclo esta sustentando por sus propósitos y por las actividades que van entrenando al alumno-jugador para aprender a pensar – darse cuenta – aprender a elegir – y aprender a actuar – virtudes. Estos aprendizajes permiten la práctica del Movimiento Moral Motivado (M3).
- **Punto crítico:** Es el momento significativo de los microciclos – clases de cada semana - para aplicar las estategías específicas de donde se obtendrán las evidencias y así poder evaluar el éxito o fracaso de la estrategia de ésta investigación.
- **Competencia:** Es provocada por la dinámica del juego y la práctica del deporte – dinámicas lúdicas de alguna disciplina o práctica deportiva – que enfrenta a contrarios y gracias a su naturaleza compuesta de contrarios en busca de triunfo o la meta, dirige al alumno-jugador por el camino del reto constante e inmediato. Ejemplificado por el estrés, la exaltación de emociones y es allí donde se puede observar y distinguir la acción y reacción de los alumnos en su punto crítico, siendo evidente si

pudo llevar a la práctica el M3⁵³.

- **Ejercicio:** Es la constante actividad desarrollada en los microciclos donde se colocan todas las actividades pedagógicas, filosóficas y lúdicas-deportivas para ejercitar el hábito de las acciones en el alumno-jugador. Es también un periodo de práctica con propósitos específicos, direccionales y con miras para aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar – con virtudes.
- **Reto:** Todo juego y práctica del deporte por su naturaleza provoca una dinámica de contrarios, una dinámica de inmediatez frente y hacia el reto con los otros y consigo mismo-, el cual lo distinguimos en dos tipos el reto lúdico o deportivo, el reto humano y el reto moral:
 - a) **Reto lúdico o deportivo:** Es el primero en la dinámica del juego y comprende la esencia del juego con sus reglas y la manera de desarrollar las habilidades para enfrentar su normatividad, y dominar su técnica y su táctica⁵⁴.
 - b) **Reto Humano:** Es el segundo dentro de la dinámica y se refiere a la competencia frente al otro, con un darse cuenta ya, del respeto a las reglas del juego y a la integridad del compañero o contrario de juego.
 - c) **Reto moral:** es el tercero dentro de la dinámica y por su puesto esta relacionado con el M3, ya que este reto implica pensar en el bien común, en el trabajo de equipo, en decidir por lo demás a partir de la acción individual o personal y con esta práctica ya estaría manifestando un Movimiento Moral Motivado.

Con base en lo anterior queda claro que el proceso pedagógico desde ésta perspectiva debe ser comprendido como una serie de etapas de tiempo específico en donde se establecen diversos periodos para desarrollar las habilidades, contenidos y propósitos, y, también ubicarlo como un proceso de constante entrenamiento, de una práctica dirigida y ejercitadora de las habilidades y capacidades del alumno-jugador.

⁵³ Las evidencias son esenciales para conocer el éxito y viabilidad de las estrategias.

⁵⁴ Como ya mencione en éste capítulo el movimiento técnico y táctico se aprenden con la práctica, solo se pueden desarrollar a través de su constante entrenamiento.

Considerando el proceso educativo y de las diversas instituciones que tienen la materia de ética y en el caso concreto de esta investigación⁵⁵, se debe potenciar el desarrollo de aprender virtudes desde los currículos educativos de las diferentes etapas, concretando los contenidos referentes a los mismos de una forma explícita, concientizando a los profesores de su papel dentro de este desarrollo y de lo relevante que son sus posturas al respecto de cara a los alumnos y la manera en que el juego y la práctica del deporte puede motivarlos, para entonces poder generar y crear los ambientes que permitan la apropiación de contenidos y aprendizajes significantes.

Esta reflexión es clave para dejar claro que el juego y la práctica del deporte por sí solos no educan; son los profesores y la participación del alumno-jugador en la dinámica humana recreativa y/o de competencia lo que promueve el aprendizaje de virtudes, el desarrollo de habilidades y capacidades, y, con ello considerar que se pueden generar conocimientos significativos. Como ya dije la enseñanza-aprendizaje es un proceso vinculador de sus participantes, de sus actividades y dinámicas y por supuesto de sus aprendizajes.

Por lo tanto, el aprendizaje de virtudes⁵⁶ mediante el juego y la práctica deportiva, así como el desarrollo de habilidades y capacidades personales y sociales debe hacerse mediante un planteamiento que considere las características y circunstancias de los alumnos-jugadores, de los propósitos pedagógicos de forma que se generen unas directrices precisas que fomenten ese gran potencial que atesora la práctica deportiva. Aprender virtudes sólo se puede manifestar de manera vivencial, por la acción de la experiencia, por el desarrollo de un Movimiento Moral Motivado. Si se logra lo anterior se puede hablar de una apropiación de cualidades morales que se ejercita en la vida cotidiana.

⁵⁵ Programa de la materia de ética de la Preparatoria Agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo.

⁵⁶ Llamada transmisión de valores en algunos programas educativos, pero que hace referencia a una cuestión más conceptual que de aprendizaje práctico.

Aprender virtudes a través del juego y la práctica del deporte se puede comprender como una actitud filosófica, la cual también es parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Y, haciendo referencia al proceso pedagógico⁵⁷ debe tenerse como objetivo enseñar a la filosofía y la ética, precisamente como se ha argumentado que se puede aprender virtudes, mediante el ejercicio constante de la reflexión, del movimiento motivado. Este aprendizaje debe contemplar que su proceso de enseñanza-aprendizaje al momento considera una planificación de la materia de ética o de nominación similar – según el currículo académico – es esencial entender que el aprendizaje de virtudes, como he dicho es parte de un macrociclo que contiene mesociclos y microciclos, lo cual, implica que su aprendizaje es sólo posible a través de entenderlo como un proceso constante en donde la práctica y el ejercicio de aprender a pensar, aprender a elegir y aprender virtudes se da en la medida de poner en marcha éstos motores del proceso educativo.

En la enseñanza la planificación es un elemento esencial para lograr los propósitos, pero no hay que confundir la planeación escrita de la materia, con la planificación procesual en donde ya se está considerando un macrociclo que contiene diversas etapas para entrenar en el aprendizaje de virtudes al alumno-jugador. Este ejercitamiento filosófico debe trabajarse y llevarse a la práctica en cada clase – microciclo – y en cada una de las actividades que se realizan y que van manifestando los diversos propósitos del curso y de las estrategias. Por supuesto que la planificación del macrociclo puede incluir la planeación escrita del curso, pero ésta segunda no cobra vida ni sentido por sí sola. Necesita que el *Macrociclo* filosófico se manifieste y sea consideración preliminar para la dirección de propósitos los cuales guiarán a la apropiación de contenidos, para dirigirse hacia el conocimiento significativo.

Explicar la planificación desde el Macrociclo el cual contiene mesociclos – semanas – y microciclos – horas clase – tiene el objetivo de seguir entendiendo que aprender virtudes sólo es posible con la constancia, el hábito,

⁵⁷ Y, la relación que tiene con las materias de filosofía.

el ejercicio de la acción, la toma de decisiones y la práctica de las mismas. Es decir, es el ejercicio constante el que nos lleva a la perfectibilidad de un acto o acción, de un hábito y por lo tanto de una virtud.

En el caso de las estrategias son ellas las que permiten ese ejercitamiento, la aplicación de las estrategias – cuando sea el momento crítico o de competencia – no serán ajenas a la práctica del alumno-jugador porque durante los diversos mesociclos y microciclos hay una práctica constante del tipo de estrategias que se aplicarán en el punto crítico⁵⁸, y, también hay ya un seguimiento de contenidos, de aprendizajes constantes que ha ejercitado el alumno-jugador en cada microciclo – cada clase – y es más susceptible de percibir su acción y reacción con los otros a través del juego y la práctica del deporte. De igual manera, preparar al alumno-jugador para reflexionar, y actuar resolutivamente para atender a los problemas de los puntos críticos, es también un aprendizaje esencial para su vida cotidiana, y, como he mencionado, punto esencial del ejercicio filosófico.

La filosofía del deporte nos permite ver el proceso pedagógico, la enseñanza, como un ámbito de tiempo y espacio, donde se goze de ejercer la libertad de pensar, elegir y actuar. La enseñanza como un constante ejercitamiento teórico y práctico para que en cada microciclo el alumno-jugador pueda ir ejercitándose en el desarrollo de sus habilidades físicas y mentales, pero también en la habilidad de relacionarse con los otros.

Si, el macrociclo tiene una consecución de prácticas en donde se puede brindar la posibilidad para que alumno-jugador aprenda a darse cuenta de la relevancia de actuar con virtudes, se refuerza la dinámica del entrenamiento al ser un ejercicio constante que permite la realización de los propósitos y que son familiares en su reflexión y en su práctica. Al contemplar los propósitos en

⁵⁸ Entiéndase el punto crítico como el mesociclo que contiene tres microciclos para aplicar las estrategias y que se compararán con una competencia deportiva, en donde puede manifestar o arrojar las evidencias para identificar si hubo un darse cuenta para aprender virtudes.

cada clase, en cada microciclo permite algo esencial en el plano educativo: tener un referente inmediato y constante para realizar, autoevaluación y co-evaluación. A continuación se presenta en las siguientes hojas una explicación, tanto de los aspectos que comprenden la columna vertical de cada uno de los tres *macrociclos* como las etapas y fechas planificadas para los tres semestres en donde se aplicaron las estrategias

La descripción del proceso nos otorga al mismo tiempo un sentido de ver en la enseñanza, el aprendizaje, la filosofía – su ejercicio cotidiano –, así como, el juego y la práctica como un constante conjunto de etapas que conforman un cierto proceso, lo mismo aplica para todas las actividades de la vida cotidiana. Y, si se quiere lograr aprendizajes significativos es primordial considerar lo anterior, como podrá verse en el siguiente capítulo.

Explicación de la Columna vertical del Macrociclo

MACROCICLO	Descripción de los Meses que componen el Semestre
CANTIDAD DE HORAS CLASE	Horas - clase (1:30 minutos) 2 clases a la semana
DIAGNOSTICO DE LA TEMÁTICA	Presentación inicial de los Contenidos y un diagnóstico sobre ellos por parte de los alumnos a través de actividades reflexivas
PROPOSITOS DE LAS CLASES	Cada clase, cada etapa de la Planeación incluye proósitos generales y propósitos por cada clase y actividad
APROXIMACIÓN CON LOS CONTENIDOS Y ESTRATEGIAS	Se realizan actividades que van acercando a los alumnos en los contenidos y en las estrategias que se van a realizar. Se consideran ejercicios para aprender a pensar, para realizar un ejercicio del pensar.
APROPIACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS Y LA ACTITUD FILOSÓFICA	El alumno-jugador ya es capaz de darse cuenta que su ejercicio del pensar - reflexión - le permite apropiarse de contenidos y de igual modo, de actitudes tendientes a la virtud.
DESARROLLO CAPACIDAD DE ELECCIÓN	Durante las clases y las estrategias el alumno realiza desiciones y elecciones, primero como acción y reacción de las dinámicas, posteriormente es capaz de darse cuenta que él tiene la capacidad de elegir en clase y durante la estrategia lúdica, incidiendo en la dinámica del juego y en la relación con los demás.
EJERCICIO DEL: MOVIMIENTO MORAL MOTIVADO	Con base en las estrategias el alumno-jugador realiza un ejercitamiento no sólo corporal sino también técnico y táctico, lo que le lleva a participar en el juego. Más importante, el alumno-jugador ya elige movimientos con elecciones que son tendientes a actitudes que reflejan diversas virtudes. Su apropiación y aprendizaje le permite manifestar el Movimiento Moral Motivado, sus acciones son motivadas e impulsadas por lo aprendido.
AUTOEVALUACIÓN	Con base en la estrategia el alumno al final de cada una de ellas (como en clase) va realizandouna autoevaluación continua con respecto a su reflexión, a lo que aprendió y por supuesto a cómo actúo dentro de la dinámica lúdica.
EVALUACIÓN FINAL	Se Contempla como evaluación final, no una prueba, sino todo el conjunto de actividades, reflexiones que el alumno-jugador fue desarrollando durante cada clase. De este modo, la evaluación es continúa, evidente y reflexiva.

Macro ciclo Filosófico 1 de 3, Primer semestre de Aplicación

	CRONOGRAMA DE PLANEACIÓN MATERIA DE ÉTICA						
	CICLO SEMESTRAL						
	MACROCICLO DE ENSEÑANZA 1				MACROCICLO DE ENSEÑANZA 2		
	DISEÑO Y CONSECUCCIÓN DE CONTENIDOS PARA LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA			VACACIONES	PERIODO DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA	CONSECUCCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y SUS PROPÓSITOS	
	Mesociclo 1 - 2 - 3 PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN			DESCANSO	Mesociclo 4-5-6 ELECCIÓN Y PRÁCTICA DE LAS VIRTUDES		
	ACERCAMIENTO CON LA ÉTICA				APROPIACIÓN DE LA ÉTICA		
	MICROCICLO	ENERO	FEBRERO	MARZO	MARZO 21 - 25	ABRIL	MAYO
CANTIDAD DE HORAS	3	9	9		12	9	3
DIAGNOSTICO DE LA TEMÁTICA							
PROPOSITOS DE LAS CLASES							
APROXIMACIÓN CON LOS CONTENIDOS Y ESTRATEGIAS							
APROPIACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS Y LA ACTITUD FILOSÓFICA							
DESARROLLO CAPACIDAD DE ELECCIÓN							
EJERCICIO DEL:							
MOVIMIENTO MORAL MOTIVADO							
AUTOEVALUACIÓN							
EVALUACIÓN FINAL							

- Cada uno de los aspectos de la primera columna están descritos en la hoja.
- Este macro ciclo se realizó para llevar una planeación semestral, mensual y semanal de las estrategias y apreciar la posible apropiación de contenidos y de actitudes tendientes a la virtud.
- Se aplicó la primera fase de las estrategias. Las cuáles además sirvieron para realizar mejoras rumbo a las siguientes fases de aplicación.
- La aplicación de cada estrategia tuvo un carácter evaluativo para la planeación, la estrategia, el diagnóstico, la apropiación de contenidos y actitudes, con lo que se argumenta que la enseñanza-aprendizaje cumplió una evaluación constante.

Se realizó de enero del 2016 a junio del 2016.

Macro ciclo Filosófico 2 de 3, Segundo semestre de Aplicación

	MACROCICLO FILOSÓFICO - CRONOGRAMA DE PLANEACIÓN MATERIA DE ÉTICA							
	SEGUNDO CICLO SEMESTRAL PARA LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS							
	MACROCICLO DE ENSEÑANZA 1					MACROCICLO DE ENSEÑANZA 2		
	CONSECUCCIÓN DE CONTENIDOS PARA LA SEGUNDA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA FASE 2				PUENTE	TERCER PERIODO DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA - FASE 3	CONSECUCCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y SUS PROPÓSITOS	
	Mesociclo 1 - 2 - 3 PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN				DESCANSO	Mesociclo 4-5-6 ELECCIÓN Y PRÁCTICA DE LAS VIRTUDES		
	ACERCAMIENTO CON LOS CONTENIDOS DE LA ÉTICA					APROPIACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LA ÉTICA		
MICROCICLO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	PUENTE SEPT	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	
CANTIDAD DE HORAS CLASE	3	9	9		12	9	3	
DIAGNOSTICO DE LA TEMÁTICA								
PROPOSITOS DE LAS CLASES								
APROXIMACIÓN CON LOS CONTENIDOS Y ESTRATEGIAS								
APROPIACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS Y LA ACTITUD FILOSÓFICA								
DESARROLLO CAPACIDAD DE ELECCIÓN								
EJERCICIO DEL:								
MOVIMIENTO MORAL MOTIVADO								
AUTOEVALUACIÓN								
EVALUACIÓN FINAL								

- Este macro ciclo se realizó para llevar una planeación semestral, mensual y semanal de las estrategias y apreciar la posible apropiación de contenidos y de actitudes tendientes a la virtud.

- Se aplicó la segunda y tercera fase de las estrategias 1 y 2, y la segunda de las estrategias 3 y 4. Se obtuvieron los resultados de las primeras dos estrategias y se logró corregir detalles prácticos para mejorar las planeación total.

- La propuesta de la Tesis y la aplicación de la estrategia se presentó con el Comité Tutor y en el Congreso Internacional de Filosofía del Deporte (ALFID) en Porto, Portugal.

Se realizó de agosto del 2016 a diciembre del 2016.

Macro ciclo Filosófico 3 de 3, Tercer semestre de Aplicación

	MACROCICLO FILOSÓFICO CRONOGRAMA DE PLANEACIÓN MATERIA DE ÉTICA							
	PRIMER CICLO SEMESTRAL PARA LA FASE DE APLICACIÓN							
	MACROCICLO DE ENSEÑANZA 1				MACROCICLO DE ENSEÑANZA 2			
	PERIODO DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA FASE 3			VACACIONES	PRESENTACIÓN DE TESIS VIDEOS Y FOTOGRAFÍAS DE EVIDENCIAS	PONENCIA DE EVIDENCIAS Y RESULTADOS CONGRESO SPORT & MORAL BARCELONA		
		Mesociclo 1 - 2 - 3 PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN ÉTICA Y DEL JUEGO		DESCANSO	Mesociclo 4-5-6 ELECCIÓN, EJERCITACIÓN Y PRÁCTIVA DE LAS VIRTUDES			
	ACERCAMIENTO CON LOS CONTENIDOS DE LA ÉTICA			APROPIACIÓN DE CONTENIDOS DE LA ÉTICA				
	MICROCICLO	FEBRERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL 11-14	ABRIL	MAYO	JUNIO
	CANTIDAD DE HORAS CLASE	6	6	9		12	9	3
	DIAGNOSTICO DE LA TEMÁTICA							
	PROPOSITOS DE LAS CLASES							
APROXIMACIÓN CON LOS CONTENIDOS Y ESTRATEGIAS								
APROPIACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS Y LA ACTITUD FILOSÓFICA								
DESARROLLO CAPACIDAD DE ELECCIÓN								
EJERCICIO DEL:								
MOVIMIENTO MORAL MOTIVADO								
AUTOEVALUACIÓN								
EVALUACIÓN FINAL								

- Se aplicaron el total de las fases de aplicación de las estrategias y podemos ir sacando conclusiones tanto del valor y relevancia de la estrategia, como también de las evidencias obtenidas.

- Se contempla la fase 3 de la Aplicación de las estrategias 3-4 y la presentación de evidencias y resultados en una Ponencia para Congreso Internacional en Barcelona, España (Universidad de Pompeu Fabra) al igual que en la escritura de la tesis de investigación.

- Se presentan las evidencias y resultados en Clase y con el Comité Tutor.

Se realizó de febrero del 2017 a junio del 2017.

Capítulo 3. Estrategias para la enseñanza de la ética, aprender virtudes a través del ejercicio físico, el juego y la práctica del deporte.

En este tercer capítulo se presentan las estrategias para proponer otra alternativa en la enseñanza de la ética y buscar un aprendizaje lúdico que motive la reflexión filosófica del alumno para que él pueda darse cuenta que aprende a pensar y que sea capaz de apropiarse de reflexiones, contenidos, conocimientos y también claro, de actitudes tendientes a la virtud.

Con base en los capítulos precedentes y con miras a la aplicación correcta de las estrategias para lograr uno de los objetivos de la investigación, es importante comenzar con una reflexión preliminar. Las estrategias se sustentan en una planificación para el semestre 2016-1 y tener un primer acercamiento con la aplicación de las estrategias, su diagnóstico y su evaluación, tanto de la aplicación como de los alumnos a la estrategia.

Con estos referentes el Segundo Periodo de Aplicación de la estrategia durante el semestre 2016-2 (de agosto a noviembre) se analizarán y contrastarán los datos arrojados y las evidencias para evaluar el porcentaje del éxito de la aplicación. Y, será necesario al contar con una aplicación preliminar⁵⁹ realizar mejoras en las siguientes fases de aplicación de las estrategias y su aplicación, con base en lo cual, la última de ellas estará integrada para conseguir los objetivos. Las estrategias mismas son un motivo de evaluación de su procedimiento, aplicación, del profesor y del alumno-jugador.

3.1 El contexto del aula, el triángulo didáctico y la enseñanza de la ética.

Debemos entender que las estrategias – como se puede observar en los macrociclos – tiene tres fases de aplicación y precisamente de la primera a la tercera se realizaron modificaciones para mejorarlas con base en los resultados que fueron arrojando cada fase y cada una de las aplicaciones de las estrategias. Las mismas estrategias ya son al mismo tiempo un referente para

⁵⁹ Realizada en el mes de abril de 2016, y que sirvió como primer instrumento para mejorar la estrategia.

ir evaluando, para aprender procesos de evaluación esenciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y, al mismo tiempo permiten una evaluación continua de los alumnos y de la posibilidad de que ellos logren apropiarse de los aprendizajes para los cuales se han diseñado las actividades.

Otra consideración esencial es entender que la aplicación de la estrategia no tendrá éxito por una sola clase o una sola práctica, es decir, los alumnos no aprenderán virtudes con una dos o tres clases. Es importante entender que la *educación*, la *filosofía*, el *deporte* y la *vida* misma tiene procesos, periodos, etapas, - por ello la creación del Macro ciclo Filosófico - por lo tanto, al inicio del semestre debe hacerse un primer diagnóstico que ya sirve⁶⁰ de antecedente para el aprendizaje de virtudes y de referente para contrastar con los datos y evidencias arrojados con la aplicación de la estrategia y también con el conocimiento significativo al final del mismo.

Para la aplicación de las estrategias propuestas se ha desarrollado un guión para su puesta en práctica, con lo cual, se cumplen dos objetivos, uno, la descripción de la estrategia para comprender su funcionamiento y sus posibles resultados, y dos, para que quede de muestra y ejemplo, si algún maestro más desea ponerla en práctica en sus clases de ética u otras materias más. El guión para su aplicación, explica las reglas del juego – que ya son una manera inherente de introducir al alumno-jugador a la reflexión de porque es importante conocer y respetar las reglas – y por otro lado, también explica los pasos para llevar la actividad a su realización. Por su puesto, que cada profesor – al aplicarlo - puede encontrar una manera diferente de realizarla con base en el guión, en la planeación de la clase y, poder adaptarla a los contenidos que crea conveniente para lograr aprendizajes significativos.

⁶⁰ Para el momento de iniciar la redacción de éste tercer capítulo ya se realizaron 9 aplicaciones de 3 estrategias diferentes a tres grupos y con un total de 120 alumnos.

Las estrategias ya presentan un diagnóstico⁶¹ para reflexionar sobre los videos que se sugieren para introducir al tema, junto con el diálogo y debate generado a partir del mismo. La actividad permite que los alumnos realicen durante cada parte de la estrategia una evaluación sobre su reflexión y su participación, lo cual se ve expresado durante la evaluación final de la aplicación de la actividad. Para lograr lo anterior, se presentan una serie de esquemas que apoyan visualmente a entender el objetivo de la estrategia, y como actividad final se propone que los alumnos representen con una imagen – una fotografía que puede ser capturada por el profesor y los alumnos – en donde se pueda identificar y evaluar si los alumnos se han logrado apropiar del aprendizaje deseado, en este caso específico, representarán alguna de las virtudes diálogadas en las actividades. Se recomienda para la elaboración de las fotografías las siguientes etapas:

- a) *De Interpretación presente:* al concluir la estrategia lúdica el profesor explica el objetivo de la representación y le dará a los alumnos 5 minutos para platicar y planear su representación. Es de interpretación, ya que es una primera aproximación para que el alumno – y el trabajo en equipo – logren expresar si se apropiaron del aprendizaje de alguna virtud.
- b) *De interpretación posterior:* En una siguiente clase – el maestro decide si es en una o dos – los alumnos ya con más reflexión y ayudándose de otros recursos como disfraces o exteriores, representan el aprendizaje de alguna virtud. En esta segunda ocasión será más evidente la apropiación de ese aprendizaje, por que ya hay un primer ejercicio y práctica de la actividad, pero también de la reflexión sobre lo aprendido.
- c) La fotografía puede ser capturada en el espacio aúlico como parte de la clase.

⁶¹ Éste diagnóstico es ya una forma de evaluación de la estrategia, pero también del aprendizaje del alumno por parte del profesor, y, a su vez una autoevaluación.

- d) También puede servir de actividad evaluativa y darles la oportunidad de capturar la fotografía en un espacio que los alumnos consideren como esencial para su interpretación, dentro y fuera de la escuela.
- e) Se puede realizar también un video entre 30 y 60 segundos, donde se presenten una situación que exprese y motive el ejercicio progresivo de una acción virtuosa. El maestro al motivar la clase con estos recursos también promueve y abre las posibilidades de acción y expresión del alumno.
- f) Las fotografías y los videos son una evidencia de la actividad misma, y del posible ejercicio de la acción virtuosa. Ambas manifiestan la reflexión, interpretación y aprendizaje del alumno-jugador.

Por supuesto, queda también en la sección de los anexos de esta tesis tanto el diseño de los diagnósticos y las hojas de evaluación, así como los videos y las fotografías, referentes de las evidencias de la aplicación de las estrategias y posible manifestación del M3 y los aprendizajes descritos en el Macro ciclo filosófico, para conjuntar éstos anexos se realizó el *Manual del Profesor*.

Evaluación de la estrategias

Otro aspecto esencial en la elaboración, aplicación y evaluación de las estrategias es hacer una reflexión que considera el aspecto ético⁶² de los participantes. Para explicarlo de manera sencilla: los alumnos participantes deben ser considerados como personas autónomas – y muchas de ellas al ser menores de edad – es necesario considerar su autorización voluntaria para ser parte de la estrategia, sin tener ningún tipo de control por parte del profesor, en este caso, del mío en concreto. Por lo tanto, para la aplicación de la estrategia considere los siguientes puntos:

⁶² Y, con mayor razón si se trata de una tesis de filosofía, con contenidos éticos y con la propuesta de aprender virtudes.

1. El documento escrito de apertura o cierre, debe contener la autorización escrita del alumno – sobretodo si son menores de edad - y la protección de sus datos.
2. Su participación en las estrategias debe ser de forma voluntaria, motivada por la labor docente, promovida por la dinámica lúdica.
3. De no querer participar, considerar su decisión y su negativa no debe tener ninguna repercusión en una evaluación paulatina.
4. Se buscó la participación de los alumnos de manera motivada.
5. La evidencia recolectada en la investigación debe proteger la integridad de cada uno de los participantes y en caso de su publicación en cualquiera de sus maneras contar con su consentimiento o autorización.

Como ya se pudo ver el Macro ciclo Filosófico, es un esquema temporal-cognitivo para la explicación del proceso de enseñanza para ubicar el proceso y las etapas que lo componen y contemplar en ellas estrategias para aprender virtudes a través del juego y la práctica del deporte.

Empiezo este apartado con la descripción del Macro ciclo Filosófico – del cual ya he hablado anteriormente y que aparece hojas atrás – con la justificación de entender que el aprendizaje de virtudes solo es posible como hábito, como ejercicio dialógico, como práctica constante. Y, para ello es esencial entender que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe incluir – para lograr éste y otros objetivos - una inherente relación dialógica al espacio áulico, y al triángulo didáctico, donde participan los alumnos-jugadores y los profesores, así como los instrumentos para la enseñanza de la ética, que en éste caso concreto ya mencioné, que será con base en la dirección de pensamiento de la filosofía del deporte y de las estrategias que generan el juego y la práctica del deporte.

El macro ciclo filosófico se lee en un *Sentido Horizontal* y un *Sentido Vertical*, los cuales se relacionan de manera inmediata y que expresan la fusión entre el proceso del tiempo concreto – de la enseñanza durante un semestre –

y los aprendizajes que los alumnos pueden apropiarse durante ese periodo. De este modo, la explicación es la siguiente:

Sentido Horizontal: Se describen los periodos en los cuales está dividido un semestre académico, un semestre de ejercitamiento en el aprendizaje de virtudes. El Macro ciclo se divide en 2 Mesociclos – en éste primer⁶³ caso se considera el periodo vacacional de semana santa – cada Mesociclo se compone de los meses para trabajar y a su vez, cada Mesociclo se divide en Microciclos que son las clases de cada semana. Se enumeran la cantidad de clases por mes, lo que le permite al profesor tener una prudente programación del desarrollo de la constancia, del ejercicio filosófico y de la práctica del hábito. De tal manera, el profesor tiene una planificación real, concreta y objetiva – que puede ser modificada – pero que ya establece desde su inicio una verdadera guía para ir desarrollando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sentido Vertical (ver página 69): Menciona los pasos a través de los cuales el aprendizaje de las virtudes se concibe como una actitud filosófica y un ejercitamiento de las virtudes a través de una secuencia que va aumentando en complejidad de dicha práctica. Iniciando con un diagnóstico de la materia de ética, esencial para enmarcar el aprendizaje de virtudes, pasando por los propósitos de la materia, la aproximación a la práctica de las virtudes, la apropiación de las mismas para poder llegar al Movimiento Moral Motivado (M3) y la reflexión de este aprendizaje con situaciones de la vida cotidiana.

La lectura correcta del Macro ciclo entrecruza los dos sentidos, es decir, existe una estrecha relación entre los tiempos y los aprendizajes, lo que permite entender esta planificación como un constante – ejercitamiento del hábito – en el aprendizaje de virtudes. Para entenderlo mejor me permito hacer la siguiente descripción:

- Al inicio del semestre se debe realizar un diagnóstico con los alumnos y que sirve de punto de referencia para iniciar la reflexión y también como evidencia

⁶³ En la planificación el Profesor-Coach debe considerar los periodos vacacionales para no afectar el desarrollo y secuencia de aprendizaje.

al final del semestre, del desarrollo logrado con la aplicación de las estrategias. Posteriormente se establecen los propósitos que manifiesten la relevancia de aprender virtudes, para lo cual debe haber una aproximación de los contenidos y de las estrategias, las actividades para compartir, los contenidos deben ser similares a las estrategias que se explican para que el alumno-jugador conozca y se familiarice con ellas, como en cualquier ejercitamiento⁶⁴ que permite una práctica perfectible. De tal modo, se consigue una evaluación constante y dinámica, además de que el alumno se familiariza con procesos evaluativos, es consciente de ese proceso.

Con base en esto se logra una *Apropiación* de conocimientos éticos que hacen referencia a la práctica de la virtud como un motor guiador de la acción, y, esto es posible porque el alumno-jugador ha también aprendido y ejercido una actitud filosófica. Esto a su vez le permite el desarrollo de su capacidad de elección, es decir, el alumno-jugador ya aprendió a pensar, a elegir, a actuar en con la participación de las diversas dinámicas, juegos, prácticas y de ciertos momentos deportivos. El siguiente paso es entonces el ejercicio del Movimiento Moral Motivado – el cual se le va preparando para su aplicación ya anotada en un periodo planificado unificado en el Macro ciclo con color rojo – y con base en todo lo expresado realizar una Autoevaluación, una Co-evaluación, una evaluación dialógica⁶⁵, apoyadas por las evidencias arrojadas por las estrategias.

3.2 Desarrollo de las estrategias para la enseñanza de la ética a través del ejercicio físico, el juego y la práctica del deporte.

Para la aplicación de las estrategias se registró una observación relativa para comprender las características de los grupos, cantidad de alumnos, tiempo de

⁶⁴ Como ejemplo, es el caso de los deportistas que realizan un entrenamiento continuo para perfeccionar su práctica.

⁶⁵ Me refiero a ella, como una actividad similar a la estrategia con fines evaluativos, es decir, identificar si el alumno se apropió del aprendizaje y dónde el mismo participa en ella.

hora-clase a la semana, entre otros elementos esenciales que se consideraron y que permitieron el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con base en lo propuesto hasta el momento el aprendizaje de virtudes a través del juego y la práctica del deporte sólo es posible a través de considerar este ejercicio como una serie de actividades y de acciones que son parte de una dinámica lúdica que es constante y parte de un proceso. Por tal motivo para presentar las estrategias propuestas para lograr éstas metas, he desarrollado para cada estrategia los siguientes registros:

- a) Planeación en Clase:** Se describe cada uno de los elementos esenciales en una planeación de clase para conocer los objetivos del contenido y de la temática. Se mencionan las características más importantes que dan sentido y guía al desarrollo de la clase. Se presenta un ejemplo de muchos otros que pueden hacerse para cada clase y actividad.
- b) Guión de Ejecución:** Las estrategias propuestas son innovadoras y creadas para el trabajo de tesis, por lo cual, es esencial la descripción y explicación de este guía, para que cualquier profesor pueda llevarla a la práctica. El guión se compone tanto de la explicación del juego y sus reglas, como también de los pasos para aplicar la estrategia. El guión es una herramienta didáctica esencial para lograr su correcta aplicación. Conocer las reglas y esencia del juego va de la mano de seguir los pasos con tiempos marcados y recursos que se necesitan para su óptimo desarrollo. Contempla el guión un momento evaluativo.
- c) Evaluación de las actividades:** Cada una de las estrategias tiene una hoja de reflexión y evaluación que el profesor debe ir contestando con el alumno para ir interpretando sobre lo reflexionado en la estrategia y que se va dirigiendo hacia la apropiación de los contenidos y el aprendizaje de acciones tendientes hacia la virtud.
- d) Evidencias:** Para poder evaluar el éxito y resultados de las estrategias ha sido necesario establecer tanto la hoja de evaluación antes explicada, así como uno de los recursos más importantes para hacer evidente la

apropiación del aprendizaje. Esta evidencia consiste en la captura de una fotografía donde los alumnos puedan interpretar y manifestar algún ejemplo de una acción virtuosa. Como se explicará más adelante, la evidencia de fotografías consiste en dos fases.

- e) **Anexos:** Están compuestos tanto por el total de las fotos, como también por las hojas de evaluación de los alumnos al momento de aplicar la estrategia y los videos en el caso de algunos equipos de alumnos, que los eligieron en lugar de las fotografías.

Etapas y planificación para cada Clases con sus Estrategias

1. **Planificación de las Clases:** Elaboración de la misma contemplando Contenidos, Temáticas, Diagnóstico, Estrategias, Videos reflexivos, Evaluación.
 - Se considera en esta etapa de 3 a 4 clases de 1 hora y media para lograr los objetivos.
 - Se recomienda el uso de imágenes a través de una presentación para acercar al alumno-jugador a la reflexión filosófica.
 - Se debe promover la reflexión en el alumno para que él vaya expresando e interpretando sus propias conclusiones.

Exposición de contenidos introductorios



Foto: Mafaldo Maza D. 15/02/2017

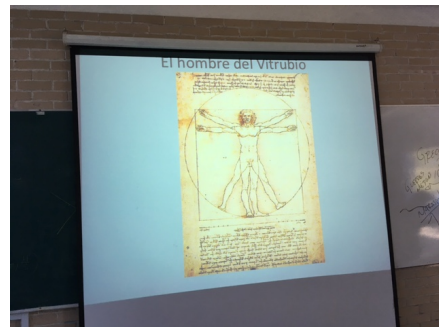


Foto: Mafaldo Maza D. 17/02/2017

Exposición de contenidos introductorios

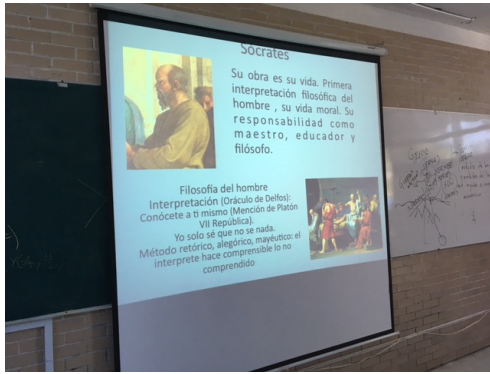


Foto: Mafaldo Maza D. 22/02/2017

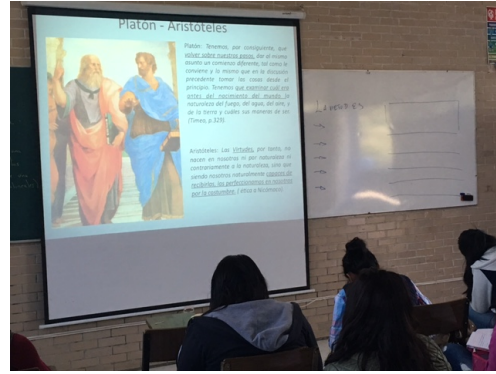


Foto: Mafaldo Maza D. 22/02/2017

Reflexión sobre contenidos éticos de la virtud

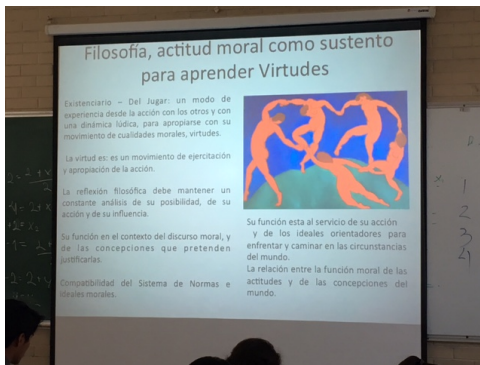


Foto: Mafaldo Maza D. 18/10/2016

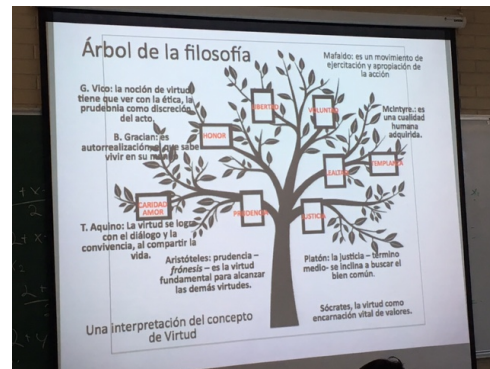


Foto: Mafaldo Maza D. 20/10/2016



Foto: Mafaldo Maza D. 08/02/2017

2. **Presentación del video reflexivo** – acción virtuosa de un atleta - para generar la reflexión a través de las emociones, sensaciones y discusiones que le genere el mismo.

- En el guión de cada estrategia se sugieren una lista de videos que se eligieron en cada clase, y si un profesor quisiera retomar la estrategia puede elegir alguno de ellos.
- El video debe verse nítidamente y tener buen sonido para que el alumno-jugador capte la intención del video.

Proyección de los videos con actitudes virtuosas en el deporte para generar y motivar la reflexión ética.



Foto: Mafaldo Maza D. 24/02/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 24/02/2017

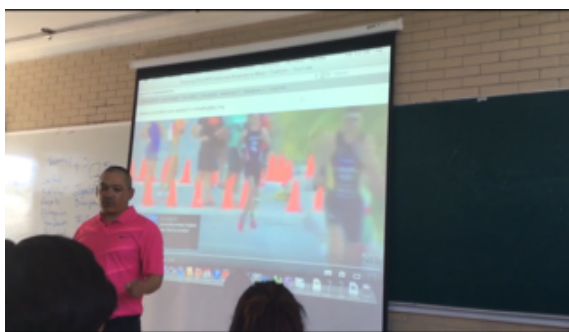


Foto: Mafaldo Maza D. 24/02/2017



Fotograma: Mafaldo Maza D. 27/10/2016



Fotograma: Mafaldo Maza D. 27/10/2016

3. **Diagnóstico:** con base en el video y el alumno-jugador reflexionará aprovechando los contenidos vistos en clases anteriores.
 - Se presenta el formato de diagnóstico, por supuesto, cada profesor puede realizar el suyo adecuándose a los contenidos reflexionados previamente.
 - La hoja de diagnóstico son parte de las evidencias de cada estrategia.



Foto: Mafaldo Maza D. 24/02/2017



Fotograma: Mafaldo Maza D. 18/05/2016

4. **Estrategia lúdica:** Se realiza la actividad de juego y práctica del deporte con base en el guión propuesto y los tiempos específicos de la planeación.

Estrategia frisbi-Bowl



Foto: Mafaldo Maza D. 24/02/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 24/02/2017

Estrategia Gallinas ciegas



Foto: Mafaldo Maza D. 18/05/2016

Estrategia Bulldog-flag



Foto: Mafaldo Maza D. 11/05/2016

Estrategia un día como griegos



Foto: Mafaldo Maza D. 23/05/2016



Foto: Mafaldo Maza D. 25/05/2016

- 5. Evaluación de la estrategia:** Es la actividad con la cual se cierra la estrategia lúdica, y que busca promover la reflexión para que el alumno-jugador interprete su participación y cómo actuó con y hacia los otros.
- Aquí se busca lograr ese Darse Cuenta que se menciona en la Tesis para saber si se consiguió una actitud con un Movimiento Moral Motivado.

Realización del formato de evaluación de la estrategia

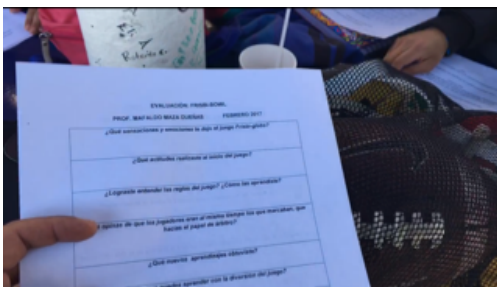


Foto: Mafaldo Maza D. 24/02/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 24/02/2017

- 6. Primera Fase de la Fotografía:** Elaboración de la captura de una primera fotografía en donde los alumnos reflexionen, interpreten y plasmen con la imagen actitudes tendientes a la virtud, acciones que manifiesten actitudes virtuosas.

Secuencia del video, primera interpretación (virtud: fe, valor)



Foto: Mafaldo Maza D. 01/03/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 01/03/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 01/03/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 01/03/2017

Virtud: Fraternidad, solidaridad.

Virtud: Templanza



Foto: Mafaldo Maza D. 01/03/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 07/11/2016

Virtud: Igualdad

Virtud: Voluntad



Foto: Mafaldo Maza D. 07/11/2016

Virtud: Voluntad



Foto: Mafaldo Maza D. 07/11/2016

Virtud: Solidaridad

7. Segunda fase de la fotografía: Desarrollo de la captura de una segunda fotografía con más tiempo y por lo tanto, una reflexión más profunda.

- La fotografía es ya una forma de evaluación de los contenidos.
- Es una evidencia para mostrar la apropiación de contenidos, reflexiones y actitudes.
- Se promueve que la fotografía tenga una temática lúdica y deportiva, es decir, que en la imagen capturada los alumnos propongan actitudes tendientes a la virtud en múltiples casos de juego y competencia.



Foto: Mafaldo Maza D. 01/03/2017

Virtud: Valor, Voluntad



Foto: Mafaldo Maza D. 09/11/2016

Virtud: Templanza



Foto: Mafaldo Maza D. 03/03/2017

Virtud: Compañerismo



Foto: Mafaldo Maza D. 03/03/2017

Virtud: Fortaleza



Foto: Mafaldo Maza D. 09/11/2016

Virtud: Igualdad, bien común



Foto: Mafaldo Maza D. 03/03/2017

Virtud: respeto, disciplina

A continuación se presenta las dinámicas que componen la propuesta didáctica de la tesis.

Clase y estrategia 1 y 2: Flag Football – Bulldog – Direcciones ciegas.

Estrategia 1, Flag Football-bulldog.

Fechas de en que se aplicó:

	DATOS GENERALES
Nombre del Profesor	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO

Nombre de la asignatura	ETICA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 Año, 4 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	39 alumnos – 3 grupos
Unidad temática	Ética y Valores
Objetivos de la unidad	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las propuestas éticas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

	PLANEACIÓN
Fase de planeación	La clase a planear considera el primer acercamiento con el aprendizaje de virtudes a través del juego y la práctica del deporte: Introducción, diálogo preliminar y video para motivar la reflexión. Explicación de las reglas y normas, relevancia de las mismas. Aplicación de las estrategias para lograr el Movimiento Moral Motivado Autoevaluación y evaluación dialógica. El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el primero y el segundo mesociclo de enseñanza, de hecho se inicia el segundo mesociclo con este periodo de actividades
	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra clase)	No hay actividades extraclase y están consideradas 9 horas en cada grupo.
Recursos y Herramientas TIC	Se les invita a la búsqueda de otras fuentes: películas, videos, lecturas que contengan elementos similares de análisis.
Título	Aprender virtudes a través del juego y la práctica del deporte.
Objetivo	Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar.
Actividad de enseñanza	Se cuenta con 1:25 minutos. 15 minutos de introducción (profesor muestra del video 1, 2 o 3). Explicación de la estrategia, reglas y normas del juego, y responsabilidad de cada alumno dentro del mismo. (Profesor como árbitro o regulador, pero los alumnos dinamizan la actividad).
Evidencias de aprendizaje	Se realiza la captura de una fotografía donde los alumnos manifiesten una de las virtudes que ellos hayan logrado reflexionar y apropiarse de ella con su aprendizaje. Se verifica a partir de una rúbrica y de los videos que muestren las actitudes de los alumnos.
Forma de evaluación (instrumento)	Autoevaluación Co-evaluación Evaluación dialógica

Virtudes que se esperan promover con la estrategia (Por supuesto que no hay límites ni se reduce a las mencionadas, pero se puede decir que serían las más fáciles de detectar y de evidenciar por parte de los alumnos.	Respeto Honestidad Solidaridad Valor Amistad Voluntad Honor Justicia Lealtad
---	--

Guión didáctico para la aplicación de la estrategia

Nombre de la Estrategia	Flag football – persecución
Tiempo de Apertura	15 Minutos
Actividad de Apertura	Presentación de videos de competencias en donde existe un ejemplo de deportivismo, para generar una primera reflexión de que es importante actuar correctamente en cualquier juego, deporte con competencia. Proyección de algunos de los siguientes videos, donde se muestra el ejercicio de alguna virtud por parte de los atletas durante una competencia, opciones de proyecciones (reflexionar sobre ellas): Descripción en Youtube Meghan Vogel (de la preparatoria Salem wesly Liberty). https://www.youtube.com/watch?v=liQ4SNkx_Z8 Descripción en Youtube Final de Softbol donde Sara Tucholsky es ayudada por el equipo contrario. https://www.youtube.com/watch?v=OdqjUqW3c0U Descripción de Youtube Dramático final de los Hermanos Brownlee en el triatlón de Cozumel, México. https://www.youtube.com/watch?v=DheRqd6bJYw Descripción en Youtube El corredor Iván Fernández alerta de la meta al atleta keniano. https://www.youtube.com/watch?v=9mEaOnObQFA
Tiempo de la Estrategia a Aplicar	De 30 a 45 minutos, según la cantidad de alumnos del espacio disponible, y, de el número de participaciones.
Descripción de la estrategia	1. Explicar el juego. El cual consiste en escoger a un primer alumno-jugador para que sea el Bulldog. 2. Existen 2 metas cada una mínimo a unos 20 o 30 metros, y que puede estar marcada por conos, platos, mochilas o un objeto, de tal manera que tendremos un rectángulo. 3. El resto de los alumnos deben partir de la meta A, para llegar corriendo a la meta B, sin que el Bulldog le quite las dos banderas (pañuelos) que trae a cada

	lado de la cadera. - El Maestro-Juez-Árbitro, dará el silbatazo o grito de salida para que los alumnos-jugadores se dirijan hacia cada una de las metas. - El alumno-jugador traerá un cinturón (para jugar flag football – o el maestro puede pedir 2 pañuelos a cada alumno que van a un lado de la cadera. - El alumno-jugador debe correr hacia cada meta, tratando de esquivar al Bulldog, pero, no puede aventarlo, estirar los brazos, agacharse, levantar las rodillas y brincar hacia delante. Puede correr y utilizar su agilidad para esquivar al o a los Bulldogs. - El alumno-jugador que ha perdido sus dos banderas se convierte en bulldog, Y, ahora ayudará a los Bulldogs ya existentes para atrapar a todos los participantes. - Uno de los objetivos es que solo quede un alumno-jugador con al menos una bandera hasta que sea el último atrapado y para fines lúdicos el será el ganador. - Se puede repetir el juego el número de veces que crea conveniente el maestro. - Para acabar el juego debe el maestro motivar a los alumnos para terminar con un aplauso grupal, lo que cierra la actividad como grupo.
Fotografía del juego	 <i>Foto: Mafaldo Maza D. 11/05/2016</i>
Tiempo del Cierre de la Estrategia	15 minutos
Descripción del Cierre de la Estrategia	Para lograr el cierre de la actividad con un diagnóstico el maestro debe motivar que los alumnos-jugadores se sientan cómodos y que ya estén en un momento de transición del juego. Ya, con la previa autorización de los alumnos, el maestro puede repartir la hoja de diagnóstico con las siguientes preguntas que pueden mostrar una relación de su reflexión con su acción, a través de lo escrito por ellos y si fue previsto por el maestro por la evidencia de un video, que semeja la actividad de apertura.

EVALUACIÓN⁶⁶: FLAG BULLDOG

PROF. MAFALDO MAZA DUEÑAS

ABRIL Y SEPTIEMBRE 2016

<i>¿Qué sensaciones y emociones experimentaste con el juego?</i>
<i>¿Crees acciones realizaste para poder insertarte en la dinámica del juego?</i>
<i>¿Lograste entender las reglas del juego? ¿Cómo las aprendiste?</i>
<i>¿Qué opinas de que los jugadores que no estaban cumpliendo las reglas?</i>
<i>¿Qué nuevas sensaciones y actitudes piensas que aprendiste?</i>
<i>¿Crees que puedes aprender con la diversión del juego?</i>
<i>¿Qué aprendiste, con respecto a relacionarte con los demás?</i>
<i>Las siguientes son virtudes: valentía, valor, paciencia, respeto, amor, fe, esperanza, dignidad, honor, honestidad, paz, justicia, fraternidad, prudencia</i>
<i>¿Qué acciones realizaste durante el juego que puedas decir manifiestan alguna de éstas virtudes?</i>
<i>¿Qué reflexiones te dejaron las fotografías que mostraban una virtud?</i>
<i>¿Cómo puedes poner en práctica en tu vida cotidiana lo que aprendiste con el juego?</i>

⁶⁶ En el Manual del Profesor aparecen las evidencias de los alumnos al realizar la evaluación de la estrategia. Todas las hojas de evaluaciones están contenidas en dicho manual.

--

Estrategia 2, Direcciones ciegas. Fecha de aplicación:

Guión pedagógico para la aplicación de la estrategia.

Nombre de la Estrategia	Las direcciones ciegas
Tiempo de Apertura	15 Minutos
Actividad de Apertura	Presentación de videos de competencias en donde existe un ejemplo de deportivismo, para generar una primera reflexión de que es importante actuar correctamente en cualquier juego, deporte con competencia. Proyección de algunos de los siguientes videos, donde se muestra el ejercicio de alguna virtud por parte de los atletas durante una competencia, opciones de proyecciones (reflexionar sobre ellas): Descripción en Youtube Meghan Vogel (de la preparatoria Salem wesly Liberty). https://www.youtube.com/watch?v=liQ4SNkx_Z8 Descripción en Youtube Final de Softbol donde Sara Tucholsky es ayudada por el equipo contrario. https://www.youtube.com/watch?v=OdqjUqW3c0U Descripción de Youtube Dramático final de los Hermanos Brownlee en el triatlón de Cozumel, México. https://www.youtube.com/watch?v=DheRqd6bJYw Descripción en Youtube El corredor Iván Fernández alerta de la meta al atleta keniano. https://www.youtube.com/watch?v=9mEaOnObQFA
Tiempo de la Estrategia a Aplicar	De 30 a 45 minutos, según la cantidad de alumnos del espacio disponible, y, de el número de participaciones.
Fotografía de la actividad	 <i>Foto: Mafaldo Maza D. 18/05/2016</i>

Descripción de la estrategia	1. Explicar las reglas del juego. Formar equipos de 5 o 6 personas y de cada uno de ellos se escogerá un guía o líder. 2. Los miembros de cada equipo se taparán los ojos con una pañoleta, mascada o bufanda. El líder del equipo no se tapará los ojos. 3. Cada equipo debe mantenerse juntos formados en fila india y tomando al compañero de enfrente de los hombros. 4. El maestro juntará a los líderes de cada equipo para darle las instrucciones de donde es la salida de la carrera y en donde será la meta. Los líderes no pueden decirle a su equipo cual o hacia dónde está la meta. 5. Existen varias modalidades de realizar esta competencia de acuerdo a su complejidad, el maestro debe decidir cual aplicar: a) Versión corta (fácil) con caminos de conos de color. b) Versión mediana (Complicada) salida y llegada a un solo lugar aprovechando las condiciones del espacio. c) Versión Larga (Más complicada) salida y llegada a un solo lugar pero con una distancia mínima de 300 metros y con algunos obstáculos del espacio. 6. Se puede repetir el juego el número de veces que crea conveniente el maestro. 7. Para acabar el juego debe el maestro motivar a los alumnos para terminar con un aplauso grupal, lo que cierra la actividad como grupo.
Diagrama del juego	Según el especificado
Tiempo del Cierre de la Estrategia	15 minutos
Descripción del Cierre de la Estrategia	Para lograr el cierre de la actividad con un diagnóstico el maestro debe motivar que los alumnos-jugadores se sientan cómodos y que ya estén en un momento de transición del juego. Ya, con la previa autorización de los alumnos, el maestro puede repartir la hoja de diagnóstico con las siguientes preguntas que pueden mostrar una relación de su reflexión con su acción, a través de lo escrito por ellos y si fue previsto por el maestro por la evidencia de un video, que semeja la actividad de apertura.

EVALUACIÓN: DIRECCIONES CIEGAS

PROF. MAFALDO MAZA DUEÑAS

ABRIL Y SEPTIEMBRE 2016

<i>¿Qué emociones sentiste con el juego?</i>
<i>¿Al momento de iniciar el juego que actitudes realizaste?</i>
<i>¿Lograste entender las reglas del juego? ¿Cómo las aprendiste?</i>
<i>¿Qué opinas de los jugadores que hicieron trampa y esta viendo el camino?</i>
<i>¿Por qué era importante escuchar al líder del equipo?</i>
<i>¿Qué actitudes eran esenciales para lograr el éxito del equipo?</i>
<i>¿Qué aprendiste, al seguir instrucciones o haberlas dado?</i>
<i>Las siguientes son virtudes: valentía, valor, paciencia, respeto, amor, fe, esperanza, dignidad, honor, honestidad, paz, justicia, fraternidad, prudencia</i>
<i>¿Qué acciones realizaste durante el juego que puedas decir manifiestan alguna de éstas virtudes?</i>
<i>¿Qué reflexiones te dejaron las fotografías que mostraban una virtud?</i>
<i>¿Cómo puedes poner en práctica en tu vida cotidiana lo que aprendiste con el juego?</i>

Planeación de Clase. Estrategia 3, Un día como pensadores griegos.

Fechas de en que se aplicó:

	DATOS GENERALES
Nombre del Profesor	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO
Nombre de la asignatura	INTRODUCCIÓN A LA FILOSOFÍA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 Año, 4 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	43 alumnos – 2 grupos
Unidad temática	Filosofía en Grecia, Sócrates –Mayeútica y método peripatético y La virtud en Aristóteles.
Objetivos de la unidad	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las propuestas éticas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

	PLANEACIÓN
Fase de planeación	La clase a planear considera el primer acercamiento con el aprendizaje de virtudes a través del juego y la práctica del deporte: Introducción, diálogo preliminar y video para motivar la reflexión. Explicación de las reglas y normas, relevancia de las mismas. Aplicación de las estrategias para lograr el Movimiento Moral Motivado Autoevaluación y evaluación dialógica. El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el primero y el segundo mesociclo de enseñanza, de hecho se inicia el segundo mesociclo con este periodo de actividades
	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra clase)	No hay actividades extraclase y están consideradas 9 horas en cada grupo.
Recursos y Herramientas TIC	Se les invita a la búsqueda de otras fuentes: películas, videos, lecturas que contengan elementos similares de análisis.
Título	Aprender virtudes a través del juego y la práctica del deporte.
Objetivo	Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar.
Actividad de enseñanza	Se cuenta con 1:25 minutos. 15 minutos de introducción (profesor muestra del video 1, 2 o 3).

	Explicación de la estrategia, reglas y normas del juego, y responsabilidad de cada alumno dentro del mismo. (Profesor como árbitro o regulador, pero los alumnos dinamizan la actividad).
Evidencias de aprendizaje	Se realiza la captura de una fotografía donde los alumnos manifiesten una de las virtudes que ellos hayan logrado reflexionar y apropiarse de ella con su aprendizaje. Se verificará a partir de una rúbrica y de los videos que muestren las actitudes de los alumnos.
Forma de evaluación (instrumento)	Autoevaluación Co-evaluación Evaluación dialógica
Virtudes que se esperan promover con la estrategia (Por supuesto que no hay límites ni se reduce a las mencionadas, pero se puede decir que serían las más fáciles de detectar y de evidenciar por parte de los alumnos.	Respeto Honestidad Solidaridad Valor Amistad Voluntad Honor Justicia Lealtad

Guión pedagógico para la aplicación de la estrategia.

Nombre de la Estrategia	Un día como pensadores Griegos
Tiempo de Apertura	5 Minutos
Video de apertura – además de disfrazarse	Presentación de videos de competencias en donde existe un ejemplo de deportivismo, para generar una primera reflexión de que es importante actuar correctamente en cualquier juego, deporte con competencia. Proyección de algunos de los siguientes videos, donde se muestra el ejercicio de alguna virtud por parte de los atletas durante una competencia, opciones de proyecciones (reflexionar sobre ellas): Descripción en Youtube Meghan Vogel (de la preparatoria Salem wesly Liberty). https://www.youtube.com/watch?v=liQ4SNkx_Z8 Descripción en Youtube Final de Softbol donde Sara Tucholsky es ayudada por el equipo contrario. https://www.youtube.com/watch?v=OdqjUqW3c0U Descripción de Youtube

	Dramático final de los Hermanos Brownlee en el triatlón de Cozumel, México. https://www.youtube.com/watch?v=DheRqd6bJYw Descripción en Youtube El corredor Iván Fernández alerta de la meta al atleta keniano. https://www.youtube.com/watch?v=9mEaOnObQFA
Actividad de Apertura	Tiempo para que los alumnos se disfracen y vayan asimilando con base en sus diversas emociones el estar dispuesto ha ser el centro de atención.
Tiempo de la Estrategia a Aplicar	De 40 a 55 minutos, dependiendo del ritmo de la caminata y de la ruta escogida para hacerlo, así como de las pausas para debatir en grupo y tomar fotografías y video (con previa autorización) como evidencia y recuerdo de los alumnos.
Fotografía de la actividad	 <i>Foto: Mafaldo Maza D. 23/05/2016</i>
Descripción de la estrategia	11. Esta actividad se recomienda que sea utilizada una vez que el maestro ya tuvo una clase introductoria sobre filosofía en Grecia y precisamente cumple con diversos objetos, entre ellos, reforzar cómo y que conciben los griegos como filosofía. 12. Se puede utilizar en una Clase la Pintura de la Academia de Rafael para que los alumnos se den una idea de cómo pueden hacer su disfraz. La idea no es hacerlos gastar, sino fomentar la creatividad. 13. Solicitar a los Alumnos que a la siguiente clase vayan disfrazados como pensadores y filósofos griegos. 14. El Maestro debe poner el ejemplo y él también debe ir disfrazado.
Etapas de la Actividad	1. El maestro debe llegar ya disfrazado al salón, dar el ejemplo y los alumnos tienen unos minutos para cambiarse. 2. Una vez todos con disfraz de pensador griego, el Maestro explica el método peripatético y la manera en que caminar reflexionando era una de las maneras de la enseñanza. 3. Trazar una ruta en la cual los alumnos caminarán. Se

	recomienda hacer la actividad en horarios donde la escuela pueda presenciar la actividad uya que los almos pasarán de la emoción del miedo y la vergüenza al orgullo. 4. La misma actividad implica ya un ejercicio físico y además reflexivo, la ruta caminata con paradas reflexivas debe durar más de 35 minutos para que los alumnos disfruten del aire libre, de caminar, de platicar y reflexionar, contemplar el exterior inmediato cualquiera que este sea. 5. El Profesor debe considerar al menos de 3 a 5 paradas de 5 minutos para fotografías y para diálogos reflexivos sobre temas filosóficos como la virtud, la enseñanza, el aprendizaje, etcétera. 6. En la segunda y cuarta parada se recomienda trabajo en equipo (de 3 a 4 alumnos) y máximo 5 minutos para discutir sobre las experiencia vivida y sobre el tema de la virtud. 7. Juntar al grupo y realizar una discusión sobre lo analizado en equipos para ir sacando conclusiones, el profesor es el moderador y motivador del mismo. 8. Realizar por equipos de entre 5 y 8 personas la realización de una fotografía en donde muestren el ejercicio de alguna virtud. Es decir, deben colocarse, vestirse, ubicarse en el ambiente y con los compañeros para mostrar si los alumnos entendieron que es una virtud y que virtud lograron comprender. 9. Realizar la caminata final al salón para concluir con la actividad.
Tiempo del Cierre de la Estrategia	5 minutos (Los almos van nuevamente a cambiarse).
Descripción del Cierre de la Estrategia	Para lograr el cierre de la actividad y con una evaluación se recomienda realizarlo en la clase siguiente para que los alumnos asimilen la actividad, la platiquen, la disfruten y no la vean como sólo una tarea más. Para realizar el cierre el profesor debe proyectar o presentarle al grupo la serie de fotografías de la actividad y/o video de la actividad, para que con base en ella puedan ampliar su reflexión. Con base en las fotos, dirigir la evaluación que se anexa y que dependiendo de cada Profesor y de su experiencia pueda promover para construir conclusiones.

EVALUACIÓN: UN DÍA COMO GRIEGO

PROF. MAFALDO MAZA DUEÑAS

SEPTIEMBRE 2016

<i>¿Cuál es tu primera opinión del ejercicio, un día como pensador griego?</i>
<i>¿Qué emociones y sensaciones sentiste durante la práctica?</i>
<i>¿Qué acciones realizaste para poder adaptarte con las emociones que sentiste?</i>
<i>¿Qué reflexiones filosóficas hiciste a lo largo de la caminata? ¿Qué temas se discutieron?</i>
<i>¿Qué nuevos conocimientos aprendizajes?</i>
<i>¿Qué sentiste cuando te viste caminar nuevamente en el video?</i>
<i>¿Qué experiencias te dejó la actividad?</i>
<i>Las siguientes son virtudes: valentía, valor, paciencia, respeto, amor, fe, esperanza, dignidad, honor, honestidad, paz, justicia, fraternidad, prudencia</i>
<i>¿Qué acciones realizaste durante la práctica que puedes decir manifiestan alguna de éstas virtudes?</i>
<i>¿Qué reflexiones te dejaron las fotografías que mostraban una virtud?</i>
<i>¿Cómo puedes poner en práctica en tu vida cotidiana lo que aprendiste con el ejercicio, un día como pensadores griegos?</i>

Planeación de Clase. Estrategia 4, Frisbi-Bowl.

Fechas de en que se aplicó:

	DATOS GENERALES
Nombre del Profesor	MAFALDO MAZA DUEÑAS
Plantel de adscripción	UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO
Nombre de la asignatura	INTRODUCCIÓN A LA FILOSOFÍA
Año o semestre y horas clase a la semana	2 Año, 4 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	43 alumnos – 2 grupos
Unidad temática	Renacimiento, Humanismo Filosófico, El concepto de virtud para los filósofos renacentistas.
Objetivos de la unidad	Fomentar la reflexión de las acciones que realiza el alumno a través de entender las propuestas sobre el concepto y ejercicio de la virtud. Promover las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

	PLANEACIÓN
Fase de planeación	La clase a planear considera otro acercamiento con el aprendizaje de virtudes a través del juego y la práctica del deporte: Introducción con reflexión y discusión, diálogo preliminar y video para motivar la reflexión. Explicación de las reglas y normas, relevancia de las mismas. Aplicación de las estrategias para lograr el Movimiento Ético Motivado Autoevaluación y evaluación dialógica. El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el segundo y el tercer mesociclo de enseñanza, de hecho se inicia el segundo mesociclo con este periodo de actividades
	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra clase)	No hay actividades extraclase y están consideradas 9 horas en cada grupo.
Recursos y Herramientas TIC	Se les invita a la búsqueda de otras fuentes: películas, videos, lecturas que contengan elementos similares de análisis. Además de consultar los links de los videos que inician la actividad.
Título	Aprender virtudes a través del juego y la práctica del deporte. Humanismo Filosófico.

Objetivo	Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar.
Actividad de enseñanza	Se cuenta con 1:25 minutos. 15 minutos de introducción (profesor muestra del video 1, 2 o 3). Explicación de la estrategia, reglas y normas del juego, y responsabilidad de cada alumno dentro del mismo. (Profesor como árbitro o regulador, pero los alumnos dinamizan la actividad).
Evidencias de aprendizaje	Se realiza la captura de una fotografía donde los alumnos manifiesten una de las virtudes que ellos hayan logrado reflexionar y apropiarse de ella con su aprendizaje. Se verificará a partir de una rúbrica y de los videos que muestren las actitudes de los alumnos, además de las fotografías que los alumnos van a preparar.
Forma de evaluación (instrumento)	Autoevaluación Co-evaluación Evaluación dialógica
Virtudes que se esperan promover con la estrategia (Por supuesto que no hay límites ni se reduce a las mencionadas, pero se puede decir que serían las más fáciles de detectar y de evidenciar por parte de los alumnos.	Respeto Honestidad Solidaridad Valor Amistad Voluntad Honor Justicia Lealtad

Guión pedagógico para la aplicación de la estrategia

Nombre de la Estrategia	FRISBI-BOWL
Fotografía de la Estrategia	 Foto:Mafaldo Maza D. 24/02/2017
Tiempo de Apertura	5 Minutos
Actividad de Apertura	Presentación de videos de competencias en donde existe un ejemplo de deportivismo, para generar una primera reflexión de que es importante actuar correctamente en cualquier juego, deporte con competencia. Proyección de algunos de los siguientes videos, donde se

	muestra el ejercicio de alguna virtud por parte de los atletas durante una competencia, opciones de proyecciones (reflexionar sobre ellas): Descripción en Youtube Meghan Vogel (de la preparatoria Salem wesly Liberty). https://www.youtube.com/watch?v=liQ4SNkx_Z8 Descripción en Youtube Final de Softbol donde Sara Tucholsky es ayudada por el equipo contrario. https://www.youtube.com/watch?v=ODqjUqW3c0U Descripción de Youtube Dramático final de los Hermanos Brownlee en el triatlón de Cozumel, México. https://www.youtube.com/watch?v=DheRqd6bJYw Descripción en Youtube El corredor Iván Fernández alerta de la meta al atleta keniano. https://www.youtube.com/watch?v=9mEaOnObQFA
Tiempo de la Estrategia a Aplicar	De 40 a 45 minutos, el Profesor lo adaptará dependiendo de la cantidad del alumno que a su vez formarán la cantidad de equipos.
Descripción de la estrategia	5 Minutos Explicar las Reglas del juego: - Formar equipos de 10 personas - Cada equipo tiene el objetivo de anotar – llegar a la meta – aventando o un balón de americano, o un frisbi, o un globo con agua. - Una anotación cuenta cuando un jugador que se encuentra dentro de alguna meta sujeta con las manos o el cuerpo el objeto lanzado. - La manera de ir avanzando el balón, pelota o globo es a través de lanzarlo, el jugador no puede correr con el, puede correr y moverse a otra posición sino tiene posesión del objeto para ponerse una posición más adelante o para entrar a la meta. - Un jugador sólo puede tener posesión del balón máximo 3 segundos. - El contrario no puede arrebatarlo, sólo puede interceptarlo en el aire. - Si se cayera el balón o pelota, el equipo que no tenía posesión ahora iniciará a lanzar el balón desde ese mismo punto. - Los mismos alumnos-jugadores pueden contarle los 3 segundos al jugador que posee el balón en ese momento (una manera de hacerlo es decir: mil uno, mil dos, mil tres, cada frase se lleva un segundo aproximadamente). - El ganador – si así se requiere – puede decidirse a un

	máximo de anotaciones – cada una cuenta 1 punto – o con tiempo, que para algunos casos concretos puede servir al Profesor para limitar la actividad según sus tiempos y objetivos de clase. j) Si el grupo es mayor de 20 alumnos-jugadores se puede realizar la siguiente dinámica para que 3 o 4 equipos jueguen (inician 2 equipos, pero en cuanto se realice la primera anotación, sale el equipo que no logro anotar y entra uno de los equipos que están observando y así sucesivamente para que todos los jueguen y además queda evidente que no hay un SOLO GANADOR, sino que todos los equipos pueden ganar. k) El Profesor-Juez empezará a marcar las posibles faltas si un jugador no cumple con la regla anterior, pero el objetivo del juego es que después de varios intentos o minutos sean los mismos jugadores-alumnos los que identifiquen, señalen cualquier tipo de marcación para regular el juego. Al lograr esto, el alumno de manera inherente y lúdica ya esta realizando una reflexión de su práctica y asume la responsabilidad de marcar con honestidad aún cuando pueda ir debajo del marcador. Es decir, no necesitar de la autoridad del juez o profesor para identificar que él mismo es capaz de realizar acciones honestas, justas y en beneficio de los otros – compañeros y contrarios- y de la integridad del juego. 15 El juego puede iniciar con un vólado para ver que equipo toma para lanzar el balón desde su meta para llegar al otro lado. 16 El equipo que tenga posesión del balón, pelota o globo iniciará a jugar en el momento que un jugador dentro de la meta lo avienta a un compañero y de allí en suseción constante.
Etapas de la Actividad	10. Proyección del video para promover la reflexión filosófica sobre el juego y la práctica del deporte. 11. Con base en la reflexión elaborar un debate sobre su relevancia. 12. Salir al espacio en donde se marcarán las metas y los límites del campo para realizar el juego. 13. La elaboración de los equipos, se recomienda lo siguiente: 5 mujeres y 5 hombres en cada equipo. 14. Inicio del juego, con la mediación de los alumnos-jugadores, para comprender la dinámica y las reglas del juego. 15. En un momento el profesor mediará y ayudará a comprender las reglas, pero debe promover que los alumnos sean los que lleven la normatividad de las reglas. 16. Con los alumnos - de los equipos que están observando y que esperan su turno para jugar - el profesor debe seguir reflexionando sobre el trabajo en equipo, el respeto a las reglas, el respeto al compañero, la importancia de cómo los alumnos son los que van dirigiendo la dinámica del juego.

	17. Al finalizar el tiempo dispuesto para jugar, el profesor debe hacer una reflexión conjunta sobre qué acciones realizaron y que habilidades desarrollaron los alumnos y que tienen que ver con la reflexión y ejercicio de virtudes. 18. Realizar la evaluación que se presenta después de este guión para ayudar a generar conclusiones y que los alumnos ofrezcan la opinión sobre su ejercicio. 19. Realizar un video para dejar evidencia de la actividad y de cómo los alumnos normaron el juego. Y, también la captura de fotografías de cada equipo en donde muestren con base en la dinámica del juego, una idea que cómo ellos aprendieron las reglas y de cómo pudieron aprender algo a través de haber sido juez y parte al mismo tiempo.
Tiempo del Cierre de la Estrategia	5 minutos Puede cerrarse en el espacio al aire libre o en el salón con los comentarios sobre ideas para hacer las fotografías o también sobre que representan cada fotografía.
Descripción del Cierre de la Estrategia	Ver el punto 10 anterior que es parte de la descripción y al mismo tiempo cierre de la actividad. Para lograr el cierre de la actividad y con una evaluación se recomienda en la siguiente clase comentar y debatir sobre los contenidos de la ética – tema específico – con las reglas, normas y acciones que los alumnos-jugadores aprendieron. Con base en las fotos, dirigir la evaluación que se anexa y que dependiendo de cada Profesor y de su experiencia pueda promover para construir conclusiones.

DIAGNÓSTICO REFLEXIVO SOBRE EL VIDEO

PROF. MAFALDO MAZA DUEÑAS

FEBRERO 2017

<i>¿Qué reflexión te genero el video?</i>
<i>¿Qué opinas de las actitudes que mostró el atleta, te enseñó algo?</i>
<i>¿Crees que la acción del atleta se puede llevar a la práctica en la vida cotidiana?</i>
<i>¿Qué emociones te genero el video?</i>

<i>¿Cómo puedes poner en práctica en tu vida cotidiana lo que reflexionaste y viste en el video?</i>
<i>¿Consideras que el video te pudo motivar de algún modo para ver a través del juego y la práctica del deporte aprender emociones y actitudes?</i>

EVALUACIÓN: FRISBI-BOWL

PROF. MAFALDO MAZA DUEÑAS

NOVIEMBRE 2016-FEBRERO 2017

<i>¿Qué sensaciones y emociones te dejó el juego Frisbi-globo?</i>
<i>¿Qué actitudes realizaste al inicio del juego?</i>
<i>¿Lograste entender las reglas del juego? ¿Cómo las aprendiste?</i>
<i>¿Qué opinas de que los jugadores eran al mismo tiempo los que marcaban, que hacías el papel de árbitro?</i>
<i>¿Qué nuevos aprendizajes obtuviste?</i>
<i>¿Crees que puedes aprender con la diversión del juego?</i>
<i>¿Qué aprendiste, con respecto a marcar las reglas del juego?</i>
<i>Las siguientes son virtudes: valentía, valor, paciencia, respeto, amor, fe, esperanza, dignidad, honor, honestidad, paz, justicia, fraternidad, prudencia</i>
<i>¿Qué acciones realizaste durante el juego que puedas decir manifiestan alguna de éstas virtudes?</i>

<i>¿Qué reflexiones te dejaron las fotografías que mostraban una virtud?</i>
<i>¿Cómo puedes poner en práctica en tu vida cotidiana lo que aprendiste con el juego?</i>

Rúbrica para evaluar las Estrategias propuestas.

Una vez expuestas y explicadas las estrategias que se proponen para que el alumno-jugador pueda aprender virtudes a través del juego y la práctica del deporte, es indispensable generar indicadores para evaluar las acciones realizadas por la estrategia – hoja de evaluación y fotografías – para contemplar indicadores que ayuden a reflexionar y analizar sobre el éxito de la relación entre aprendizaje, contenidos filosóficos y acciones y actitudes que proyectan virtudes.

Estas rúbricas permiten describir los indicadores evaluativos que explican el desarrollo de los alumno-jugador con base en algunos criterios de aprendizaje. Los indicadores parten del primer acercamiento con el aprendizaje hasta su dominio, tanto de los contenidos como de la actitud filosófica y aprendizaje de virtudes. Por supuesto, como se ha mencionado a lo largo del trabajo de tesis, el aprendizaje de virtudes sólo es posible si se contempla como un proceso, como un camino con etapas contenidas de un ejercicio de la acción que va otorgando primero un darse cuenta de que es capaz de aprenderlo, segundo, una vez aprendido es motivado para ser practicado conatantemente hasta tener sino un dominio, esto ejemplifica un ejercicio tendiente a la virtud. De tal modo, que al inicio del semestre el alumno-jugador puede ser catalogado como un novato y se espera que al final del mismo y después de llevar acabo las estrategias se le pueda identificar como un experto. No equivocarse al decir que se es un experto en virtudes, sino en el ejercicio de sus acciones las cuales están al alcance.

Los indicadores verticales que aparecen en el cuadro matriz son variables de aprendizaje que se encuentran en el **macrociclo-filosófico** (ver página 71), con lo cual, se entiende que el proceso de enseñanza-aprendizaje contempla una serie de periodos en los que se van desarrollando los aspectos que el alumno-jugador aprenderá a lo largo del curso o semestre. Esto refuerza la perspectiva constructivista con la que se contempla el espacio didáctico y la enseñanza, ya que la rúbrica puede servir para evaluar no sólo el periodo de las estrategias a aplicar, sino también permite tener una guía para hacer una evaluación constante.

La nominación de las cuatro categorías – que a continuación se describen - para identificar el desarrollo del alumno-jugador lo retomo de la práctica deportiva, donde se entiende que un novato es un iniciador en alguna actividad y un experto, un jugador que por su constancia ha logrado dominar sus acciones para que sean tendientes a resolver diversas situaciones, como lo son en el juego y en la vida cotidiana, situaciones frente a los otros, en donde las virtudes ayudan a su óptimo desarrollo individual y grupal.

Indicador

Novato: Alumno-jugador que tiene un primer acercamiento con los contenidos temáticos y con la práctica de la actitud filosófica, y empieza a percibir la relevancia de sus actos.

Pro-novato: Alumno-jugador que es capaz de distinguir la relevancia de sus acciones, pero su hábito está iniciando y sus actos se acercan más a la reacción, que a la elección.

Pro-experto: Alumno-jugador que ya reflexionó sobre su práctica y la influencia de sus actos, y está en la fase de aprender a decidir, a elegir.

Experto: Alumno-jugador que después del ejercicio constante de practicar la actitud filosófica (reflexión) y de ejercitarse en el hábito de la virtud puede realizar un Movimiento Moral Motivado M3.

Para ayudar a la comprensión de los niveles que el alumno-jugador puede ir desarrollando durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del cual las estrategias son parte, se presenta a continuación un cuadro matriz en donde se explica de manera detallada que actitudes puede ir manifestando el alumno con base en cada uno de los indicadores antes mencionados. Este cuadro matriz es también un instrumento para que el profesor vaya identificando las acciones de los alumnos y si éstas van teniendo el progreso esperado por la dinámica de las estrategias.

Indicadores	Experto	Pro-Experto	Pro-Novato	Novato
Diagnóstico de la temática	Realiza las acciones anteriores y propone ideas propias, la acciones ya son meditadas con un primer ejercicio.	Reflexiona sobre los puntos clave de la temática, y sus acciones ya reflejan un entendimiento de lo que implica actuar.	Distingue los aspectos claves de la temática, y su acción ya refiere una elección.	Tiene percepción de la temática, de los contenidos y actúa por instinto y una inmediata reacción.
Aproximación de los contenidos	Se mueve con base en las acciones y elige una para moverse moralmente. Logra interpretar los contenidos y propone los suyos.	Realiza una acción con base en la reflexión, propone algunas síntesis y conclusiones.	Reflexiona y distingue aspectos de los contenidos, logra hacer algunas comparaciones y relaciones.	Tiene disposición y diferencia los contenidos, empieza a opinar sobre ellos.
Apropiación de los conocimientos filosóficos (Actitud)	Su práctica distingue una actitud filosófica y actúa con base en ella.	Logra proponer sus movimientos y genera una movimiento moral motivado.	Elige su acción con base en su conocimiento y realiza una acción.	Reflexiona y reacciona ante las acciones, contenidos y circunstancias.
Desarrollo Capacidad de Elección	Realiza una elección que promueve una acción tendiente a la virtud.	Selecciona su acción y propone ante su reacción un ejercicio virtuoso.	Se mueve y actúa logrando hacer una distinción moral.	Elige y conoce las posibles acciones de acuerdo a la circunstancia.
Movimiento Ético Motivado	Su ejercicio y constancia está motivada por su conocimiento y hábito virtuoso	Su hábito y ejercicio virtuoso influye en las acciones pero reacciona su valoración	Elige su acción y logra realizar un movimiento moral motivado.	Es capaz de elegir un M3 y de darse cuenta de su capacidad moral.
Autoevaluación	Es capaz de evaluar su acción constante	Es capaz de realizar una evaluación de sus elecciones	Es capaz de evaluar su evidencia y acción	Es capaz de realizar un análisis de sus acciones
Evaluación	Valora, elige,	Propone y valora	Distingue y	Logra distinguir

Dialógica	actúa reflexivamente y con sentido de comunidad.	su contenido y acción.	propone contenidos y acciones	los contenidos y las acciones
------------------	--	------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Los indicadores presentados están contemplados en el Macro ciclo que nos hace referencia a la planeación desde el inicio del semestre y por lo tanto, contemplar el proceso de tiempo en el cual se ve inmerso el alumno-jugador y que en el cuadro matriz anterior se puede observar el desarrollo paulatino en su apropiación de contenidos y actitudes.

Como he mencionado anteriormente estas actitudes que son potencialmente apropiadas por parte del alumno-jugador están comprendidas por un proceso de aprendizaje que es constante, que se ejercita con cada clase y con cada actividad. Sólo es posible – como en muchas actividades de la vida, entre ellas la educación, la filosofía y el deporte – que un novato, neofito, alumno nuevo pueda llegar a actuar de manera experta a través de la práctica, de ejercitar constantemente una serie de acciones, reflexiones y emociones que son las que le van reforzando su praxis, y, con respecto a las virtudes es esencial considerar este aspecto.

4. Evidencias de la Aplicación de la estrategia.

Con base en la propuesta presentada a lo largo de la tesis, reforzado por la explicación en éste capítulo de la planeación de clase, guión para la aplicación de la estrategia, así como la explicación de las reglas de los juegos que comprenden las estrategias. Ahora, es indispensable tener material de diversas características para mostrar evidencias de que los alumnos-jugadores se apropiaron de los contenidos que son objetivo de la propuesta presentada y que se promovió el ejercitamiento de acciones tendientes a la virtud.

Dichas evidencias nos permiten observar que los objetivos perseguidos son concretos, específicos y bien dirigidos, precisamente para ir consiguiendo logros de menor a mayor y también para recordar – como se dijo anteriormente – que el aprendizaje de virtudes es parte de un proceso, de un camino, de una

constate actividad, de un ejercicio filosófico para preflexionar sobre la acción inmediata y que esta al alcance de todos los alumnos. En este sentido, las mismas evidencias permitieron en cada una de las fases de aplicación de las estrategias evaluar y percibir que iba funcionando y que debía modificarse para lograr los objetivos y propósitos planificados.

De este modo, cada una de las fases estuvo considerada en una planificación y cronograma que además de generar un progreso de las estrategias de igual modo, permite incluir la planeación de la clase, sus guiones de aplicación, el diagnóstico y su evaluación, todo ello para ir reflexionando de manera continua todo el proceso.

Programa de aplicación de las Estrategias (Marcadas en el Macrociclo filosófico).

	Fase 1	Fase 2	Fase 3
Abril 2016	Elaboración de las estrategias. Primera aplicación de la estrategia 1 y 2.	Observaciones a la primera aplicación y revisión de la estrategia aplicada para mejorarla.	
Septiembre y Octubre 2016		Aplicación de la estrategia 1 (segunda prueba) y de la 2 estrategia. Elaboración de las estrategias 3 y 4. Muestra de Evidencias a) y b)	Observación de las estrategias aplicadas fase 1 y fase 2, para mejorar la propuesta y aplicación de las estrategias. Aplicación de las estrategias 3 y 4. Aplicación (segunda prueba) de la 2 estrategia. Muestra de evidencias a), b) y c)
Febrero 2017			Aplicación de las estrategias 3 y 4 (segunda prueba) Entrega de las Evidencias.
Febrero 2017			Análisis de Resultados
Febrero 2017			Compendio de

			<i>los anexos al documento final</i>
--	--	--	---

Descripción de las actividades realizadas en cada fase	
Fase 1	Elaboración de las estrategias y aplicación de las dos primeras de ellas, El bulldog y la gallina ciega. Cada una de ellas con su apertura (video y reflexión) su desarrollo (estrategia lúdica) y su cierre (evaluación de la actividad).
Fase 2	Elaboración de las estrategias tres y cuatro – un día como pensador griego y frisbi-bowl – así como también la segunda aplicación de las dos primeras, a las cuáles se les realizó un diagnóstico pedagógico para mejorarlas con base en su primer resultado. Nuevamente cada estrategia cumplió con su apertura (video y reflexión) su desarrollo (estrategia lúdica) y su cierre (evaluación de la actividad). Elaboración de la quinta y sexta estrategia.
Fase 3	Aplicación de las estrategias 3 y 4 (segunda prueba). Y, la aplicación de una segunda realización de las estrategias un día como pensador griego y frisbi-globo para mejorar su estructura y aplicación. Elaboración del anexo: Evidencias, para tener un respaldo objetivo y concreto de la evaluación y resultado de las estrategias propuestas.
Documento Final	Esta registrado en el cronograma terminar la tesis a finales de febrero, considerando que para el mes de diciembre de 2016 la Tesis se encuentra casi terminada, esperando: - Anexar evidencias y resultados de la aplicación de estrategias en febrero de 2017. - Revisión por parte de la Tutora. - Revisión por parte del comité tutorial.

Reflexiones sobre la aplicación de las estrategias

Durante toda el trabajo de tesis es un argumento claro y objetivo considerar que el aprendizaje de virtudes y la apropiación de cualquier tipo de contenido o habilidad física, mental y moral es paulatino, constante y parte de un proceso. Al ser de este modo, la reflexión sobre el objeto de estudio –aprender virtudes– y considerando que la propuesta de las estrategias son creadas para lograrlo, se entiende que la aplicación de las estrategias también paso por una serie de análisis y reflexiones que permitieron mejorar en cada una de sus fases.

Es decir, la elaboración y aplicación de la primera estrategia además de permitir el inicio de la estrategia propuesta, ofrece un cúmulo de reflexiones para mejorar su segunda aplicación, así como también para lograr en la

elaboración de las subsecuentes estrategias aspectos claros para su explicación y su realización.

En el siguiente cuadro se describen algunas de las observaciones más importantes después de la aplicación de la estrategia y que permitieron mejorarla en todos los sentidos. La misma estrategia es parte de ese proceso de ejercitamiento para entender que son perfectibles, adaptables a las necesidades del profesor y de los alumnos, del espacio didáctico, por supuesto también retomables en cualquier tema de ética y de filosofía, ya que lo que se consigue es relacionar el ejercicio filosófico del filosofar – de la reflexión cotidiana - con la disposición de relacionarse y aprender con el ejercicio del juego y dentro de la dinámica lúdica, manifestada con el juego y la práctica del deporte.

1º fase Aplicación de la Estrategia	1º fase de Observaciones	2º fase Aplicaciones de la Estrategias	2º fase Observaciones	Aplicaciones finales 3º fase
Elaboración de la estrategia y video-grabación del mismo para identificar errores, realizar sus mejoras, así como establecer las primeras evidencias, si es posible se podrá observar que el alumno se empieza apropiar de los contenidos.	El análisis inicial debe ofrecer una reflexión individual y grupal. El desarrollo de la estrategia necesita ser explicado paso a paso para crear un guión de su aplicación. Mejorar la hoja de evaluación para los alumnos.	Se elaboró guión de cada una de las estrategias. Se elaboró una hoja de reflexión inicial para el alumno. Se realizó la explicación detallada de las estrategias y que los recursos para llevarla acabo.	Las hojas de inicio – junto con el video inicial – y de cierre permiten objetivar la reflexión del alumno y realizar un análisis y debate grupal. Utilizar el recurso de la fotografía y el video para que los alumnos manifiesten su interpretación sobre las acciones realizadas que pueden ser identificadas dentro del marco de la	Realizada en Noviembre 2016 y Febrero 2017. La aplicación de las estrategias y sus evidencias han mostrado que el alumno-jugador puede apropiarse a través de su ejercicio y reflexión de acciones y actitudes tendientes al aprendizaje de virtudes.

			virtud. El guión de la actividad al relacionarse con la planeación en clase permite crear el ámbito para el aprendizaje.	
--	--	--	---	--

Muestra de las Evidencias.

Es importante mostrar imágenes de las actividades realizadas para hacer más claro su descripción y el proceso de su aplicación. En este sentido se muestran en primera instancia las fotografías de la primera y segunda fase de la aplicación en las cuáles se muestran la apertura, desarrollo y cierre de la estrategia.

En segunda instancia se muestran fotografías de la actividad un día como griegos que es parte de la segunda y tercera fase de la aplicación de las estrategias como se muestran en el cuadro matriz.

En el inciso b, las fotografías corresponden a una de las actividades de evaluación consideradas como parte esencial para mostrar evidencia de que los alumnos lograron apropiarse de la reflexión filosófica durante la estrategia, para luego explicar y exponer con una imagen fotográfica su interpretación sobre alguna virtud. Esta actividad evaluatoria también tuvo dos fases, la primera en el cierre de la estrategia cuando se aplicó y la segunda, con un tiempo de madurez reflexiva y como parte de una evaluación de los contenidos, las cuales aparecen en el inciso c.

a) Fotografías y videos de las evidencias



Fotograma: Mafaldo Maza D. 18/05/2016

(Video de apertura de estrategia)



Fotograma: 20/05/2016

(Aplicación gallinas ciegas)



Fotograma: Mafaldo Maza D. 18/05/2016

(Reflexión y debate sobre el video)



Fotograma: Mafaldo Maza 20/05/2016

(Segunda aplicación, gallinas ciegas)



Fotograma: Mafaldo Maza D. 20/05/2016



Fotograma: 20/05/2016

(Imágenes de la estrategia, Flag-bulldog)



Foto: Mafaldo Maza D. 13/11/2016



Fotograma: 13/11/2016



Foto: Mafaldo Maza D. 22/05/2016



Foto: Mafaldo Maza D. 22/05/2016

(Imágenes de la estrategia, un día como pensadores griegos)

Fotografías presentación y reflexión de videos Segunda y Tercera fase

b) Fotografías para representar una virtud

Esta actividad interpretativa por parte de los alumnos y a su vez evaluatoria para mostrar evidencia de la apropiación por parte de los alumnos, consistió en – como ya se mencionó – dos fases, la primera, capturar las fotografías en la misma clase que se realizó la estrategia con la intención de observar su trabajo en equipo e interpretaciones del aprendizaje apropiado y la posibilidad de mostrar su reflexión sobre la actividad.

La segunda fase de la fotografía como evidencia que manifiesta y representa una virtud, gozó de mayor tiempo y por lo tanto, de una reflexión más profunda para su preparación y elaboración, precisamente para entender como lo he venido describiendo que la apropiación de contenidos, reflexiones y actitudes es parte de un ejercicio constante, de un proceso que va en desarrollo. Por lo tanto, lo que se esperaba encontrar en la segunda fase de

éstas fotografías – una mayor reflexión, apropiación e interpretación – fue evidente al momento de su explicación y presentación.

Es importante mencionar para fines evaluativos, que éste tipo de actividades promueven y generan otro tipo de evaluación – no convencional – que desde la perspectiva de este trabajo de tesis y de la reflexión filosófica puede ayudar en las materias con contenidos filosóficos y de humanidades, ya que la evaluación incluye la reflexión y aprendizaje del alumno-jugador. Se insertan algunas de las fotos en donde los alumnos hicieron una interpretación de la apropiación de lo que ellos entendieron de alguna virtud.



Foto: Mafaldo Maza D. 09/11/2016

(Bondad)



Foto: Mafaldo Maza D. 07/11/2016

(Solidaridad)



Foto: Mafaldo Maza D. 07/11/2016

(Voluntad)



Foto: Mafaldo Maza D. 07/11/2016

(Paz)



Foto: Mafaldo Maza D. 07/11/2016

(Solidaridad, Amistad)



Foto: Mafaldo Maza D. 09/11/2016

(Respeto, Amor)

c) Fotografías: Representando una virtud segunda fase.

Las fotografías de este apartado son las evidencias de un proceso de reflexión e interpretación más trabajado por parte de los alumnos, lo que nos manifiesta una mayor profundidad en su reflexión y en la apropiación de sus contenidos. Esta apropiación nos permite identificar que el aprendizaje es significativo ya que los alumnos han logrado vincularlo con acciones y situaciones de su vida cotidiana, es decir, lo reflexionado, ejercitado y aprendido en el juego ahora ha encontrado un vínculo con la cotidianidad del alumno. Esta actividad también es perfectible y adaptable a las necesidades del grupo, del profesor y de los contenidos.

Lo que hemos aprendido en éste proceso, es que precisamente su constante ejercicio y aplicación motivan a que se realice cada vez de mejor manera, la apropiación se logra a través de su ejercitamiento, es como, el entrenamiento constante de cualquier atleta en un juego o deporte.

También se le ofreció a los alumnos la posibilidad de grabar un video de entre 30 y 60 segundos – para que sea lo más concreto posible y no perderse en una historia larga que puede terminar siendo ambigua, sino mostrar precisamente ejemplos de acciones que muestren la apropiación de actitudes tendientes a la virtud.

El material completo de fotografías y videos son parte de los anexos de éste trabajo de tesis y son un ejemplo para que los profesores que deseen observarlos encuentren allí un camino para lograr sus propios objetivos, son sólo una guía. Y, son una clara evidencia de que es posible innovar en la enseñanza de la ética y la filosofía, reflexionando que el aprender virtudes es posible en el nivel medio superior y más relevante, que puede convertirse en un aprendizaje significativo e impactar en su vida cotidiana.



Foto: Mafaldo Maza D. 16/11/2016
(Templanza)



Foto: Mafaldo Maza D. 16/11/2016
(Valor)



Foto: Mafaldo Maza D. 16/11/2016

(Justicia)



Foto: Grupo 16 . 16/11/2016

(Amistad)



Foto: Grupo 16. 16/11/2016

(Respeto)



Foto: Grupo 16. 16/11/2016

(Amor)



Foto: Mafaldo Maza D. 18/11/2016

(Esperanza)



Foto: Mafaldo Maza D. 18/11/2016

(Explicación de la fotografía)

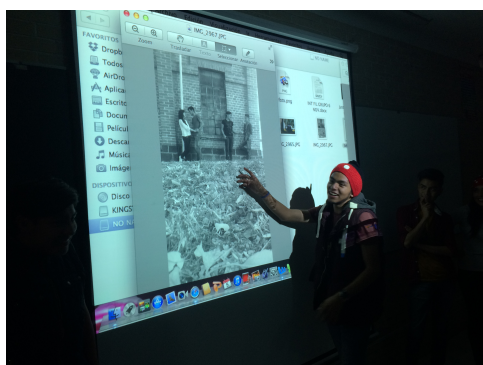


Foto: Mafaldo Maza D. 18/11/2016

(Amor)

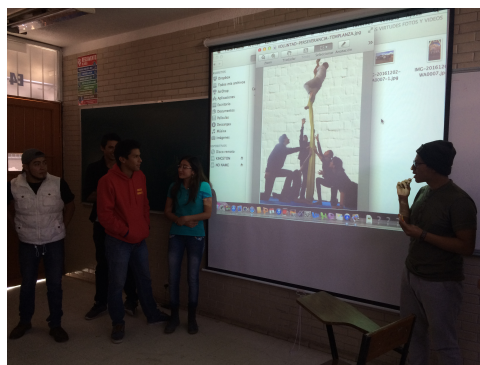


Foto: Mafaldo Maza D. 18/11/2016

(Templanza)

Explicación de las fotografías

Imágenes que muestran la explicación de la segunda sesión de fotos, para promover la reflexión y el debate.



Foto: Mafaldo Maza D. 17/11/2016

Imágenes que muestran la explicación de los videos para promover la reflexión sobre la apropiación de alguna virtud.



Foto: Mafaldo Maza D. 17/11/2016

(Video sobre la Voluntad)



Foto: Mafaldo Maza D. 17/11/2016

(Video sobre la bondad, el amor)



Foto: Mafaldo Maza D. 17/11/2016

(Video Cadena de Favores)



Foto: Mafaldo Maza D. 24/03/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 24/03/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 24/03/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 24/03/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 24/03/2017



Foto: Mafaldo Maza D. 24/03/2017

d) Anexo y recolección de las Evaluaciones como base para la Elaboración de un Manual del profesor.

El anexo se compone de fotografías, videos, imágenes de ambos en donde los alumnos explican su interpretación de lo aprendido, así como de la evaluación de los alumnos – escrita – que sirvió para ir identificando el proceso de los alumnos para poder darse cuenta de que son capaces de aprender a reflexionar, aprende a actuar a través de las estrategias y llevar esa apropiación de contenidos y actitudes a su vida cotidiana.

Las evaluaciones son propiamente el cuerpo del documento final y debido a su extensión se presentan por separado del trabajo de Tesis en lo que he llamado un *Manual del Profesor*(*el cual es sólo una guía que debe reelaborarse y adaptarse a cada nueva circunstancia y posibilidad de aprendizaje*) que contiene los esquemas de las diferentes evaluaciones que se llevaron acabo con la aplicación de las estrategias y el compendió de todas ellas.

A este Manual del Profesor se suman el total de las imágenes fotográficas que son parte esencial de las evidencias de cada una de las estrategias, así como un dispositivo electrónico – disco o usb – que almacena éstas de manera electrónica y los videos en el caso de los alumnos que decidieron este tipo de evidencia.

El *Manual del Profesor*, es de este modo en realidad un anexo al trabajo de Tesis que permite recopilar toda la información e imágenes logrados durante la aplicación de las estrategias. Tiene también la intención de ser un documento de evidencias de que es posible enseñar a filosofar y aprender virtudes desde un área lúdica como lo es el juego. Es un documento que nos revela que el juego y la práctica del deporte son ámbitos esenciales en la vida del alumno y que permiten explorar otro camino para su enseñanza – no mejor ni peor, correcto o incorrecto, sino diferente. Este manual del Profesor también contiene unas reflexiones para atreverse a transitar por este camino lúdico de la filosofía.

Se anexan en el documento final las evaluaciones realizadas por los alumnos y que sirvieron de evidencia de la estrategia, así como, de una reflexión por parte del profesor para ir mejorando la estrategia en cada una de las fases.

Interpretación de resultados

Es fundamental en el estudio de la filosofía realizar una reflexión, análisis e interpretación de las temáticas abordadas, así como de las estrategias propuestas a través del juego y la práctica del deporte que fueron justificadas desde la filosofía del deporte y de la filosofía para la vida para promover el aprendizaje de virtudes.

Al tratarse de una tesis de Maestría que busca proponer un camino innovador para la enseñanza de la ética resulta obligado realizar una interpretación de los datos obtenidos y de las evidencias que manifiestan las múltiples acciones de los alumnos. Por lo tanto, a continuación aparecen las consideraciones sobre las estrategias propuestas en cada una de sus fases de aplicación.

Reflexión Inicial

La educación, la enseñanza, la filosofía, el juego y el deporte sólo pueden tener un progreso y un avance a través de considerar su desarrollo como un ejercicio constante como un proceso que contiene diversas etapas, todas ellas esenciales – como se ve en el macrociclo filosófico – para construir espacios en donde se genere un ambiente de reflexión, de armonía contemplativa, así como, una secuencias de momentos lúdicos en donde los alumnos-jugadores participen de manera activa, divertida y reflexiva.

Sólo fue posible lograr esto considerando la enseñanza de la filosofía desde otra perspectiva, una, que se atreva a proponer nuevos espacios de reflexión, innovadoras maneras de motivar – a través de la recreación – y con el deseo de ofrecer espacios alternativos para pensar jugando, para relacionarse con los otros dentro de una dinámica lúdica y de ejercitamiento del pensar y el actuar.

Primera Fase

En esta primera etapa de la aplicación de las estrategias fue esencial considerar el acercamiento con el juego y la práctica del deporte, para generar

múltiples motivaciones para que el alumno-jugador se interese por participar y aprender en un ámbito construido por la dinámica lúdica.

Lo que se identificó con la aplicación de las estrategias en ésta fase inicial es un interés por observar que los alumnos pueden aprender de manera diferente, de un modo divertido y relacionando las reflexiones de clases anteriores con la participación activa en la dinámica del juego. La reflexión al observar los videos iniciales para motivarla permeo al alumno de un deseo de saber que se puede actuar con virtudes en situaciones de stress y de competencia.

Posteriormente el acercamiento con la dinámica lúdica encontramos que el alumno-jugador es capaz de reflexionar sobre sus acciones, sobre las acciones de los demás. Identifica que puede pasar de la reacción inmediata e instintiva puede pasar a una acción reflexionada que considera su participación con y hacia los demás, todo ello inmerso en el ámbito del juego propuesta por la estrategia.

Se hizo evidente una participación activa por parte del alumno, y éste es ya un objetivo que toda enseñanza debe contener, ahora en éste punto fue esencial construir las estrategias con un sustento filosófico en donde además de jugar el alumno esta reflexionando sobre su actuar y la consecuencia que sus acciones tienen hacia los otros. Entiende en un primer plano que las reglas del juego – posteriormene fuera de la escuela en la vida cotidiana – deben ser respetadas, estan allí para regular de manera inicial el respeto de todos los participantes.

Es también evidente la aparición de líderes activos que manifiestan su carácter y personalidad, pero también alumnos pasivos perciben que en el juego pueden expresarse sin ser discriminados, sin ser señalados, ya que todos los participantes gozan del respeto con las mismas reglas. Aunado a ello, la apropiación de contenidos previos – en clases anteriores a la aplicación de la estrategia – le ayudan para identificar que el ejercicio filosófico es teórico y práctico, que esta manera de reflexionar promueve ver a la ética y la filosofía

como contenidos alcanzables, reales y generadores de aprendizajes significativos.

Con respecto a la estrategia los alumnos-jugadores comentaron – como lo muestran las evidencias – que al jugar encontraron otra posibilidad para entender cómo es importante su participación y que el trabajo en equipo es fundamental. Algunos otros escribieron y comentaron que reflexionaron y se dieron cuenta que en el juego podían poner en práctica actitudes tendientes a la virtud. Todavía los alumnos se encuentra en este momento de reflexión en donde se percatan que fueron jugadores claves del juego y la competencia. Este darse cuenta, es un primer momento para seguir la reflexión sobre lo relevante que son sus acciones y que las reglas del juego son una guía para motivar su acción hacia el bien común.

Esto nos confirma que las estrategias propuestas lograron el objetivo de la Tesis y también de manera inherente nos invita a seguir reflexionando que la enseñanza de la filosofía tiene múltiples formas de manifestarse.

Observe al momento de la aplicación detalles que luego se mejoraron⁶⁷ en las siguientes aplicaciones, tales como:

- a) Contemplar el tiempo⁶⁸ para explicar las reglas del juego y que tenía que ser primero en grupo y luego por equipos.
- b) Distinguir los líderes activos del grupo para apoyarse en la explicación del objetivo del juego.
- c) Contemplar el material necesario para la cantidad de alumnos.
- d) Ubicar que el espacio donde se realiza la estrategia este libre.
- e) Realizar el diagnóstico previo a la actividad y después del video fuera del aula, ya que da oportunidad de reflexionar sobre el mismo.

⁶⁷ La misma aplicación fue un momento evaluativo de la actividad, de la reflexión y de cómo responder a las necesidades de la enseñanza. El mismo proceso motivó las estrategias.

⁶⁸ Máximo 10 minutos y restarían 5 minutos para organizar los equipos o grupos (2) para el flag-bulldog.

- f) La evaluación se favorece si es en el exterior, ya que sirve como momento de convivencia y de retroalimentación entre todos los alumnos y el profesor.
- g) Aunque no paso, pero considerar siempre el tiempo para proyectar el video y de tener un inconveniente al respecto, tener otra opción, como sería darles el link y que lo vieran cada quien o por equipos en sus aparatos electrónicos (celulares y ipads).

También es importante mencionar que durante el proceso pedagógico y específicamente en las clases, se pudo distinguir un cambio de conducta en los alumnos, partiendo de un mayor respeto a cada uno de los integrantes, así como acciones reflexivas que manifestaban ese darse cuenta de que las acciones tendientes a la virtud le ayudaban a convivir mejor con los demás. Esta situación fue percibida en las tres fases de aplicación de la estrategia.

Con base en la evaluación de las estrategias en esta primera fase y de acuerdo a los indicadores para ubicar el avance en la apropiación de contenidos y actitudes se ubicaron dentro del indicador: Novato y Pronovato.

Segunda Fase

Se considero antes de ésta fase de aplicación un periodo de evaluación para mejorar las estrategias en contenido y puesta en práctica, con lo cual, se consiguieron evidencias de mayor impacto en los alumnos-jugadores. Esto quiere decir, que tanto las reflexiones realizadas por ellos, como las fotografías y los videos elaborados lograron captar una mayor apropiación de lo que implicaba actuar tendiente a cierta virtud. Tanto las fotografías como los videos – como se muestra en las evidencias – mostraban con claridad la virtud que deseaba expresarse.

Consecuentemente con éstas evidencias, su aplicación en las diversas etapas fue más ágil y con mayor participación del alumno-jugador. Se logró realizar las estrategias con un mejor ritmo de aplicación, los videos de reflexión

inicial provocaron más curiosidad y cuestionamientos sobre los actores de los mismos – sobre su responsabilidad como atleta recreativo – para relacionar esa idea con su participación dentro del juego y de su práctica deportiva, y dirigido inmediatamente hacía su relación con los integrantes del grupo.

En esta etapa de aplicación de las estrategias, la secuencia entre las actividades y el respeto de su tiempo planeado, favoreció la dinámica de grupo y debido a la práctica que los alumnos ya tenían en ellas su participación fue con más disposición y al mismo tiempo con mayor reflexión en cada parte del juego. De igual manera, encontré tanto en la hoja de diagnóstico como en la hoja de evaluación de la actividad comentarios más concretos sobre lo que los alumnos entendieron de acciones tendientes a la virtud y al haberse apropiado de cierta manera de su significado de manera práctica y lúdica, lograron expresarla de manera más evidente en las fotografías. Las cuales aparecen con una preparación que otorga sentido a la virtud expuesta.

Las adecuaciones que se realizaron fueron:

- a) Motivar una reflexión más profunda con los alumnos y aumentar una actividad – reflexión con base en imágenes⁶⁹ distinguiendo que virtud(es) podían representar -para que ellos propusieran su interpretación de un acto virtuoso.
- b) Al contar ya con el material necesario se agilizó el desempeño de cada equipo durante la dinámica y su reflexión al momento de la primera impresión de la foto o video.
- c) Las fotografías y videos lograron una mayor interpretación que en la primera elaboración durante la fase inicial.
- d) Hacer anotaciones sobre las actitudes que los alumnos fueron mostrando, así como también breves videos donde se observa el trabajo y reflexión de los alumnos en el momento de la actividad.

⁶⁹ Fotografías e imágenes de algunas pinturas como: el Guernica (Picasso), El hombre del Vitrubio (Da Vinci), el David (Miguel Ángel), La Libertad (Delacroix), La niña del vestido azul (Salvador dalí), Viajero en un mar de niebla (Caspar David) entre otras.

- e) Las hojas diagnóstico y de evaluación aumentaron en su profundidad reflexiva.
- f) El ejercicio de las actitudes de los alumnos mejoro en su movimiento técnico, táctico y más importante aparecieron ya movimientos morales.

La segunda fase al ser la etapa intermedia fue esencial en el desarrollo de las conclusiones y del proceso evaluativo ya que se observó un importante desarrollo de la actitud de los alumnos. Fue esclarecedor saber que éstas fases estaban contempladas en el macrociclo filosófico y que en realidad la planeación completa de las estrategias se pudo lograr ya que estaban consideradas como parte de un proceso que se planifico para obtener mejorar las estrategias de aprendizaje y tener evidencias de ello. De este modo, también se ejemplifica que en la enseñanza – en éste caso de la filosofía, la ética y las virtudes – el proceso es esencial, es un camino por recorrer, un conjunto de momentos didácticos que se van entrelazando para manifestar que es posible apropiarse de contenidos y actitudes y de generar aprendizajes significativos.

Al igual que en la primera fase, es importante mencionar que los indicadores que se identificaron en la segunda fase fueron: Novato, Pronovato y Experto.

Tercera Fase

Con el desarrollo de la segunda fase la reflexión sobre las estrategias permitió corregir, aumentar y mejorar cada una de sus actividades, en su tercera puesta en práctica lo que se consiguió fue observar cómo los alumnos-jugadores eran más conscientes de su responsabilidad al momento de jugar, cómo habían logrado – al menos 25 por cada grupo – considerar el trabajo en equipo como algo más importante que la ejecución individual. Esto lo pude ubicar desde los videos y las respuestas en la hoja de diagnóstico.

La reflexión realizada por los alumnos durante las estrategias se llevó a un plano más práctico, se percibió un disfrute más del juego respetando sus

reglas y considerando la relación con los otros. Por ejemplo, en el juego de la gallina ciega, 5 equipos de 8 en un grupo prefirió llegar después, olvidarse de la velocidad y el primer lugar, para darle prioridad a que todo el equipo acabarían juntos y respetando todas las reglas. Al ubicar estas actitudes por parte de los alumnos el objetivo de la estrategia se hizo evidente y el sentido de promover el aprendizaje de actitudes tendientes a la virtud manifestó la relevancia del tema de la tesis.

Durante ésta fase las estrategias ya habían sido evaluadas en busca de mejorar su estructura, su propuesta y su desarrollo lúdico. De igual modo, la puesta en práctica de la estrategia fue haciendo evidente la apropiación de contenidos y de actitudes tendientes a la virtud, lo que permitió ubicar las acciones en los indicadores mencionados anteriormente. En este sentido, las fotografías fueron manifestando mayor evidencia de que los alumnos al momento de reflexionarla e interpretar esas actitudes tendientes a las virtudes capturaron imágenes que muestran una comprensión de lo importante que es aprender virtudes.

Las fotografías al ser expuestas en grupo mostraron una reflexión más detallada y profunda sobre las acciones virtuosas, y esto se hizo evidente por parte de los alumnos para encontrar en el observador una oportunidad para captar un mensaje ético. Se logró relación la impresión de la foto con la apropiación de una reflexión filosófica, de actitudes tendientes a la virtud y de un aprendizaje que se fue volviendo más significativo con cada estrategia aplicada.

La apropiación de contenidos y actitudes se ubicaron dentro del indicador: Novato, Pronovato, Experto y Pro-experto.

Conclusiones y camino a seguir

Después de observar y reflexionar sobre toda la experiencia humana y pedagógica que dejaron la propuesta, elaboración, justificación, explicación y aplicación de las estrategias, la primera conclusión debe ser en términos personales y es la siguiente. Estoy más convencido al concluir la maestría que

la enseñanza de la filosofía puede y debe ser amplia, variada, innovadora, responsable, holística, trascendente y que tratar de vivirla desde el ámbito del juego y la práctica del deporte manifiesta un camino actual, de ejercicio progresivo y constante, una ruta innovadora con muchas veredas por recorrer para generar actividades que promuevan la apropiación de conocimientos y aprendizajes significativos. Ahora más que al inicio de la investigación estoy claro que dedicarse a enseñar filosofía es un ejercicio constante y vivencial y que en éste sentido la actividad lúdica ofrece un panorama atractivo para aprender a reflexionar, aprender a pensar, aprender a actuar y por lo tanto, aprender a vivir.

Antes de describir los puntos concluyentes de la investigación es importante mencionar que el problema sobre la enseñanza de la ética que se identificó al inicio de la maestría, el cual, versa sobre la falta de motivos e intenciones por parte de los alumnos para aprender contenidos propios de la ética y la filosofía, resulta, que después de aplicar las estrategias se hizo evidente que con base en actividades bien planeadas, dirigidas, consecuentes y lúdicas es posible motivar a los alumnos para que deseen realizar el ejercicio filosófico del pensar y el reflexionar, así como, de apropiarse de contenidos que permiten un darse cuenta de la circunstancia y de lo importante de aprender a elegir, para precisamente aprender a actuar, a través del ejercicio físico, del juego y de la práctica del deporte.

Con base en lo anterior, se obtuvo evidencias tanto escritas como – más importante, con las acciones de los alumnos en fotografías y videos - de que la propuesta de estrategias lúdicas combinadas y justificadas con contenidos filosóficos y presentada de diversos modos permite la apropiación de reflexiones y conocimientos a partir del ejercicio filosófico del pensar, al igual que, la apropiación de actitudes tendientes a la virtud con base en las acciones ejercitadas.

En este sentido, es importante mencionar que durante el proceso del curso se observó un cambio en la conducta de los alumnos, es decir, al darse

cuenta de lo relevante que es aprender actitudes tendientes a la virtud para aprender a relacionarse con los demás, se mostraron más respuestosos entre ellos, de su espacio, de su expresión oral y corporal al momento de interactuar, lo mismo con el asimilar las normas expresadas en el espacio físico por parte del profesor y los compañeros para hacer de cada clase un ámbito de respeto. Otro de los ejemplos claros, fue la preparación de un examen sorpresa⁷⁰ (escrito) sin la presencia del maestro, ya que me salí del salón y en donde los alumnos en su gran mayoría hicieron el esfuerzo de contestarlo con lo que sabían, pero respetando la honorabilidad que representaba estar sin profesor haciendo la prueba. Literalmente la práctica fue una prueba para observar si actuaban con virtud en situación de estrés y de dificultad.

La enseñanza de la filosofía, de la ética y el aprendizaje de virtudes debe contemplarse como un proceso, como una serie de pasos y caminos donde confluyen la reflexión, el análisis y la interpretación en cada clase, con el diálogo y guía promovido por el profesor. Las estrategias logran su objetivo y resultan significantes si antes de ser aplicadas se da éste proceso en donde se reflexionan contenidos, propuestas, ideas, preguntas, dudas, y, en donde el alumno es capaz de interpretarlos y hacer con ellos sus propias conclusiones. De tal forma, que al momento de verse inmerso en la estrategia puede reflexionar acerca de su circunstancia inmediata y de lo relevante que es su participación dentro de una comunidad para aprender acciones tendientes a la virtud, logrando aprendizajes significativos que ayudan y promueven un ámbito de bien común.

Ahora, con respecto a la propuesta de las estrategias hay múltiples conclusiones que de hecho ya se fueron describiendo en las diversas fases al momento de hacer las observaciones de cada uno de los momentos de

⁷⁰ Este examen no está contemplado en la evaluación inicial, y sólo sirvió como parte de la actividad para reflexionar sobre su actitud moral frente a la circunstancia. La manera en que se hizo evidente esto, fue el hecho de que los alumnos dejaron su hoja en el escritorio sin contestar las preguntas de las cuales no sabían la respuesta (algunas de ellas estratégicamente difíciles), al igual que al momento de la reflexión de la práctica ellos mismos externaron el orgullo que sintieron de dejar así su examen y no haber realizado algún tipo de trampa.

aplicación de las estrategias, y, en este punto afirmo que las estrategias cumplieron con el objetivo planteado al inicio de la tesis. Es decir, quedó evidente que a través del juego y la práctica del deporte los alumnos fueron capaces de encontrar una serie de actividades que los introdujeron de manera voluntaria a aceptar normas – las reglas del juego – para regularse y auto-regularse, lo que motiva un relacionarse con los demás. En otro punto relevante se crearon, promovieron y generaron condiciones de posibilidad para reflexionar, para aprender a pensar, para interpretar contenidos y acciones, así como para aprender a elegir y actuar, lo que los llevo hacia el aprendizajes de actitudes tendientes a la virtud y que luego lograron hacer evidente y representar en las diversas fotografías y videos.

Fue esencial para la evaluación de los resultados de las estrategias considerar la fase de aplicación de las mismas, ya que de una fase a otra se realizaron críticas, observaciones y análisis para mejorar cada estrategia para su siguiente aplicación. Esta acción de mejorar la estrategia de una fase a otra es un ejemplo del objetivo de la tesis que es aprender virtudes a través de su ejercicio lúdico y constante. Es decir, aplicar las estrategias y evaluarlas de una fase a otra, permitió al mismo tiempo ofrecer actividades que en realidad promovieron y motivaron al alumno-jugador para atreverse a participar de manera activa en el juego, para reflexionar y darse cuenta de lo relevante que es aprender a actuar, apropiarse de contenidos y de ejercitarse en la práctica de la virtud. Todas éstas actividades se conjugaron en una autoevaluación y en una co-evaluación procesual, constante y aunque subjetiva, evidente.

Las consideraciones evaluativas sobre las tres fases a partir de los indicadores mostraron evidencia que las características de aprendizaje de contenidos y de los elementos didácticos fueron manifestando – como se mencionó a lo largo de la tesis – un progreso en la enseñanza de la ética, visto objetivamente a partir de la apropiación de contenidos y de actitudes tendientes a la virtud expresadas en las diversas dinámicas lúdicas.

La propuesta de las estrategias están abiertas para ser modificadas de acuerdo a las necesidades de cada clase y profesor, esto es posible porque la estructura de las estrategias ya fueron validadas con las prácticas y sus puestas a prueba, con las evidencias se argumenta que se lograron el objetivo de las mismas.

Las estrategias propuestas y aplicadas deben sufrir modificaciones para su puesta en práctica según las características de cada profesor e institución y claro, de cada grupo de alumnos. Sin embargo, se recomienda que el guión de cada estrategia y de cada juego se respete por que son las reglas lo que va a permitir su ejecución y el ejercitamiento de los alumnos para reflexionar y aprender actitudes tendientes a la virtud.

Por parte del autor, existe un interés en un presente inmediato y futuro cercano, proponer más estrategias para la materia de ética y otras del área de la filosofía en el bachillerato y preparatoria en estudios subsecuentes. Buscando mejorar día con día la práctica docente y la enseñanza de la filosofía. De este modo, continuar con el objetivo de ver en el aprendizaje de contenidos, reflexiones y actitudes filosóficas un camino para entender la vida e interpretar lo aprendido teniendo a la mano un modo de vida de reflexión y hacer continuo.

Para futuros estudios, reflexiones y análisis al respecto de las temáticas desarrolladas en éste trabajo es prudente mencionar algunas de las limitaciones y obstáculos que se presentaron a lo largo del proceso – anteriormente al explicar cada fase mencioné cómo se fueron mejorando las estrategias – y que ambas versan sobre el objetivo de la tesis: los alumnos del nivel medio superior en primera instancia parecen no querer ningún contacto con la filosofía, la ética y las humanidades – en su mayoría y al inicio del semestre – porque perciben que no vale la pena dedicarle tiempo, no le ven su utilidad o practicidad.

Ésta limitante y obstáculo son al mismo tiempo una potencialidad que al lograr motivar a los alumnos para dedicarse a su reflexión y al ejercicio del

pensar se interesen y se motiven por saber más, por apropiarse de contenidos que les serán prácticos en su vida inmediata, por el mismo gusto de ejercitarse en el pensar para darse cuenta de las cosas, y, de este modo, conocer otra perspectiva para ver la vida.

Con respecto a la estructuración y planeación de las estrategias no hubo limitantes ni obstáculos, los recursos materiales y la coordinación de las estrategias para aplicarlas tuvieron un tiempo y ambiente favorable. Además, el gusto por la actividad docente como por la reflexión filosófica se conjugan en una vocación para ver en el trabajo didáctico una oportunidad por mejorar las posibilidades de aprendizaje y compartir contenidos, reflexiones, experiencias e interpretaciones para comprender las diversas esferas de la vida.

Por otro lado, la filosofía del deporte en México tiene poco estudio y en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM no parece como una posibilidad de estudio, ni está considerado como una dirección de pensamiento a la cual vale la pena dedicarle tiempo. Sin embargo, éste aspecto que pudo ser un obstáculo mayor fue posible enfrentarlo y al mismo tiempo por la apertura, asesoría y visión del tutor, del comité tutor y de los sínodos del trabajo de Tesis. Aunado a ello por el soporte teórico de la tesis y la vocación por establecer una relación entre enseñanza, deporte y filosofía. De tal modo, que esta investigación sigue abriendo camino para innovar en la enseñanza de la ética y la filosofía y en la reflexión y aplicación que amerita y exige el estudio de la filosofía del deporte en México y Latinoamérica.

Referencias Bibliográficas

- Aristóteles. (2007). *Ética a Nicomaco*, Ed. Porrúa, México.
- Arriarán S., Beuchot, M. (1999). *Virtudes, valores y educación moral*. UPN, México.
- Baggini, J. Y, Stangroom, J. (2008) *¿Pienso luego existo? El libro esencial de juegos filosóficos*. Ed. Paidós.
- Cagigal, J.M. (1975) *Deporte, espectáculo y acción*. Ed. Aula A. Salvat, Madrid.
- Cagigal, J.M. (1966) *Deporte, pedagogía y humanismo*. Ed. Aula A. Salvat, Madrid.
- Calle, Esteban. (1970) *Filosofía del deporte. Sus valores éticos y estéticos*, Editorial Vizcaina, Bilbao.
- Cerletti, A. (2012) *La enseñanza de la filosofía como problema filosófico*. Bs, Ed. El Zorzal. .
- Cifuentes, L. M., Gutiérrez, J.M. (2012) *Didáctica de la filosofía*, Ed. Graó, Madrid.
- Coll, C., Solé, I. (2002). *Enseñar y aprender en el contexto en el aula. Desarrollo psicológico y educación 2*. Ed. Alianza, Madrid.
- Copleston, Friederick. (1986) *Diccionario de Filosofía*, Ed. Barcelona.
- Durkheim, Emile. (1997) *La educación moral*. Ed. Losada, Buenos Aires.
- Elias, Norbert. (1996). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Ed. FCE, México.
- Freire, Paulo. (1997) *Pedagogía de la autonomía*. Ed. Siglo XXI, México.
- Freire, Paulo. (1982) *La educación como practica de la libertad*. Ed. Siglo XXI, México.

Hoyos, Guillermo. (2007). *Filosofía de la educación*. Ed. Trotta. Madrid

Huizinga, Johan. (2005) *Homo Ludens*. Ed. Alianza, Madrid.

Nicol, Eduardo. (1997) *La vocación humana*. Ed. FCE, México.

MacIntyre, A. (2004). *Tras la virtud*, Ed, critica. Barcelona.

Matthew, Lipman. (1998) *La filosofía en el aula*. Ediciones de la Torre.

Ruyer, Raymond. (1987) *La filosofía del valor*. Ed. FCE, México.

Sánchez, Antonio, Mosquera, José. (2008). *Educación en valores a través del deporte*. Ed. Wanceulen Deportiva. España.

Savater, Fernando. (1997). *El valor de educar*. Ed. IEESA, México.

Savater, Fernando. (2005) *La tarea del héroe*. Ed. México.

Nietzsche, F. (2014). *La genealogía de la moral*. Ed. Gredos, Madrid.

Otras Referencias – (links de videos para actividades)

Descripción en Youtube

Meghan Vogel (de la preparatoria Salem wesly Liberty).

https://www.youtube.com/watch?v=liQ4SNkx_Z8

Descripción en Youtube

Final de Softbol donde Sara Tucholsky es ayudada por el equipo contrario.

<https://www.youtube.com/watch?v=ODqjUqW3c0U>

Descripción de Youtube

Dramático final de los Hermanos Brownlee en el triatlón de Cozumel, México.

<https://www.youtube.com/watch?v=DheRqd6bJYw>

Descripción en Youtube

El corredor Iván Fernández alerta de la meta al atleta keniano.

<https://www.youtube.com/watch?v=9mEaOnObQFA>

