

LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.

RICARDO ALEXIS BUTRAGO COTE

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA, RECREACION Y DEPORTE

ESPECIALIZACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

PAMPLONA

2022

LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.

RICARDO LAEXIS BUITRAGO COTE

Monografía presentada como requisito parcial para optar al título de Especialista en Educación y Recreación Comunitaria

PhD. ARLES JAVIER ORTEGA PARRA
Asesor

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA, RECREACION Y DEPORTE

ESPECIALIZACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

PAMPLONA

2022

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

San José de Cúcuta, junio de 2022

**A mis padres
quienes fueron las bases para mi vida personal y profesional
y que hoy no se encuentran presentes,
impartieron en mi crianza
el amor, la entrega y una buena educación de casa
Dios les bendiga por siempre**

**. A mis hermanos, por su apoyo
y estar ahí en todos los momentos difíciles de mi vida
y ayudarme a alcanzar todas mis metas.**

AGRADECIMIENTOS

El autor expresa sus más sinceros agradecimientos a:

Dr. Arles Ortega, por su acompañamiento y orientación para adelantar el proceso de elaboración de la monografía.

CONTENIDO

	PAG
RESUMEN-----	12
I.INTRODUCCION-----	14
1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTOS TEORICOS-----	17
1.1 ANTECEDENTES-----	17
1.2 FUNDAMENTOS TEORICOS-----	23
2. METODOLOGIA-----	28
2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACION-----	28
2.2 PROCESO DE INVESTIGACION-----	28
2.3 POBLACION Y MUESTRA-----	30
2.4 TECNICA E INSTRUMENTOS-----	31
2.5 METODOLOGIA DE TRABAJO-----	33
3. CRONOGRAMAS-----	37
3.1 CRONOGRAMA GENERAL -----	37
3.2 CRONOGRAMA ESPECIFICO-----	38
4. RESULTADOS-----	42
4.1 RESULTADOS ENCUESTA-----	42
5. DISCUSIÓN-----	52
6. CONCLUSIONES-----	54
7. REFERENCIA-----	55
8. ANEXOS-----	57

LISTA DE ANEXOS

	PAG
ANEXO A diario de campo-----	57
ANEXO B encuesta estudiantes-----	103
ANEXO C evidencia fotográfica-----	104
ANEXO D tabulación general resultados encuesta estudiantes-----	117

LISTA DE CUADROS

	PAG
Cuadro 1. Descripción de la población-----	30
Cuadro 2. Descripción de la muestra-----	32
Cuadro 3. Estructuración general de las sesiones de trabajo-----	34
Cuadro 4. Cronograma general-----	39
Cuadro 5. Cronograma específico-----	40
Cuadro 7. Resultados encuesta estudiantes-----	45

LISTA DE FIGURAS

	PAG
Figura 1. Contenidos de la educación física para su estudio-----	25

LISTA DE GRÁFICAS

	PAG
Grafica 1. Resultados encuesta de participación a estudiantes. -----	46

RESUMEN

El área de educación física recreación y deporte, aporta a la formación integral de los estudiantes de deporte universitario de la universidad de Pamplona. Evolucionando en ellos las habilidades intelectuales y el desarrollo de su mente. Esta monografía tiene como fin, recalcar la experiencia docente que tuve con dichos estudiantes y como objetivo central el desarrollo cognitivo e intelectual de todos y cada uno de ellos, al ejecutar “los juegos mentales” que apoyaran la labor educativa del área de deporte universitario con los estudiantes de la sede villa del rosario. Para ello el diseño de la investigación corresponde al paradigma cualitativo, con un nivel descriptivo y una metodología de investigación y ejecución, las cuales ofrecen una esquema de trabajo relacionado con la realidad virtual del entorno actual de la educación vigente; la población para esta investigación estuvo conformada por los estudiantes de deporte universitario de la sede villa del rosario y se seleccionó como muestra el grupo AR 173238 con un total de 34 estudiantes; se aplicó como técnica de investigación. la encuesta con el instrumento cuestionario.

Este proceso de investigación tuvo tres fases informativa, preparatoria e investigativa, la metodología de aplicación fue en forma grupal e individual en las clases virtuales de deporte universitario. En consecuencia, de ello se demostró que para los estudiantes de deporte universitario los juegos mentales e intelectuales son motivadores y de gran participación y se observó una gran asistencia e interés por las actividades desarrolladas, también se observa que los estudiantes dan sus propios aportes para la clase investigando nuevas formas de juegos mentales que comparten con sus compañeros y creando en ellos el hábito de trabajar sus mentes mediante la aplicación de estos juegos. Se concluye que el deporte universitario puede ser aplicado también en forma virtual mediante los juegos mentales y habilidades intelectuales que son una gran

herramienta que genera ambiente de desarrollo intelectual, mental y que les permite en un futuro explorar más capacidades de mentales

Palabras Clave: juego mental, habilidades intelectuales, educación física, clases virtuales.

INTRODUCCIÓN

Dos elementos de básicos del ser humano en su actividad diaria y que interactúan entre si son el juego y la recreación, cuyos objetivos pueden ser entre otros, la buena convivencia, el desarrollo de habilidades tanto físicas como mentales, el buen uso de su tiempo libre, la integración con sus semejantes, etc.

Los juegos mentales se han venido consagrando en la vida actual a raíz de la evolución del hombre y de los acontecimientos sucedidos en los últimos tiempos, se busca con ellos que el ser humano se motive, desarrolle y pueda crear nuevas formas de juego. Estos juegos desarrollan en el individuo sus capacidades de pensamiento, fantasía, concentración y resolución de problemas, implicando que dichas personas tengan una sensación de alegría y no frustración, al poder ellos repetir la acción las veces posibles hasta lograr su resolución.

Mirándolo desde ese punto de vista , los juegos mentales se posesionan como un elemento base, en la labor pedagógica en el área de educación física en los presentes tiempos, pues nos da la posibilidad de realizar un trabajo orientado por los docentes del área, pero que dan al estudiante la oportunidad de ejecutar las acciones pertinentes en el proceso de desarrollo mental, mediante la aplicación de estos juegos creando en ellos motivación y participación en sus procesos de aprendizaje, teniendo en cuenta que “el juego mental es dirigido podemos llegar a los objetivos determinados en el área, así la aplicación de estas en el juego y la recreación cumple con dos funciones relevantes en la vida diaria de los estudiantes de deporte universitario y conllevan al desarrollo de sus cualidades mentales en cada una de las clases realizadas.

La presente monografía tiene por fin la formación mental e integral de los estudiantes, basados en el juego y la recreación virtual, lo cual corresponde a las experiencias vividas en el proceso de aplicación en cada una de las clases de deporte universitario del grupo AR 173238 de la sede villa del rosario de la universidad de pamplona, la cual se enfoca en la Especialización en Educación para la Recreación Comunitaria de la Universidad de Pamplona.

Mi propuesta de investigación surge a través de las experiencias vividas como docente del área de deporte universitario y como docente de educación física recreación y deporte de la sede de villa del rosario, observando día a día las clases virtuales que se realizan con dichos estudiantes, note la poca asistencia y participación de los mismos en estas actividades, se veían falencias en el desarrollo de las actividades físicas por la mayoría de los estudiantes y el no alcanzar los objetivos previstos en el programa por lo cual vi la importancia de realizar el presente estudio

En base a ello, me fijé como objetivo general realizar “juegos mentales” para apoyar la labor educativa en el área de deporte universitario para fortalecer las capacidades cognitivas de los estudiantes del grupo AR 173238 para alcanzar dichas metas planteé los siguientes objetivos específicos

- Establecer por medio de los juegos mentales la atención del estudiante en la clase de deporte universitario de la sede villa del rosario de la universidad de pamplona

- Basar el trabajo de clase en actividades mentales que proporcionen recreación y bienestar a los estudiantes de la sede villa del rosario de la universidad de pamplona

La investigación de esta temática “juegos mentales” en mi monografía se perfila a tres aspectos:

El primer aspecto, analiza el estado del elemento juego en nuestros tiempos y como lo realizan nuestros estudiantes, viendo que en su totalidad se hace virtualmente.

El segundo aspecto, reestructura la aplicación del juego tradicional al juego virtual por medio de las plataformas que apoyan este proceso, donde se investiga se ejecuta por medio de los mismos estudiantes estas actividades.

En el tercer aspecto, detalla el logro y alcance de las mismas actividades en el estudiante, dando a conocer los resultados de todas y cada una de ellas, se genera una reflexión del proceso y se confronta con las actividades contenidas en programa actual.

Por último, se dan conclusiones que nos arroja la investigación tanto en la parte laboral como personal de los mismos estudiantes y el docente a cargo.

De manera complementaria, se incluye una serie de anexos relacionados con los capítulos de metodología y resultados que son elementos clave para comprender lo que allí se describe.

1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1.1 ANTECEDENTES

Todo trabajo de investigación, parte de los textos existentes sobre la temática a tratar especialmente en lo referente a la aplicación de las mismas, para la obtención de los objetivos previstos en la aplicación de los juegos mentales.

Hay una estrecha relación entre la percepción y la imagen, pero existen hipótesis de que la imagen puede tener un lenguaje propio. Es así que un tipo de imágenes, llamadas eidéticas, hacen que ciertos individuos o grupos humanos puedan captar y traducir lo que perciben aún sin comprender razonadamente el contenido de tales percepciones. Tal cualidad está siendo adaptada y aprovechada actualmente en la llamada realidad virtual.

La temática internacional aplicada en esta monografía se basa en los escritos de investigadores que platican sobre el juego y como debe de aplicar en los establecimientos educativos y buscar así el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Se analizaron y tomaron para este trabajo las investigaciones y escritos de los siguientes autores.

Navarro, À. (2011). 1001 Juegos de Inteligencia. Madrid España: Graficas Muriel. S.A. (s.f).

Los juegos de entrenamiento mental son la divulgación eficaz de lo que se conoce técnicamente como estimulación cognitiva, que lleva años demostrando su beneficio. La estimulación cognitiva es una disciplina que aprovecha la capacidad de aprendizaje, la plasticidad y adaptabilidad del cerebro con la finalidad de optimizar las habilidades mentales y la inteligencia práctica.

Cajal Flores, Alberto. (11 de octubre de 2017). ¿Qué es la atención voluntaria? (Con ejemplos).

La **atención voluntaria** es la que se presta de manera consciente al escuchar activamente, entender algo u observar. Es un acto realizado con premeditación y que pretende conseguir un objetivo, sea en el plano del conocimiento o de la acción.

El nivel de concentración puede variar en medio de un proceso de aprendizaje. La idea de centrar el interés sobre un tema, disertación o actividad concreta dota de mayor productividad a la tarea en cuestión.

Cuando decidimos fijarnos detenidamente en algún objeto y somos conscientes de ello, estamos haciendo uso de nuestra **atención voluntaria**. Si bien esta capacidad parece ser natural, realmente es adquirida durante la infancia a través de la educación.

La **atención voluntaria** es la capacidad de **concentrarnos en un estímulo de manera voluntaria**, aunque este no nos resulte intenso ni interesante. Además, se caracteriza siempre por mantenerse **activa y consciente** de su funcionamiento.

En esta investigación, para el adulto, el mundo exterior se convierte en meta de sus propias acciones, con la que logramos unos resultados; en el juego existe un predominio de los medios (subjetivos) sobre los fines (objetivos). En otras palabras, podríamos decir que en la vida cotidiana la mayor parte de las actividades que se realizan constituyen un medio para conseguir una meta determinada, mientras que el juego constituye un fin en sí mismo, ya que la acción lúdica produce placer, alegría y satisfacción al ejecutarla, al igual que el arte, el juego posee una ejecución que sólo tiene como finalidad realizarse en sí mismo

JEAN PIAGET teoría del desarrollo cognitivo (1896-1980).

La teoría del desarrollo cognitivo se la debemos a Jean Piaget (1896-1980). Tras años de investigación empírica, el psicólogo suizo formuló un modelo explicativo sobre el **aprendizaje basado en el concepto de la “acción”, de la experiencia**. En otras palabras: en cómo el niño va sumando y reestructurando conocimientos y destrezas gracias a la interacción activa con el mundo que le rodea. A través de esta interacción, Piaget explicaba que las estructuras cognitivas se van complejizando hasta que el niño da significado (o sentido) a la realidad y **construyendo su propio conocimiento**.

Piaget propone cuatro teorías para este estudio

Periodo sensoromotor

Periodo preoperatorio

Periodo de las operaciones concretas

Periodo de las operaciones formales.

andalucia, f. (s.f.). *Andalucia, F. d. (2010). Temas para la educación. Revista digital para*

El virus Sars-Cov-2 ha provocado inevitablemente la enfermedad Covid-19. Ha sido una de las peores noticias que le ha acontecido a la humanidad en estos duros inicios del siglo XXI. Los daños materiales y pérdidas de vidas humanas han sido significativos, así como los efectos colaterales desde el punto de vista social y psicológico. En respuesta a contener o contrarrestar estas elevadas afectaciones, diversas áreas del saber y de la actividad humana se activan, se multiplican y crean nuevas estrategias de mitigación. Una de las áreas que más ha aportado durante los períodos de cuarentena y posteriores a este, es el área de la Cultura Física, el deporte y específicamente la

didáctica de la Educación Física. El objetivo de este trabajo es realizar una sistematización sobre un grupo de publicaciones científicas referidas a la actividad física, el deporte y la Educación Física en tiempos de COVID, enfocadas en el entorno virtual y el empleo de las TICs. Con este estudio, se pretende realizar un análisis sobre las principales posiciones de los autores en función de obtener un criterio sobre las potencialidades de la Educación Física virtual para enfrentar los embates de la COVID-19. Unido a esta periodización se añadirá un grupo de recomendaciones metodológicas dirigidas a perfeccionar el trabajo del docente de Educación Física con el empleo de las Tics en estos momentos excepcionales que atraviesa la humanidad.

VICIANA Y CONDE (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”.

(Málaga) España.

Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del ser. Esta investigación se basa en todos los aspectos del ser humano tanto físicos como psicológicos y define el juego como un agente para la evolución de la persona.

Miran desde el punto de vista cognitivo las formas de desarrollo mental donde las capacidades de nuestro cerebro pueden evolucionar con la práctica de ejercicios mentales como los que se realizan en el desarrollo de este ejercicio.

GARAIGORDOBIL Y FAGOAGA (2006, p. 18), el juego es “una actividad vital en indispensable para el desarrollo humano”, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. Madrid España

El juego es una necesidad vital, por que la persona necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otras personas, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Para estos autores, el juego subyacente en los programas de juego cooperativo se define desde siete parámetros o características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo El juego se puede definir como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el fin de disfrutar, y ayuda al niño, joven o adulto a conocerse a sí mismo, a relacionarse con los demás y a comprender el mundo que le rodea.

Diseñar un programa de intervención basado en el juego mental para niños y jóvenes tiene por finalidad promover una conducta de socialización entre los practicantes en forma virtual basándonos en las normas actuales de confinamiento y aislamiento de todas las comunidades y buscando llevar así una relación con los demás compañeros, lo cual nos ayudar a evaluar una forma diferente de trabajo tanto individual como grupal.

ALFONSO GARCÍA VELÁZQUEZ, JOSUÉ LLULL PEÑALBA Madrid España 2009, p. 21).su obra “el juego infantil y su metodología.

Mediante los juegos, los niños van aprendiendo aspectos del contexto cultural en que viven, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han construido sus mayores, también en medio de la broma y el juego. En ese complicado proceso, las actividades lúdicas se irán haciendo menos autónoma y egoísta, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, o sea, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más auténtico y real, la mayoría de las veces no tan feliz ni divertido.

PUGMIRE-STOY en su obra “el juego espontaneo” Madrid España 1996

Define el juego mental como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

La imaginación del niño hace que en su acción pueda crear situaciones reales de lo imaginario, creando actitudes, personajes o desarrollando juegos de la manera más creativa posible

1.2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS.

1.2.1 La educación física y su papel fundamental en el desarrollo cognitivo

El concepto del área de educación física es muy amplio y puede pasar del deporte y la actividad física al desarrollo mental del individuo, ejercitando también mediante juegos mentales su capacidad cognitiva y que a su vez lo ayudaran a desarrollar su calidad de vida, la recreación no se limita exclusivamente a la ejercitación pues forma parte de las áreas de enseñanza obligatorias, donde esta serie de juegos contribuya a su educación formal e integral del individuo, además integra la recreación y los deportes desde otro contexto de la realidad actual que se está presentando en la educación virtual.

Es de suma importancia saber que la educación física, recreación y deportes en el entorno educativo es fundamental para la formación integral de los estudiantes, permitiendo por ello involucrar su desarrollo tanto físico como mental en la educación del ser buscando con ello su desarrollo general:

Cuando entendemos por educación el desarrollo del individuo, el desarrollo mental es uno de los contenidos de la educación. La actividad mental no forma un todo aislado, sino que es un medio que puede llegar a definir la personalidad, por tanto, el desarrollo mental en la educación influye en el proceso dinámico de la personalidad.

En base a esto, el desarrollo mental puede considerarse como parte de la educación física. La cognitividad según sus autores se define como “Las **capacidades cognitivas** son aquellas que tienen que ver con el procesamiento de la información y con la facultad de emplearla

posteriormente. Es decir, aquellas que contribuyen a lo que entendemos como el aprendizaje, como son entre otras la percepción, la atención, la comprensión, la memoria y el lenguaje. esto deja ver la gran importancia que tiene el trabajo mental desde los primeros años de escolaridad, lo cual involucra gran cantidad de contenidos temáticos que buscan en conjunto contribuir al desarrollo cognitivo de los estudiantes.

se puede observar en la figura que los contenidos propios de la educación física para la infancia son variados y tienen como punto central la conigtividad, pero también intervienen otros elementos de emociones y creatividad.

Desde el nacimiento hasta la muerte, marcando un profundo impacto en el desarrollo biopsicosocial del hombre... es un comportamiento universal y vital para la existencia humana (Ramos, 2000).

Educación el juego mental puede considerarse relevante en el origen de la cultura

Figura 1. Contenidos de la educación física para su estudio.



La educación física nos muestra una serie de contenidos temáticos sustentadas bajo diferentes normas todo ello, es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, más que todo en los primeros años de estudio en la educación física como área que propende por el desarrollo cognitivo

DENTRO DEL MARCO JURIDICO

La Constitución Política de 1991 establece como derechos de los ciudadanos el deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre. Específicamente desde la educación, en el Artículo 67 establece que el Estado tiene el deber de velar por la formación moral, intelectual y física de los educandos.

La Ley 115 General de Educación de 1994, reconoce la educación física como uno de los fines de la educación colombiana (Art. 5), y como uno de los objetivos de la Educación Básica para el ciclo de primaria (Art.21; Literales h, i, j).

La Ley 181 regula el derecho a la práctica de la educación física, el deporte, la recreación y aprovechamiento del tiempo libre y establece la implantación, el fomento, patrocinio, masificación, planificación, coordinación, ejecución, asesoramiento y práctica de la educación física (Art. 1); la recreación del sistema nacional de deporte, educación física y recreación (Art. 2); el desarrollo de la educación física extraescolar como campo de intervención del sistema (Art. 12); los programas de iniciación y formación deportiva, los festivales escolares

Por todo lo anterior se deja muy claro que la educación física es de vital importancia para la educación en Colombia, por ello debe aplicarse en todas las instituciones académicas del país buscando en los estudiantes un desarrollo integral de sus habilidades físicas y mentales, en este caso buscando un desarrollo cognitivo para mejorar su vida.

1.2.2 El juego mental como elemento pedagógico

El juego en la educación física es altamente reconocido por su importancia en el aprendizaje porque “pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego mental desarrolla la cognitividad, de esta manera el estudiante creara, desarrollara y resolverá actividades que potenciaran y que le ayudaran en el proceso de aprendizaje a través del juego.

Por esto los juegos mentales tienen un gran beneficio para el estudiante “además de proporcionar interés y creatividad en el exigen concentración y responsabilidad que lo motiva a desarrollar sus actividades diarias.

En relación al texto anterior , podemos afirmar que el juego mental puede ser una gran herramienta pedagógica en nuestros días y sobre todo en la situación actual de la educación y la realización de clases virtuales, es un elemento pedagógico que debe ser explorado e incorporado de manera cotidiana en el quehacer de la educación física, teniendo en cuenta que “fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades que interactúan en el estudiante el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento. Ello se debe a que además de proporcionar ese espacio de sano esparcimiento necesario, también contribuye a desarrollar los ejes transversales que ligan a la educación física con las competencias ciudadanas y potencian los aprendizajes de manera individual y colectiva en busca de un ser integro

1. METODOLOGÍA

2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio consistió en una investigación desde el paradigma cualitativo, el cual “da a conocer de manera profunda datos, ambiente de la clase, investigación de actividades, entorno, experiencias. Que arrojan la creatividad, la concentración y el interés por la clase.

En base a lo anterior, este estudio tuvo un diseño de campo, que “consiste en la recolección de información de cada uno de los estudiantes participantes desde cada una de sus casas donde se realizaban las clases, sin manipularlos y controlar variable alguna. Se aplica este diseño este diseño por la virtualidad que se está realizando las actividades académicas, se ejecutó mediante una encuesta de datos de las personas participantes que son los estudiantes, específicamente en las horas de deporte universitario.

2.2 PROCESOS DE INVESTIGACION

En el mismo tiempo, el nivel del estudio aplicado fue el creativo, lo que nos permitió “la recolección de nuevas formas de juego a nivel personal y grupal, lo que demostró el comportamiento en participación y asistencia a la clase; lo cual mide de forma independiente las variables o categorías. se buscó reconocer la efectividad del uso los juegosmentales para crear un entorno de clase que permitiera a los estudiantes crear, investigar y ejecutar ~~ss~~ destrezas cognitivas y la socialización con los demás compañeros para potenciar los aprendizajes.

Por último, y sabiendo que el estudio se desarrolló en el entorno virtual y particularmente en las clases de deporte universitario, el método empleado fue la investigación – creación que es propio

de la educación, pues “La investigación- creación en las clases virtuales analizan al hombre y las situaciones sociales existentes, experimentadas por los profesores y estudiantes, pues interpreta "lo que ocurre" desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema.

2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

Se tomó una muestra específica de población para el desarrollo de las actividades de investigación propias de la monografía, se seleccionó como población objetivo el grupo deporte universitario y como muestra el grupo AR 173238 tal y como se detalla en los cuadros 1 y 2 respectivamente.

Cuadro 1. Descripción de la Población

Población	Descripción	
	Grupo	No. Estudiantes
Deporte universitario	AR 173238	34
Total Población	1 Grupo	34 Estudiantes

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 2. Descripción de la Muestra

Muestra	Descripción			
	Niñas	Edad Promedio	Niños	Edad Promedio
Deporte universitario	13	17 – 20 años	21	17 – 20 años
Total Muestra	34 Estudiantes			

El proceso se llevó a cabo con estudiantes de diferentes semestres de las carreras que ofrece la universidad de Pamplona, en el área de deporte universitario, Teniendo en cuenta que el proceso de investigación se desarrolló con mayores de edad, se contó con el consentimiento de los mismos, quienes fueron informados de dicha actividad que se realizaría en las horas de clase virtual del programa deporte universitario de la institución; todos dieron su aprobación y manifestaron el interés por conocer el resultado de sus actividades.

2.3 TÉCNICA E INSTRUMENTO

Para la realización y recolección de la información de la presente monografía se utilizó la técnica de la encuesta, con su respectivo instrumento

La encuesta, es una “técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular. El instrumento correspondiente fue el cuestionario que corresponde a un “formato virtual contentivo de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario porque debe ser llenado por el encuestado.

La técnica de encuesta se aplicó al final del proceso investigativo, es decir, al concluir las 24 sesiones de trabajo con los estudiantes. Consistió en un cuestionario de 10 preguntas con dos opciones de respuesta. (MUCHO, POCO O NADA), con ellas se buscó conocer la opinión de los estudiantes sobre los juegos mentales, el proceso y la interacción con sus compañeros.

El cuestionario se estructuró en cuatro secciones:

- Encabezado: título “Encuesta a Estudiantes”, nombre de la especialización y título de la investigación.
- Instrucciones: donde se solicita responder las preguntas, se hace una breve introducción y se indica la manera como diligenciar la encuesta.
- Preguntas y opciones: corresponde al cuadro de preguntas frente a las cuales se ubican las dos opciones MUCHO, POCO O NADA.
- Responsable: especifica el nombre y cargo de la docente que aplicó la encuesta.

2.4 METODOLOGIA DE TRABAJO

Este trabajo se organizó en diferentes horas de clase, teniendo en cuenta que cada juego mental tuviese un proceso para su aplicación, buscando en los estudiantes el desarrollo de sus habilidades cognitivas, presento para su ejecución vincularse a la clase mediante plataforma y uso de los diferentes tics

Cada sesión de clase tuvo un tiempo límite 1 hora, que se ejecutó en la primeraparte de la clase de deporte universitario, para así aprovechar los juegos mentales como actividad de iniciación para el desarrollo de los contenidos temáticos propiosdel área.

Este trabajo para su ejecución utilizó el método de trabajo individual y grupal para el desarrollo los juegos mentales, debido al número de estudiantes y la cantidad de recursos ligados a cada juego.

Cabe destacar que la metodología de trabajo grupal tuvo como intención fomentar una dinámica de comunicación entre compañeros para así motivar la participación y el compromiso en cada sesión.

La metodología para la aplicación de los diferentes juegos mentales fue la siguiente: información del juego, reglas de juego, tiempo de ejecución del juego mental. Finalmente, se registraron las observaciones generales y se valoró cada sesión.

Cuadro 3. Estructuración general de las sesiones de trabajo

Sesión	Juego Recreativo	Objetivo	Recursos
1.	diagnostico	aplicación encuesta para medir en los estudiantes su interés por las actividades mentales	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
2.	descripción población	estudiantes que cursan la materia deporte universitario de la población deporte universitario sede villa del rosario trabajare con la muestra del grupo ar grupos asignados en responsabilidad académica	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
3.	integración inicial juegos mentales	Inducción general y normatividad para realzar los juegos mentales programados.	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
4.	Juego concéntrese	Busca en el estudiante su máximo de concentración mediante la búsqueda de imágenes iguales en un tablero virtual	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
5.	Arma parejas	Desarrollar su capacidad de recuerdo al buscar parejas del mismo símbolo o numero	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
6.	El ahorcado	Crear en el estudiante la imaginación y desarrollo cognitivo mediante el juego de palabras	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
7.	Descubra la diferencia	Desarrollo de su capacidad visual al encontrar diferencias entre imágenes supuestamente iguales	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
8.	Sopa de letras	Pretende la percepción de palabras en diferentes sentidos en un recuadro	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
9.	Lea el color no la palabra	Busca en el estudiante desarrollar la capacidad mental de vista y habla al mismo tiempo	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
10.	sudoku	.desarrollar en el estudiante la habilidad de conexión numérica base de este juego.	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics

11.	crucigrama	Crear en el estudiante el conocimiento de cultura general por medio de este juego.	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
12.	Ejercicios de coordinación con balón	Mediante la acción virtual con juegos de balón, desarrollar la coordinación del estudiante	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
13.	Lea la palabra no el color	Pretende que la mente del estudiante haga conexión entre sus sentidos visual y oral	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
14.	trabalenguas	Desarrollar mediante este juego las habilidades del habla en el estudiante	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
15	Juegos de mesa	Aplicar juegos tradicionales de mesa en forma virtual para estimular su mente en competencia	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
16	adivanzas	Busca en el estudiante desarrollar su mente mediante estos juegos de mesa	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
17	Ejercicios de coordinación con bastón	Hacer ejercicios con bastón en forma virtual que busque equilibrio y la coordinación del estudiante	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
18	Puntos fijos	Concentrar la mente mediante la visión para lograr distinguir figuras formadas por puntos.	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
19	Ejercicios con los dedos de las manos	Buscar por medio de la virtualidad usando las paginas virtuales ejercitar los dedos y manos con ejercicios básicos	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
20	acertijos	Busca crear en el estudiante patrones de interrogación a preguntas mediante ejercicios virtuales	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
21	cartas	Juegos virtuales en el computador que desarrollan la habilidad de formar por colores, figuras y orden.	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
22	Armar el cubo de colores	Desarrollar en el estudiante la identificación y capacidad de conformación mediante actividades virtuales de colores	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
23	Quien quiere ser millonario	Conocimiento de cultura general que ayuda al estudiante en su parte cognitiva.	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics

24	Integración final	Juegos de integración a nivel grupal con el uso en cadena de las tics	Computador, table o celular plataforma y uso de las tics
----	--------------------------	---	--

Fuente: Elaboración propia

2. CRONOGRAMAS

Se realizó una programación teniendo en cuenta el horario de clase preestablecido por la universidad de pamplona para el grupo AR 173238 en área de deporte universitario

Para tal efecto se elaboraron dos cronogramas de trabajo con el fin de organizar las actividades para su desarrollo.

3.1 CRONOGRAMA GENERAL

El cual especifica una a una las fechas generales para la ejecución de las diferentes sesiones de trabajo de juegos mentales con el grupo de deporte universitario AR 173238

Estas actividades fueron programadas para los meses de noviembre, diciembre de 2021 y enero, febrero y marzo, de 2022, teniendo en cuenta el calendario académico de la clase de deporte universitario que se estipula para el día martes (ver Cuadro 4).

3.2 CRONOGRAMA ESPECÍFICO

En este cronograma se detalla el contenido de ejecución en cada sesión de trabajo con los estudiantes, según el juego recreativo seleccionado para tal efecto (ver Cuadro 5).

Cuadro 4. Cronograma general

Sesiones	Mes	Semana 1					Semana 2					Semana 3					Semana 4					Semana 5					
		L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	
		15	16	17	18	19	22	23	24	25	26	29	30														
Sesión 1	NOVIEMBRE																										
Sesión 2																											
Sesión 3																											
Sesión 4																											
Sesión 5																											
Sesión 6																											
Sesión 7																											
Sesión 8																											
Sesión 9																											
Sesión 10																											
Sesión 11																											
Sesión 12																											
Sesión 13																											
Sesión 14																											
Sesión 15																											
Sesiones	Mes	Semana 1					Semana 2					Semana 3					Semana 4					Semana 5					
		L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	
		6	7	8	9	10	13	14	15	16	17																

Cuadro 5. Cronograma específico

Meses	NOVIEMBRE			DICIEMBRE	
Semanas	S1	S2	S3	S4	S5
Días de Actividad	16	23	30	7	14
Volumen	60 min.	60 min.	60 min.	60 min.	60 min.
Frecuencia	7	4	4	4	5
Actividades	60'	60'	60'	60'	60'
diagnostico	5				
descripción población	5				
integración inicial juegos mentales	10				
Juego concéntrese	10				
Arma parejas	10				
El ahorcado	10				
Descubra la diferencia	10				
Sopa de letras		15			
Lea el color no la palabra		15			
Sudoku		15			
Crucigrama		15			
Ejercicios de coordinación con balón			15		
Lea la palabra no el color			15		
Trabalenguas			15		
Juegos de mesa			15		
Adivinanzas				15	
Ejercicios de				15	

coordinación con bastón					
Puntos fijos				15	
Ejercicios con los dedos de las manos				15	
Acertijos					10
Cartas					10
Armar el cubo de colores					10
Quien quiere ser millonario					10
Integración final					20
Totales	60	60	60	60	60

3. RESULTADOS

4.1 RESULTADOS ENCUESTA

Los hallazgos a través de la encuesta evidencian que para los estudiantes los juegos mentales son una oportunidad de esparcimiento ligada al aprendizaje, pues, aunque los relacionan con los contenidos de la educación física también ven en ellos una forma diferente de aprender en la cual pueden aportar y reconocerse como sujetos activos de la dinámica de la clase.

A través de la observación participante se analizaron las tres categorías de investigación con los siguientes resultados:

Categoría 1: Aprendizaje

Cada juego mental en las sesiones de trabajo se alcanzó en un alto porcentaje el aprendizaje esperado. Esto muestra que a través de los juegos mentales se puede estructurar el trabajo pedagógico en las clases de educación física pues permite fortalecer las conductas motoras de los estudiantes. De esta manera, la gran mayoría de los estudiantes ejecutaron correctamente los conceptos propios de cada juego mental alcanzando así el objetivo de aprendizaje en cada uno de ellos; en las pocas ocasiones en que los estudiantes no ejecutaron debidamente dichos juegos se realizó orientación y seguimiento para así continuar con el proceso de mejoramiento.

Cabe destacar que en todas las oportunidades los estudiantes aplicaron las instrucciones propias de cada juego mental, mostrando con ello que comprenden la mecánica y están dispuestos a seguir las indicaciones que lleven al éxito de las actividades.

Categoría 2: Comportamiento

Se notó un gran cambio en el comportamiento en la participación en clase se tiene que la convivencia se mejoró pues el carácter grupal y cooperativo de los juegos incentivó la integración entre pares, caracterizado por la comunicación para recordar reglas o modificarlas, motivar o apoyar la participación; de esta manera se logró un alto compromiso tanto a nivel individual y grupal que permitió que se superaran muchas de las dificultades que los estudiantes tuvieron al comienzo.

Categoría 3: Esparcimiento

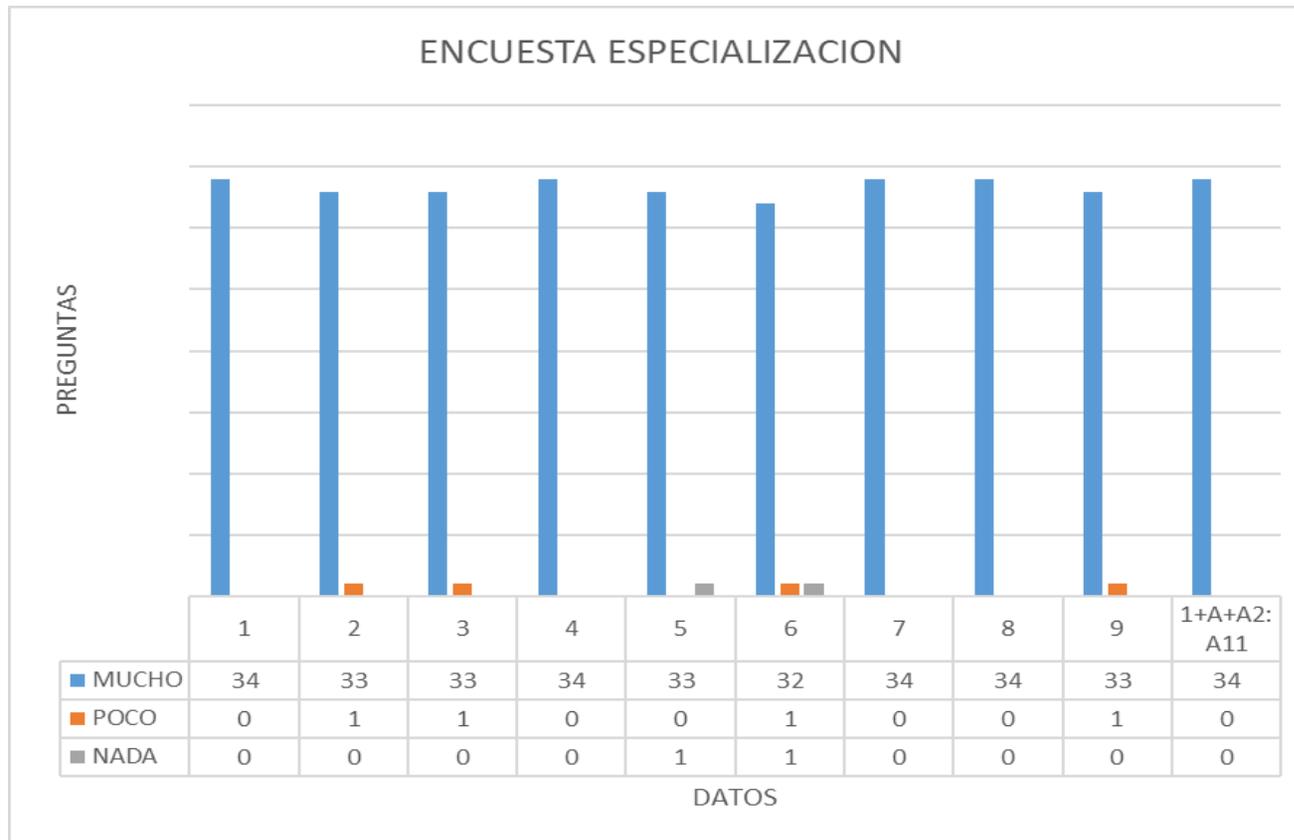
Teniendo en cuenta la definición de esparcimiento “Diversión o distracción, en especial para descansar o alejarse por un tiempo del trabajo o de las preocupaciones”. Podemos concluir que fue todo un éxito el lograr llevar los juegos mentales a cada uno de los estudiantes de deporte universitario que participaron en las clases, el esparcimiento, la alegría, el cambio de actitud, se notó en cada una de las sesiones de clase que se realizaron durante el estudio y también se notó el cambio de actitud hacia las mismas.

Todo cambio tiene una reacción las actividades de juegos mentales no son indiferentes a dicha reacción, pero en términos generales todos los estudiantes que han participado en las actividades concluyen que si logran un momento de esparcimiento mediante las actividades aplicadas.

Cuadro 7. Resultados encuesta a estudiantes

Preguntas	Totales de Respuesta (Es)			
	Mucho		Poco	
	Frec	%	Frec	%
1. ¿los juegos mentales desarrollados en la clase de deporte universitario fueron de tu agrado?	34	100%	0	0.00%
2. ¿piensas que los juegos mentales te ayudan a tener una mejor comunicación con tus compañeros de la clase?	33	97.05%	1	2.94%
3. ¿crees que los juegos mentales tiene que ver con la clase de deporte universitario?	33	97.05%	1	2.94%
4. ¿piensas que los juegos mentales son divertidos?	34	100%	0	0.00%
5. ¿Cómo te parecen para tu desarrollo cognitivo juegos mentales?	33	97.05%	0	0.00%
6. ¿el tiempo fue adecuado para desarrollar los juegosre mentales?	32	94.11%	1	2.94%
7. ¿piensas que los juegos mentales permiten expresar tus conocimientos y emociones?	34	100%	0	0.00%
8. ¿Consideras que los juegos mentales pueden modificarse de acuerdo a la actividad a realizarse en clase?	34	100%	0	0.00%
9. ¿consideras los juegos mentales como buena metodología para desarrollar la clase de deporte universitario?	33	97.05%	1	2.94%
10. ¿Crees que los juegos mentales ayudan a tu formación y conocimiento de cultura general?	34	100%	0	0.00%

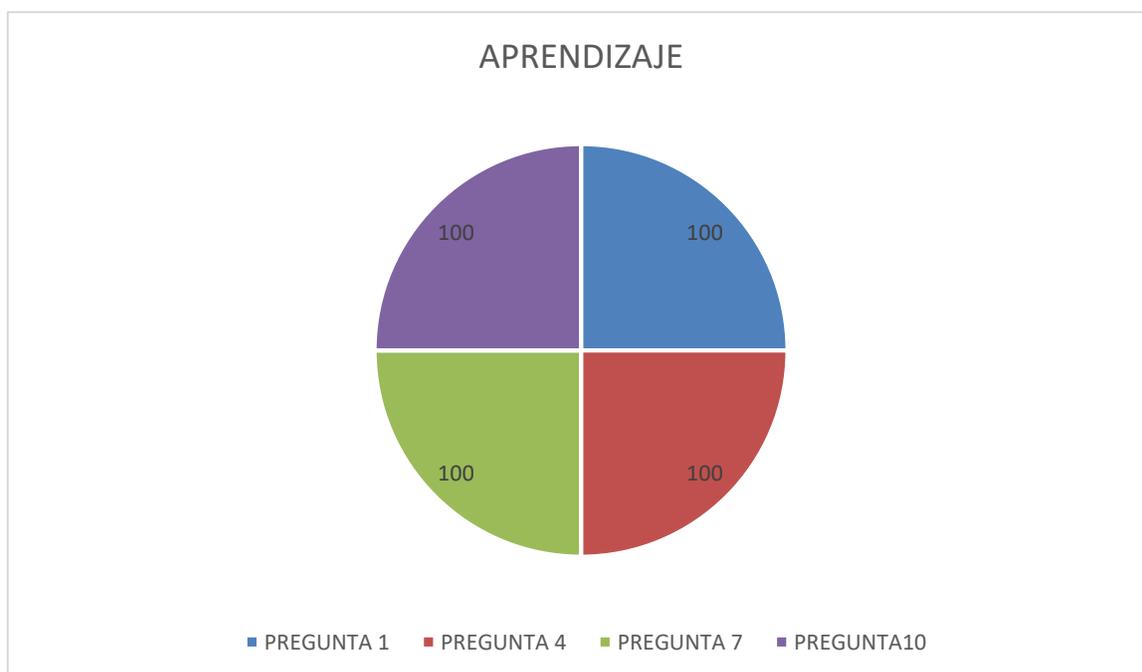
Gráfica 2. Resultados encuesta a estudiantes



En términos generales, esta encuesta da a conocer que los juegos mentales para los estudiantes de deporte universitario de la universidad de pamplona, ofrecen una oportunidad de esparcimiento y aprendizaje en la actividad recreativa mediante la ejecución de los diferentes juegos mentales, en las clases virtuales que se nos presentan hoy en día por las circunstancias de salud a nivel mundial y por las medidas tomadas por la pandemia. Para tener una mejor evaluación de los resultados, que están graficados de manera individual por cada pregunta.

Categoría 1: Aprendizaje

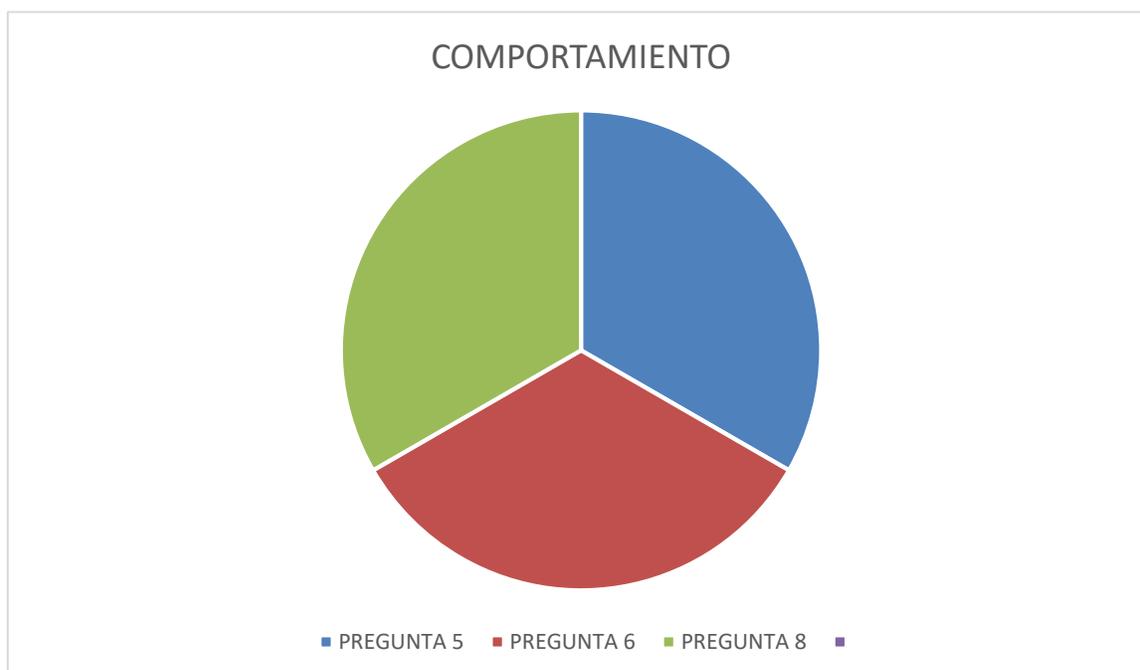
Las preguntas de la encuesta que exploraron la categoría de aprendizaje fueron la 1, 4, 7 y 10.



En forma general los resultados de la encuesta, mostraron que para los estudiantes los juegos mentales les sirvieron para aprender y fortalecer las habilidades mentales que estaban involucradas en cada uno de ellos. Ello estuvo ligado a que comprendieron la mecánica de los juegos a través de las instrucciones; sin embargo, para los estudiantes el tiempo no fue suficiente no sólo porque los juegos les gustaban sino porque querían seguir practicando para así mejorar las falencias que se presentaban en el proceso, de la virtualidad actual.

Categoría 2: Comportamiento

A través de las preguntas 5, 6, 8 de la encuesta se buscó reconocer la categoría comportamiento.

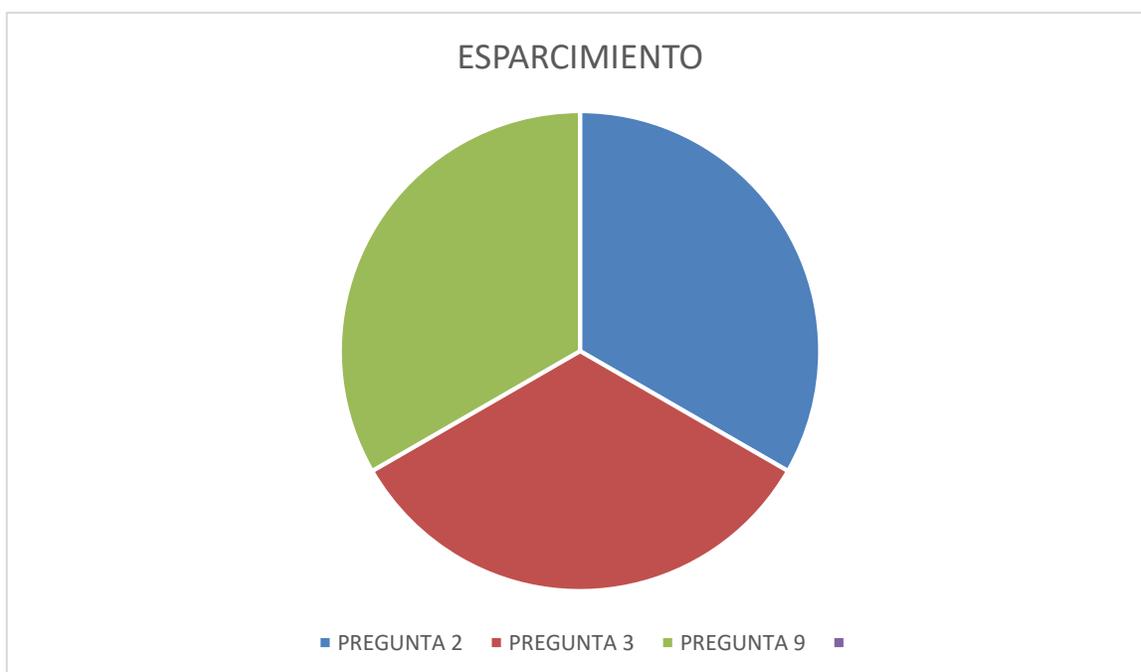


Haciendo referencia al comportamiento en clase, la mayoría consideró que los juegos mentales si contribuyen a mejorar la disciplina de la misma clase, ya que por los acontecimientos y forma de hacer la actividad los mantiene en el vilo de saber que sucede y su atención es mucho mejor de educación física de deporte universitario.

Se muestra a través de la encuesta que para los estudiantes los juegos mentales fueron una oportunidad para relacionarse mejor con los compañeros gracias a que compartieron gustos y se crearon vínculos afectivos mediante el trabajo en grupo

Categoría 3: Esparcimiento

En la encuesta las preguntas 2, 3 y 9 estuvieron ligadas a la categoría creatividad/esparcimiento.



En lo referente a la creatividad, hubo opiniones de que los juegos mentales les permiten explorar sus habilidades en todo sentido, pues durante las sesiones pudieron aportar ideas para mejorar el proceso, guiar las actividades, modificar las reglas o formas de juego. Un aspecto altamente destacado en este sentido fue la creatividad que se generó desde el entorno institucional y todas las actividades fueron aplicadas en su entorno familiar y social dando a conocer estas actividades de juegos mentales con la comunidad.

el esparcimiento para la población universitaria es una necesidad prioritaria, pues además que les gustaron los juegos mentales se divirtieron de diversas maneras ejecutándolos a pesar que al comienzo tenían algunas dificultades pero que luego con por la misma motivación lograron superarlas en su gran mayoría. Así, la recreación entra a jugar un papel importante para encausar las demás actividades de la educación física de deporte universitario

4. DISCUSIÓN

La forma de enseñar al estudiante universitario y de manera más concreta hoy en día con las circunstancias mundiales de restricción por la pandemia y en especial en la educación física, depende en gran medida de la disposición de los educadores, la cual “está marcada por las experiencias de la vida, por la práctica de la docencia como proyecto de vida; la actividad física, recreativa y cultural genera bienestar, alegría, buenas relaciones, mejor rendimiento en los quehaceres diarios”²⁰, por ello el docente que se compromete con su profesión, analiza su entorno educativo, las características y necesidades del estudiante, su forma de vida actual con el confinamiento y las necesidades de vivir nuevas experiencias con los juegos mentales junto con su educador hacen posible que se cumplan metas propuestas en el estándar de logra buenos resultados académicos, de convivencia y personal..

los juegos mentales implementados en esta investigación se convirtieron en una herramienta valiosa para el fortalecimiento de las habilidades mentales, psicológicas de los estudiantes universitarios brindando un escenario de relativa innovación y también de participación, así los resultados ligados al aprendizaje permitieron alcanzar los objetivos de cada actividad a través de un trabajo orientado donde cada estudiante fue capaz de explorar su mente, reconocer sus limitaciones y fijarse metas frente a ellas, superándolas en gran medida gracias a su compromiso individual y colectivo.

Toda actividad de juego en cualquiera de sus modalidades incentiva de forma mental a las personas que la practican, tratando de cambiar en ellas por estas actividades su forma de pensar, sentir, analizar y ver el entorno que los rodea, los juegos mentales es visto en este trabajo han influido en las inter relaciones de los estudiantes de la universidad de pamplona, logrando en ellos mejores relaciones y compañerismo al realizar cada una de las actividades realizadas. Todo encaminado a un proceso donde buscamos sacar jóvenes que sean útiles no solo en lo profesional si no en lo personal a la sociedad actual.

Culminando esta presentación de los juegos mentales cabe de anotar que la educación física debe buscar en el individuo una paridad en el desarrollo de su cuerpo con su mente y generar en el estudiante la capacidad de desenvolverse en los ambientes donde convive ya sean hogar, trabajo o parte social, de esta manera he querido responder a esa falta de motivación del estudiante de deporte universitario por medio de este proyecto, para que aplicando maneras diferentes de clase de educación física mediante juegos mentales, llegue a encontrar su realización tanto como profesional, como persona para la sociedad en la que nos estamos enfrentando actualmente y que entienda que una forma para llegar a ello, es la aplicación, ejecución y realización de actividades mentales como las vistas en las diferentes clases.

.

CONCLUSIONES

Todos los métodos de enseñanza influyen en el desarrollo de las actitudes tanto mentales como físicas de nuestros estudiantes, por ello es que debe necesariamente tomarse en consideración al momento de seleccionar las estrategias de enseñanza, especialmente en los momentos en que estamos viviendo un cambio en todos los sentidos de la vida, a desarrollar actividades que vayan acorde con los cambios antes mencionados, las características de los profesionales de la educación de hoy en día y del contexto en el cual se desarrolla el proceso educativo, de tal forma que en realidad contribuyan con la formación integral del educando. - Las actividades relacionadas en este trabajo de juegos mentales en una forma de cambio a esa realidad vivida, propician un ambiente agradable, que genera en el alumno entusiasmo por realizar las actividades, e interés por aprender cada vez más. La recreación contribuye al desarrollo integral del individuo en función de la necesidad de las docentes, se planificó y ejecutó el taller titulado: “LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA”.

Después de ejecutado el taller, se pudo comprobar que las estrategias de enseñanza basadas en actividades mentales si contribuyen al aprendizaje del componente participativo establecido en el contenido actitudinal del diseño curricular, puesto que generaron en los estudiantes sentimientos, emociones e ideas favorables durante el desarrollo de las actividades. Igualmente, motivaron a las docentes a poner en práctica dichas estrategias.

REFERENCIAS

Navarro, À. (2011). *1001 Juegos de Inteligencia*. Madrid España: Graficas Muriel. S.A.

(s.f.).

Cajal Flores, Alberto. (11 de octubre de 2017). ¿Qué es la atención voluntaria? (Con ejemplos). Lifeder.

JEAN PIAGET teoría del desarrollo cognitivo (1896-1980).

andalucia, f. (s.f.). *Andalucia, F. d. (2010). Temas para la educación. Revista digital para*

VICIANA Y CONDE (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden,

GARAIGORDOBIL Y FAGOAGA (2006, p. 18), el juego es “una actividad vital en indispensable para el desarrollo humano”

ALFONSO GARCÍA VELÁZQUEZ, JOSUÉ LLULL PEÑALBA Madrid España 2009, p. 21).su obra “el juego infantil y su metodología.

ECHEVERRY, Jaime Hernán y GÓMEZ, José Gabriel. La dimensión lúdica del maestro en formación. 2009. Recuperado de:
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE DE COLOMBIA. Constitución Política. Colombia, 1991. Recuperado de:

http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991.html

CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA. Ley 115: Ley General de Educación. Colombia, 1994. Recuperado de:
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA. Ley 181. Colombia, 1995.

Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf

Anexos

A. Diario de Campo

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.1	Fecha: Noviembre 16 de 2021	Tiempo: 1 hora
--------------------	-----------------------------	----------------

Los juegos mentales	DIAGNOSTICO
Descripción General	Aplicación encuesta para medir en los estudiantes su interés por las actividades mentales virtuales.
Objetivo	Fortalecer las habilidades mentales de los estudiantes.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics

Desarrollo de la Sesión
<p>Se realiza una pequeña introducción dando a conocer a los estudiantes sobre la aplicación de diferentes pruebas entre juegos y ejercicios mentales.</p> <p>Cada uno de los estudiantes realizará la encuesta y dará a conocer su punto de vista.</p> <p>A encuesta será aplicada en forma virtual y dada por medios digitales por el docente encargado del área.</p> <p>Se dará un tiempo prudente para la aplicación de la encuesta.</p>
Observaciones Generales
<p>Al comienzo surgieron varias preguntas en relación a cómo serán aplicadas las actividades durante el transcurso del semestre, pero al final se logró aclarar todas las dudas..</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	Los estudiantes desarrollan en forma acertada los puntos de la encuesta	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas para el desarrollo de la encuesta.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de desarrollar la encuesta.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen a desarrollar la encuesta en orden.	X		
	Los estudiantes se integran a la clase y desarrollan la encuesta.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan de la encuesta y la entienden.	X		
	Los estudiantes proponen otros medios de juego mental.	X		
	Los estudiantes manifiestan su interés por los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.2	Fecha: Noviembre 16 de 2021	Tiempo: 1 hora
--------------------	-----------------------------	----------------

Los juegos mentales	DESCRIPCION POBLACION
Descripción General	Estudiantes de la universidad de pamplona que cursan la materia deporte universitario, de la población de deporte universitario de la universidad de pamplona sede villa del Rosario, grupo AR asignados en la responsabilidad académica
Objetivo	Hacer que los estudiantes de deporte universitario sientan interés por otras formas de juego mental a través de las tics.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics

Desarrollo de la Sesión
<p>Descripción general de la población a tratar durante el semestre.</p> <p>Los estudiantes trabajaran desde sus casas en forma individual.</p> <p>Cabe resaltar que los estudiantes modifican las reglas y formas de juego mentales para crear mayor interés dificultad.</p>
Observaciones Generales
<p>Algunos estudiantes tienen dificultad en entender la metodología de trabajo</p> <p>Trabajaron individualmente, apoyando a los compañeros y demostrando satisfacción al alcanzar la meta.</p> <p>.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.3	Fecha: Noviembre 16 de 2021	Tiempo: 1 hora
--------------------	-----------------------------	----------------

Los juegos mentales	INTEGRACION INICIAL.
Descripción General	Se realiza una inducción general a todos los estudiantes de cómo serán realizados durante el semestre las actividades virtuales en relación a los juegos mentales desde cada una de sus casa y se motiva al estudiante a que participe en cada uno de los juegos programados.
Objetivo	Fortalecer la habilidad de las mentes de cada uno de los estudiantes.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics

Desarrollo de la Sesión
<p>Para iniciar la sesión se realizan ejemplos con diferentes juegos de los que se van a utilizar en las clases.</p> <p>Posteriormente se presenta el juego mental y sus reglas.</p>
Observaciones Generales
<p>Los estudiantes emplean como estrategia usar las diferentes plataformas de juegos mentales para ayudarse a la realización de nuevos juegos.</p> <p>El interés aumenta cada vez que se tiene el turno, también por intentar ganarle a quien está invicto.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.4	Fecha: Noviembre 16 de 2021	Tiempo: 1 hora
--------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	CONCENTRESE
Descripción General	Juego mental y recreativo que consiste en similar determinada cantidad de imágenes o signos, los cuales se deberán ir nombrando por identidad y paridad de imagen un tablero, buscando obtener la mayor cantidad de pares en dicho tablero
Objetivo	Fortalecer a memoria inmediata, la concentración y la visita.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se da inicio buscando dos oponentes entre el grupo que desde su casa por medio de la plataforma participaran a obtener el mayor número de parejas iguales en el tablero.</p> <p>Los estudiantes trabajan de manera organizada, se apoyan entre sí haciendo más dinámica la clase.</p>
Observaciones Generales
<p>Se observó un gran interés por la clase del juego concéntrese con mucha participación.</p> <p>Los estudiantes se integraron, apoyándose unos a otros.</p> <p>También se ve que en algún momento del juego había barra entre diferentes participantes.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.		

Sesión No.5	Fecha: Noviembre 16 de 2021	Tiempo: 1 hora
--------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	ARMA PAREJAS
Descripción General	Consiste en armar grupos de parejas de la misma imagen en un menor tiempo, el estudiante comienza en un tablero a decir números que al respaldo contienen imágenes, cuando este logre decir los números que tienen la misma imagen lograra un punto, gana el estudiante que logre más parejas.
Objetivo	Fortalecer la concentración, la agilidad mental, rapidez mental
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics

Desarrollo de la Sesión
<p>Para iniciar el ejercicio se muestra un tablero con diferentes números de 1 a 24.</p> <p>Luego se explica la mecánica del juego y se dan las instrucciones básicas para su desarrollo.</p> <p>El docente da la opción de partida y el estudiante en mención dará inicio al juego diciendo números del tablero y tratando de buscar imágenes iguales debajo de esos números.</p> <p>El estudiante que logre encontrar mayor número de imágenes iguales en pareja será el ganador..</p>
Observaciones Generales
<p>El juego se desarrolla de acuerdo a lo programado, destacándose la disciplina para su ejecución.</p> <p>todos están alertas para escuchar las indicaciones y comenzar el juego, aplicando las instrucciones dadas.</p> <p>Se observa que algunos estudiantes no poseen buena retentiva para lograr encontrar las parejas.</p> <p>La motivación e interés son constantes, para ellos es un juego divertido; expresan gran dinámica y entretenimiento.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo		X	
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.		X	
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esporcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.		

Sesión No.6	Fecha: Noviembre 16 de 2021	Tiempo: 1 hora
--------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	EL AHORCADO
Descripción General	Consiste en realizar por medio de líneas ya establecidas una palabra o grupos de palabras, donde el estudiante o los estudiantes van nombrando letras que creen pueden conformar la palabra o frase oculta, cada vez que se diga una letra que no se encuentre en la palabra o frase, se va colgando el muñeco de la imagen referente, así, si en un total definido de intentos no logran adivinar quedara la imagen del ahorcado.
Objetivo	Fortalecer la concentración, memoria, agilidad mental.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se inicia realizando un breve comentario de la forma como se va a realizar el juego.</p> <p>Luego se hace la presentación del juego. La mayoría de los estudiantes ya lo conocen su aplicación parte de su iniciativa, creando nuevas normas o reglas según la creatividad</p> <p>Se conforman grupos de estudiantes que son los que realizaran el juego, mientras los demás animan a sus preferido.</p> <p>Gana el que descifre la frase o palabra en menos oportunidades diciendo las letras</p> <p>.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.			X
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.			X
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.		

Sesión No.7	Fecha: Noviembre 16 de 2021	Tiempo: 1 hora
--------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	DESCUBRE LAS DIFERENCIAS
Descripción General	Consiste en colocar dos imágenes parecidas o iguales, los estudiantes deberán encontrar en el menor tiempo posible, las diferencias que hay entre las dos imágenes, ya que varias cosas están en una imagen y en la otra no, se encerraran en círculos para que los demás compañeros vayan viendo cómo se resuelve el juego, gana quien descubra las doce diferencias primero.
Objetivo	Fortalecer la memoria, agilidad mental, la coordinación, rapidez visual.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics

Desarrollo de la Sesión
<p>Primero se muestran dos imágenes supuestamente iguales, las cuales tienen doce diferencias que hay que encontrar.</p> <p>Se presenta el juego y se dan las indicaciones generales de cómo se trabajará la sesión.</p> <p>Luego los estudiantes que participen deberán en el menor tiempo posible encontrar las diferencias.</p> <p>A la voz de la docente, comienzan a participar, el jugador que encuentre las diferencias primero será el ganador.</p> <p>Todos deben participar y observar a sus compañeros de equipo para determinar en qué se falla y cómo solucionarlo.</p>
Observaciones Generales
<p>Como el juego es conocido, para los estudiantes es interesante ejecutarlo a manera de competencia por equipos, se animan constantemente entre sí y expresan alegría cuando un compañero logra ganar la partida.</p> <p>Se muestran interesados en observar fallas y cómo lograr vencer a su contrincante.</p> <p>Se denota que la agilidad mental se va mejorando .</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.			X
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.8	Fecha: Noviembre 23 de 2021	Tiempo: 1 hora
--------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	SOPA DE LETRAS
Descripción General	Consiste en hacer work, un ejercicio del conocido juego sopa de letras, ubicando una gran cantidad de letras en diferentes direcciones que a su vez tendrán palabras que deberán ser subrayadas por los participantes que deberán encontrarlas en su totalidad, gana quien primero encuentre las palabras previstas..
Objetivo	Fortalecer las habilidades cognitivas, la concentración.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se realiza una pequeña explicación de la forma como se va a realizar la actividad, colocando las normas y parámetros.</p> <p>Se presenta el juego, exponiendo la forma de trabajo y lo que los estudiantes deben ejecutar durante la sesión.</p> <p>Esta actividad la podemos hacer por equipos que estarán pendientes de conformar las palabras en el menor tiempo posible.</p>
Observaciones Generales
<p>La actividad al comienzo conto con un poco de indisciplina que se logró controlar.</p> <p>Los estudiantes fueron rápidos mentalmente para encontrar las palabras y hubo una buena competencia.</p> <p>Se generó un buen ambiente lo que permitió realizar varias veces la actividad con diferentes participantes.</p> <p>Se denotó interés por el trabajo en equipo para así llegar a la meta lo más rápido posible.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.		X	
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.		X	
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.		

Sesión No.9	Fecha: Noviembre 23 de 2021	Tiempo: 1 hora
--------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	LEA EL COLOR, NO LA PALABRA
Descripción General	Juego mental que se realiza de manera individual, se colocaran una serie de palabras donde se nombran los colores, pero estas estarán escritas en varios colores de tinta, los estudiantes deben de leer el color mas no la palabra ni la tinta en que están escritas, quien logre leer las doce palabras por el color ganara la partida.
Objetivo	Fortalecer coordinación, visión, agilidad mental.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se inicia con un pequeño ejercicio de repetición de palabras.</p> <p>Se procede a explicar el juego recreativo, que es conocido por los estudiantes.</p> <p>Primero se pide la participación voluntaria de dos estudiantes que busquen ganar el juego.</p> <p>Se procede a dar inicio y cada uno de los participantes tendrá tres oportunidades intercalados uno del otro.</p> <p>Se podrán realizar modificaciones al juego, como por ejemplo decir el color en que están escritas las palabras.</p> <p>Ganará quien más rápido logre decir los colores sin equivocarse.</p>

Observaciones Generales
<p>El juego se ejecutó con disciplina y alta participación.</p> <p>Se observó gran compromiso e interés por la actividad que al principio pareciera ser bastante complicada termina siendo de gran interés.</p> <p>Buena participación en general .</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.		

Sesión No.10	Fecha: Noviembre 23 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	SUDOKU
Descripción General	Este juego matemático que consiste en completar los números faltantes en un cuadrado de 9 cuadros internos. donde no se puede repetir número del 1 al 9 ni en forma vertical, ni horizontal , ni en los 9 cuadros internos que lo conforman, harán de esta actividad una forma de integración donde la participación tanto individual como en grupo será indispensable para su buena ejecución .
Objetivo	Fortalecer la habilidad de coordinación, agilidad mental, rapidez, concentración.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics

Desarrollo de la Sesión
<p>Se comienza dando a conocer el juego como tal a los participantes.</p> <p>Luego se presenta el juego mental, dando las especificaciones de cómo se debe lograr llenar el juego.</p> <p>Algunos estudiantes ya lo han practicado por lo tanto se podrá colocar un nivel más elevado.</p> <p>Ganará el estudiante que lo realice en menor tiempo y puede seguir subiendo a otro nivel de dificultad.</p>
Observaciones Generales
<p>Se observa que el ejercicio tiene un grado de dificultad para la mayoría de los estudiantes que poco lo han practicado.</p> <p>El trabajo, aunque organizado requiere de la total concentración por parte de los participantes.</p> <p>Se denota un deseo de ganar y también frustración al no tener la habilidad mental para lograr ganar.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.		X	
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.		X	
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.			X
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.		

Sesión No.11	Fecha: Noviembre 23 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	CRUCIGRAMA
Descripción General	Este juego consiste en escribir una serie de cubículos dibujados en diferente dirección, donde se deberá plasmar la palabra que se derive de una definición antes formulada, cabe de anotar que podrá ir en diferentes direcciones y algunas letras de alguna palabras podrán conformar otras palabras, lo cual hace que un cubículo de una letra pueda conformar dos palabras, se ganara el juego cuando un jugador descifre todas las palabras y las apunte en los recuadros .
Objetivo	Fortalecer agilidad mental, la memoria, pensamiento y la orientación.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics

Desarrollo de la Sesión
<p>Para realizar este ejercicio se deberá contar con una serie de definiciones que darán a su vez una palabra que los estudiantes deberán apuntar en los recuadros según su cantidad de letras</p> <p>Se pueden repetir letras en un recuadro que de origen o contenga otra palabra</p> <p>Las palabras pueden ir en deferentes direcciones y tendrán un máximo de letras que contarán las casillas a llenar.</p> <p>Quien logre descifrar las palabras en el menor tiempo posible será el ganador.</p> <p>Se presenta el juego a los estudiantes, quienes manifiestan conocerlo, pero no realizarlo con frecuencia porque no les llama mucho la atención.</p>

Observaciones Generales
<p>Se ve en los estudiantes la expectativa por los diferentes juegos en especial es por tener que saber de cultura general.</p> <p>Con ayuda de sus compañeros se hace más fácil el desarrollo de la actividad.</p> <p>Buena actitud por parte de todos los estudiantes.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.		X	
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esporcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.		X	
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.			X
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.		

Sesión No.12	Fecha: Noviembre 30 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juegos mentales	EJERCICIOS DE COORDINACION CON BALON
Descripción General	Estando en sus casas los estudiantes utilizaran un balón o pelota para realizar juegos con las manos y la pelota que estimulen su pensamiento, agilidad mental, coordinación y otras capacidades realizando en forma virtual diferentes actividades
Objetivo	Fortalecer la coordinación oculo manual, agilidad mental, coordinación.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se comienza realizando un breve calentamiento con el elemento a utilizar en este caso la pelota.</p> <p>El docente realiza la actividad que por forma de imitación realizaran todos los estudiantes en sus casas.</p> <p>Se hacen actividades estáticas y móviles con el elemento balón o pelota el cual ayudara a su coordinación y actividad oculomanual.</p> <p>Para la actividad individual, se trabaja giros del aro con las partes del cuerpo: pies, manos, cintura.</p>
Observaciones Generales
<p>Para los jóvenes se les dificulta lograr el ritmo en los movimientos del aro en las diferentes zonas del cuerpo.</p> <p>La lateralidad en los chicos se dificulta cuando es con la mano no dominante.</p> <p>Para todos al comienzo es difícil hacer los gestos de coordinación y agilidad con el elemento.</p> <p>Las manifestaciones de alegría son constantes sobre todo en la actividad grupal.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.		X	
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.		X	
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.			X
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.		

Sesión No.13	Fecha: Noviembre 30 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juego mentales	LEA LA PALABRA NO EL COLOR
Descripción General	Consiste en un juego mental de concentración donde al contrario de la actividad anteriormente realizada hora si vamos a pronunciar la palabra con el color de tinta que está escrita, puede tener diferentes modificaciones como leer en forma vertical
Objetivo	Fortalecer la coordinación, agilidad mental, memoria, visión rápida, orientación.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Los estudiantes comienzan a analizar las palabras escritas en la pantalla.</p> <p>Luego las van a leer lentamente donde van a decir en forma oral la palara no el color en que se escribe</p> <p>Después de una lectura lenta se busca ir aumentando la velocidad del ejercicio</p> <p>Gana el estudiante que en menos tiempo realice perfectamente la lectura.</p>
Observaciones Generales
<p>Los estudiantes trabajan de manera organizada y siguiendo las instrucciones de lectura.</p> <p>Se observa habilidad mental por parte de varios estudiantes que desean leer y participar en el juego.</p> <p>Todos quieren participar y tienden a afanar a sus compañeros para que cedan el turno buscando hacer la actividad en el menor tiempo posible.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esporcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.			X
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.14	Fecha: Noviembre 30 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	TABALENGUAS
Descripción General	Es un juego mental que implica mucha concentración tanto en lo mental como en lo oral, buena lectura y agilidad de la boca, para pronunciar de forma rápida una serie de palabras que se tratan de repetir en alguna de sus silabas, consiste en hacer coordinar palabras y frases de una estrofa en forma rápida sin equivocarse al leer.
Objetivo	Fortalecer la agilidad mental, lectura, actividad visual y oral.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se inicia realizando una lectura lenta de la estrofa de reglones que vamos a leer en el trabalenguas.</p> <p>Se presenta el juego y se dan las indicaciones generales.</p> <p>Los estudiantes comienzan uno a uno a leer de forma rápida el trabalenguas y quien esté dispuesto participara por realizarlo de la mejor manera.</p> <p>Siempre se hará de la forma más rápida posible tratando de no equivocarse en ninguna silaba</p> <p>Ganará el estudiante que lo haga más rápido y de la mejor forma posible.</p>
Observaciones Generales
<p>El juego es muy divertido y busca la actividad de risas y alegría en los participantes.</p> <p>Se nota una gran actitud por participar así se equivoquen, pero la participación es mucha</p> <p>Mostraron interés por la actividad y sugieren repetirla en otra ocasión.</p> <p>Comenzamos con trabalenguas sencillos para niños y terminamos con trabalenguas más complejos para mayores</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.15	Fecha: Noviembre 30 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	JUEGOS DE MESA
Descripción General	En estos juegos de mesa vamos a utilizar los juegos tradicionales de cartas para jugar a la 21, y al solitario, donde cada uno de los estudiantes bajaran de la plataforma el juego el solitario y en un determinado tiempo trataran de conformar en forma ascendente las cardas del 1 a la letra k para terminar en primer lugar completando todas las cartas en orden.
Objetivo	Fortalecer la agilidad mental, memoria, actividad visual.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se inicia dando las pautas de la forma de juego done se decide que juego vamos a utilizar.</p> <p>Se presenta el juego y se dan las indicaciones generales.</p> <p>Cada estudiante comienza a realizar el juego colocando la cámara para ir viendo la actividad, el primero que logre concretarlo gana la partida.</p> <p>Siempre se hará de la forma más rápida posible tratando de emplear el menor tiempo</p> <p>Ganará el estudiante que lo haga más rápido y de la mejor forma posible.</p>
Observaciones Generales
<p>El juego es muy tradicional y divertido y de fácil entendimiento del estudiante.</p> <p>Gran participación de los estudiantes especialmente del género masculino.</p> <p>Se muestra gran interés por la actividad y se pide una nueva sesión de trabajo.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.16	Fecha: Diciembre 7 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	----------------------------	----------------

Juego mental	ADIVINANZAS
Descripción General	Es un juego mental que implica concentración, el cual consiste en colocar atención a lo dicho por un participante en una serie de frases o estrofas que nos darán como resultado una palabra que puede representar una persona, animal o cosa, se desarrolla mucho la creatividad y la agilidad mental.
Objetivo	Fortalecer la agilidad mental, lectura, actividad visual y oral.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se inicia dando a conocer las pautas de juego donde se debe de adivinar una persona, animal o cosa, por medio de palabras.</p> <p>Se dan las respectivas pautas de juego y la forma de cómo se va a direccionar.</p> <p>Los estudiantes comienzan los estudiantes comienzan uno a uno a tratar de dar con la adivinanza según lo dicho por el líder de la actividad.</p> <p>Siempre se hará de la forma más rápida posible tratando de no equivocarse en ninguna silaba Ganará el estudiante que lo haga más rápido y de la mejor forma posible.</p>
Observaciones Generales
<p>El juego es muy divertido y busca la creatividad y agilidad mental.</p> <p>Se noto una gran participación en la actividad</p> <p>Muestra de interés y querer hacer cada uno de ellos su propia adivinanza.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.17	Fecha: Diciembre 7 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	----------------------------	----------------

Juego mental	COORDINACION CON BASTON
Descripción General	en este juego mental utilizaremos mucho la concentración y lo haremos de la forma más sincera posible desde cada una de sus casas, consiste en tener un bastón el cual iremos pasando por la parte distal de los dedos de cada uno de los dedos de las manos sin dejarlo caer y tratando de mantener un equilibrio, este tendrá modificaciones como colocarlo en la palma de la mano, en el reverso de la mano etc, y busca coordinación en el estudiante
Objetivo	Fortalecer la agilidad mental, el equilibrio, la coordinación.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics, bastón.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se dan las pautas de cómo se realizará el juego en cada una de sus casas.</p> <p>Primero se hará mirando al docente realizar la actividad y después cada estudiante lo imitará.</p> <p>La actividad se hace con los ojos cerrados para buscar más complejidad</p> <p>Se busca que cada estudiante desarrolle sus capacidades coordinativas</p>
Observaciones Generales
<p>En este juego se busca la actividad mental y física.</p> <p>Se ve gran interés por parte de los estudiantes en hacer cada uno de los movimientos.</p> <p>Se nota una gran actitud por participar así se equivoquen, pero la participación es mucha</p> <p>Se ve gran dominio por parte de algunos chicos de la actividad.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.		X	
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.		X	
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.18	Fecha: Diciembre 7 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	----------------------------	----------------

Juego mental	PUNTOS FIJOS
Descripción General	Este juego de concentración es para desarrollar la vista y requiere la mejor actitud por parte del estudiante, se inicia dando a conocer a los participantes una serie de hojas que tienen gran cantidad de puntos, pero que al concentrar la vista en ellas darán una imagen que será vista por los chicos que estén concentrados, puede haber números letras, imágenes, etc.
Objetivo	Fortalecer la agilidad mental concentración, visión.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se da inicio dando a conocer a los estudiantes una serie de hojas con muchos puntos.</p> <p>Cuando se indique la orden de inicio se dirá a los chicos que se concentren en buscar diferentes tipos de imágenes.</p> <p>Podremos encontrar diferentes formas y tamaños, colores en las imágenes a buscar.</p> <p>Gana el que primero encuentre todas las figuras</p>
Observaciones Generales
<p>El juego es muy divertido y busca la concentración total del estudiante.</p> <p>Se nota un gran interés por la actividad y se quiere repetir por parte de ellos.</p> <p>Hay gran afinidad con la actividad por encontrar figuras específicas y diferentes colores</p> <p>Mostraron interés por la actividad y sugieren repetirla en otra ocasión.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo		X	
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esporcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales		X	

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.19	Fecha: Diciembre 7 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	----------------------------	----------------

Juego mental	EJERCICIOS CON LOS DEDOS DE LAS MANOS
Descripción General	es un juego mental que agilidad en la vista y en los dedos de las manos, se realiza entrelazando los dedos de las manos y dando un giro hacia adentro donde los dedos de las manos quedan entrelazados y montados, al dar la orden se tratara de mover el dedo que diga quien dirige la actividad, buscamos coordinación y concentración del estudiante desarrollando su actividad oculomanual.
Objetivo	Fortalecer la concentración, coordinación, lateralidad, vista.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se dan las pautas de cómo se realizará la actividad en función de los dedos de las manos</p> <p>Los participantes comenzaran a envolver sus dedos y manos en una forma inversa que les ayudara a tener una lateralidad opuesta.</p> <p>Se dará la orden de mover determinado dedo el cual por la posición de las manos será algo difícil lograrlo.</p> <p>Siempre se hará de la forma más rápida posible tratando de no equivocarse.</p> <p>Ganará el estudiante que lo haga más rápido y de la mejor forma posible.</p>
Observaciones Generales
<p>busca la actividad motriz y mental al tiempo da risas y alegría en los participantes.</p> <p>Se nota una gran participación y ganas de realizar la actividad que lleva su alegría al grupo</p> <p>Mostraron interés por la actividad y sugieren repetirla en otra ocasión.</p> <p>Se ve disciplina y participación por parte de todo el grupo</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.		X	
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.		X	
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.		X	
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.20	Fecha: Diciembre 14 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	ACERTIJOS
Descripción General	Como sabemos un acertijo es un juego mental, este juego mental es para desarrollar la concentración del estudiante, por medio de frases, que dan un sentido a algo que debemos de realizar, damos las pautas para que la agilidad mental evidencie que se quiere decir en el acertijo para poder descifrarlo.
Objetivo	Fortalecer la agilidad mental, lectura, y oral.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se inicia diciendo una serie de frases que debemos interpretar para lograr saber una acción a realizar.</p> <p>Los estudiantes deben estar preparados para ejecutar una acción o tarea que se derive del acertijo. Siempre se hará de la forma más rápida posible.</p> <p>Ganará el estudiante que lo resuelva de manera más ágil.</p>
Observaciones Generales
<p>El juego es de concentración y requiere de mucha atención.</p> <p>Hay gran actitud por participar así se equivoquen, pero la participación es mucha</p> <p>Se muestra mucho interés por la actividad y sugieren repetirla en otra ocasión.</p> <p>Iremos de frases o acertijos sencillos a más complejos.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.			
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esporcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.21	Fecha: Diciembre 14 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	CARTAS
Descripción General	Es un juego mental tradicional que implica mucha concentración por parte de los participantes, podemos jugar cartas al juego solitario, este consiste en ir destapando poco a poco las cartas de un orden de colores y figuras, para llevarlo a un orden de menos a mayor en forma ascendente al final del juego.
Objetivo	Fortalecer la agilidad mental, lectura, actividad visual y oral.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se dan las pautas de juego y se abre la aplicación del solitario.</p> <p>Los estudiantes una carrera contra el tiempo en acomodar las cartas de menor a mayor y del mismo signo.</p> <p>se hará de la forma más rápida posible tratando de llegar primero a completar las filas</p> <p>hay variedad de juegos que se pueden derivar del solitario.</p>
Observaciones Generales
<p>El juego es de gran interés y concentración</p> <p>Los estudiantes compaginaron con el juego donde lo repitieron por varias veces.</p> <p>Se muestra gran interés por la actividad y se pide repetirla.</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.		X	
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.		X	
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

Sesión No.22	Fecha: Diciembre 14 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	ARMAR EL CUBO DE COLORES
Descripción General	Este juego mental que implica mucha concentración, está basado en armar un cubo de 6 caras el cual tiene varios cuadros de diferente color que conforman una cara, se debe de tratar de colocar todos los colores uno a uno por cada cara, se arma dando movimientos de giro sobre las bases centrales del cubo, gana quien lo haga en el menor tiempo
Objetivo	Fortalecer la agilidad mental, concentración, actividad visual.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se dan las pautas de cómo se debe de a tratar de armar las caras del cubo.</p> <p>Los estudiantes darán comienzo a la actividad y buscarán con movimientos de rotación con sus dedos y manos a las caras del cubo para armarlo por colores.</p> <p>Juego mental que requiere bastante practica por lo que los estudiantes piden nueva sesión de trabajo</p> <p>.</p>
Observaciones Generales
<p>El juego de alta concentración y agilidad mental y de los dedos</p> <p>Se nota una gran actitud por hacer la actividad aun que es un poco difícil</p> <p>Se muestra interés por la actividad la cual se pide repetir en otra clase</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.		X	
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.		X	
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

DIARIO DE CAMPO		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.'	

Sesión No.23	Fecha: Diciembre 14 de 2021	Tiempo: 1 hora
---------------------	-----------------------------	----------------

Juego mental	¿QUIEN QUIERE SER MILLONARIO?
Descripción General	¿Quién quiere ser millonario? es un juego mental que requiere de gran conocimiento de cultura general y que ayuda a la formación integral del estudiante. Genera en los participantes una actitud de ganas de lograr llegar al final del mismo, consiste en una serie de preguntas que darán un puntaje por cada pregunta y la opción de pasar de un nivel a otro, este juego se va poniendo más difícil por sesión que pases.
Objetivo	Fortalecer la agilidad mental, lectura, actividad visual y oral.
Recursos	Computador, table, celular, plataforma, uso de las tics.

Desarrollo de la Sesión
<p>Se inicia dando las pautas o reglas de juego y se inicia con preguntas leves que van subiendo su dificultad al paso de los niveles</p> <p>Cabe de anotar que es de cultura general y requiere mucha concentración y memoria.</p> <p>Los participantes se destacan por querer siempre pasar al siguiente nivel y hay unas pautas de ayuda que en este caso lo harán sus compañeros de clase</p>
Observaciones Generales
<p>Este juego es muy divertido y requiere de mucha concentración por parte de los participantes.</p> <p>Comienza de niveles o preguntas básicas a complejas.</p> <p>Pasa de nivel a nivel y esto hace más fuerte la participación.</p> <p>Gana quien logra llegar al nivel más alto, se califica por puntajes</p>

Valoración de la Sesión				
Categoría	Indicador	Siempre	A Veces	Nunca
Aprendizaje	La población entendió la forma de trabajo	X		
	Los estudiantes aplican las instrucciones dadas.	X		
	Los estudiantes alcanzan el objetivo de aprendizaje planteado para el juego mental.	X		
Comportamiento	Los estudiantes se comprometen en la ejecución de los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes se integran con sus compañeros durante el juego mental.	X		
	Los estudiantes trabajan de manera disciplinada en la ejecución de los juegos mentales.	X		
Creatividad/Esparcimiento	Los estudiantes participan con placer durante el juego.	X		
	Los estudiantes proponen modificaciones y reglas para los juegos mentales.	X		
	Los estudiantes manifiestan sus emociones durante los juegos mentales	X		

Anexo B. Encuesta a estudiantes

ENCUESTA A ESTUDIANTES		
	ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA	
	LOS JUEGO MENTALES, CONTRIBUYEN A MEJORAR LA PARTICIPACION Y ASISTENCIA DE LOS ESTUDIANTES, EN LA ASIGNATURA DE DEPORTE UNIVERSITARIO EN LA SEDE VILLA DEL ROSARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA.	

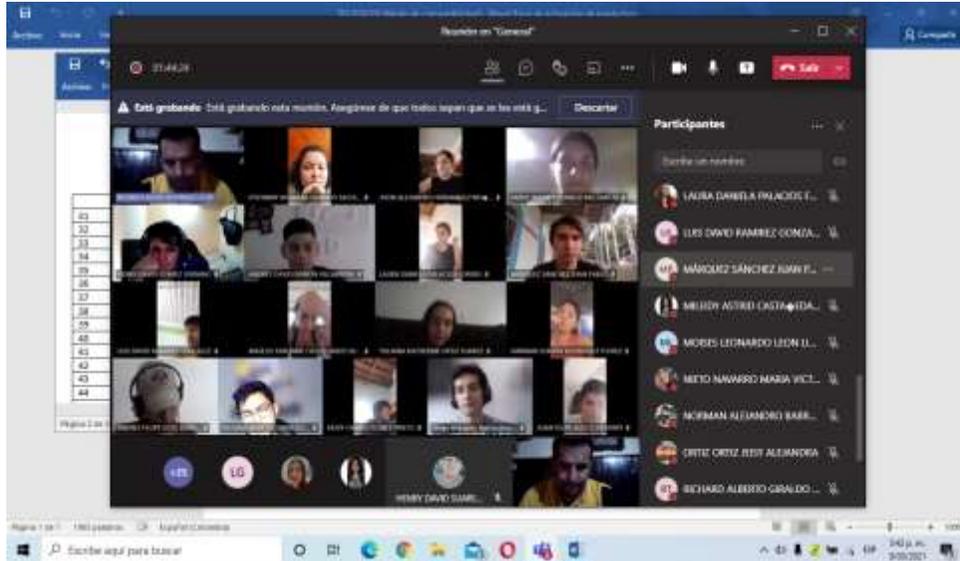
Responda las siguientes preguntas de la manera más precisa que puedas, sobre qué piensas de los juegos mentales en la clase de deporte, recreación y cultura.

La encuesta consiste en decir si mucho, poco o nada le gusta los juegos mentales en las clases de deporte universitario

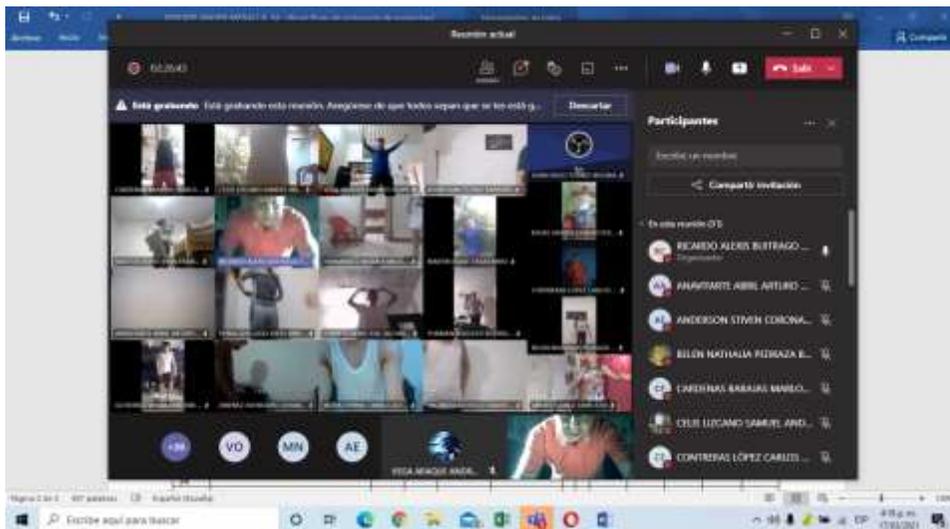
Pregunta	Opciones		
	Mucho	Poco	Nada
1. ¿los juegos mentales desarrollados en la clase de deporte universitario fueron de tu agrado?	X		
2. ¿piensas que los juegos mentales te ayudan a tener una mejor comunicación con tus compañeros de la clase?		X	
3. ¿crees que los juegos mentales tienen que ver con la clase de deporte universitario?		X	
4. ¿piensas que los juegos mentales son divertidos?	X		
5. ¿Cómo te parecen para tu desarrollo cognitivo juegos mentales?			X
6. ¿el tiempo fue adecuado para desarrollar los juegos mentales?		X	X
7. ¿piensas que los juegos mentales permiten expresar tus conocimientos y emociones?	X		
8. ¿Consideras que los juegos mentales pueden modificarse de acuerdo a la actividad a realizarse en clase?	X		
9. ¿consideras los juegos mentales como buena metodología para desarrollar la clase de deporte universitario?		X	
10. ¿Crees que los juegos mentales ayudan a tu formación y conocimiento de cultura general?	X		

Anexo C. Evidencia Fotográfica

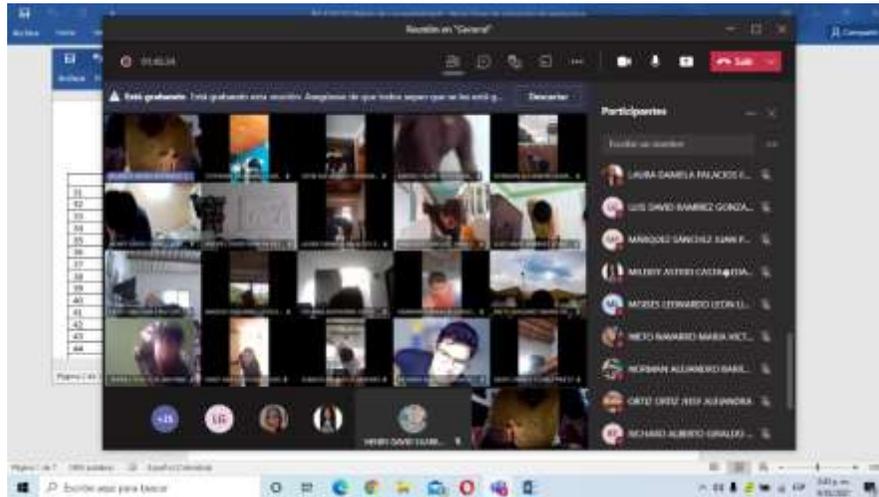
SESION N° 1 DIAGNOSTICO



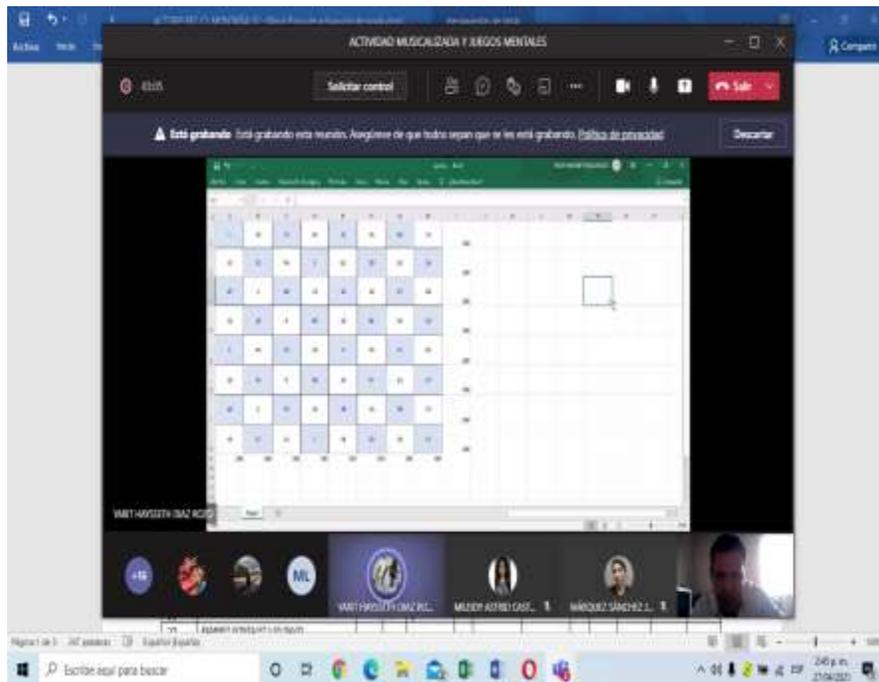
SESION N° 2 DESCRIPCION VISUAL DE LA POBLACION



SESION N° 3 INTEGRACION DE GRUPO PLATAFORMA TEAMS



SESION N° 4 JUEGO CONCENTRESE



SESION N°5

JUEGO ARMA PAREJAS



SESION N°6

JUEGO EL AHORCADO



SESION N° 7

JUEGO DESCUBRE LAS DIFERENCIA



SESION N° 8
 JUEGO CRUCIGRAMA



SESION N° 9

LEA EL COLOR NO LA PALABRA

AMARILLO **AZUL** **NARANJA**
NEGRO **ROJO** **VERDE**
MORADO **AMARILLO** **ROJO**
NARANJA **VERDE** **NEGRO**
AZUL **ROJO** **MORADO**
VERDE **AZUL** **NARANJA**

SESION N° 10

JUEGO DE SUDOKU



SESION N° 11

JUEGO DE CRUCIGRAMA



SESION N° 12

EJERCICIOS DE BALON



SESION N° 13

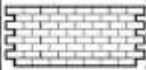
LEA LA PALABRA NO EL COLOR



SESION N° 14

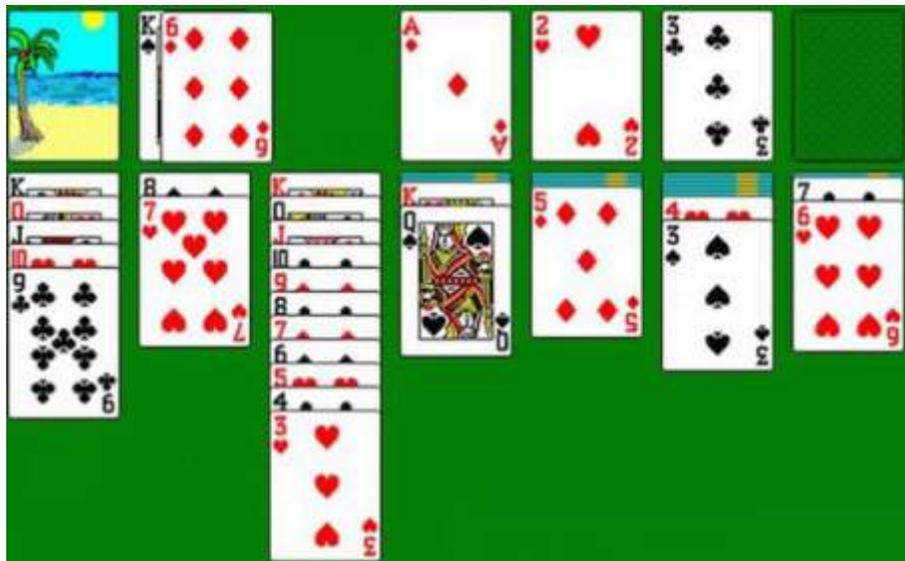
JUEGO DE TRABAJENGUAS

INSTRUCCIONES: Escucha con atención los siguientes trabalenguas, une con la imagen que le corresponde.

<p>Compré pocas copas, Pocas copas compré. Como compré pocas Copas, pocas copas Pagaré.</p>	
<p>Si el caracol tuviera cara Como tiene el caracol, Fuera cada, fuera col - fuera Caracol con cara.</p>	
<p>Tata toma té, Tita toma Mate, y yo me tomo toda Mi taza de chocolate</p>	
<p>El cielo está enlodado. ¿Quién lo desenlodará? El desenlodador que lo Desenlodará Buen desenlodador será.</p>	
<p>Yo no quiero que tú me Quieras porque yo te Quiero a ti. Queréndome o sin Quereme, yo te quiero Porque sí</p>	
<p>Paca se llama la vaca de La flor en la solapa, Pero a Paca la vaca de la solapa Le duele mucha la pata.</p>	

SESION N° 15

JUEGOS DE MESA



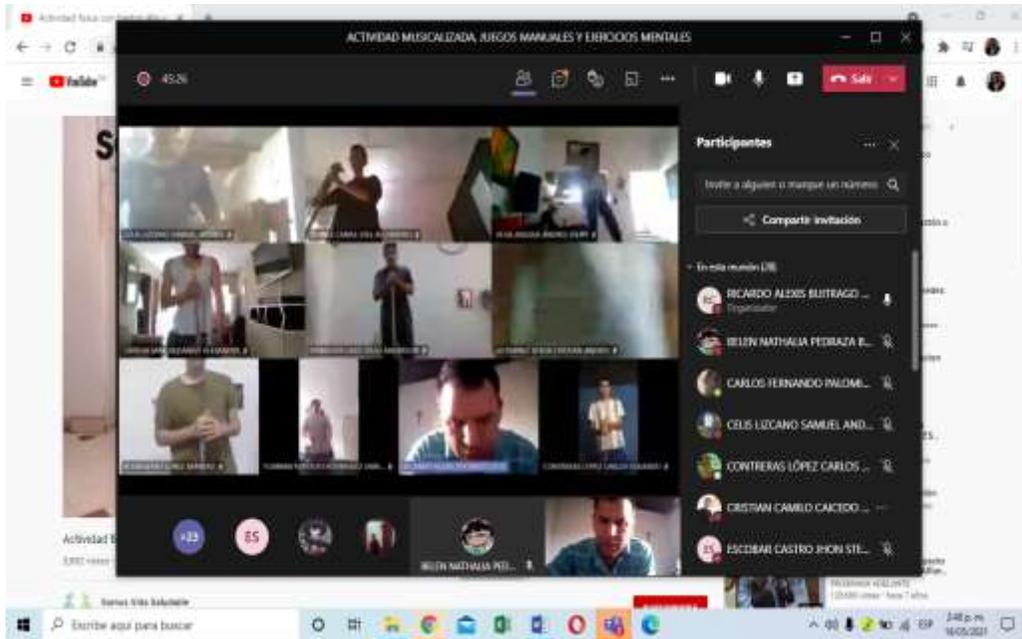
SESION N° 16

JUEGOS DE ADIVINANZAS



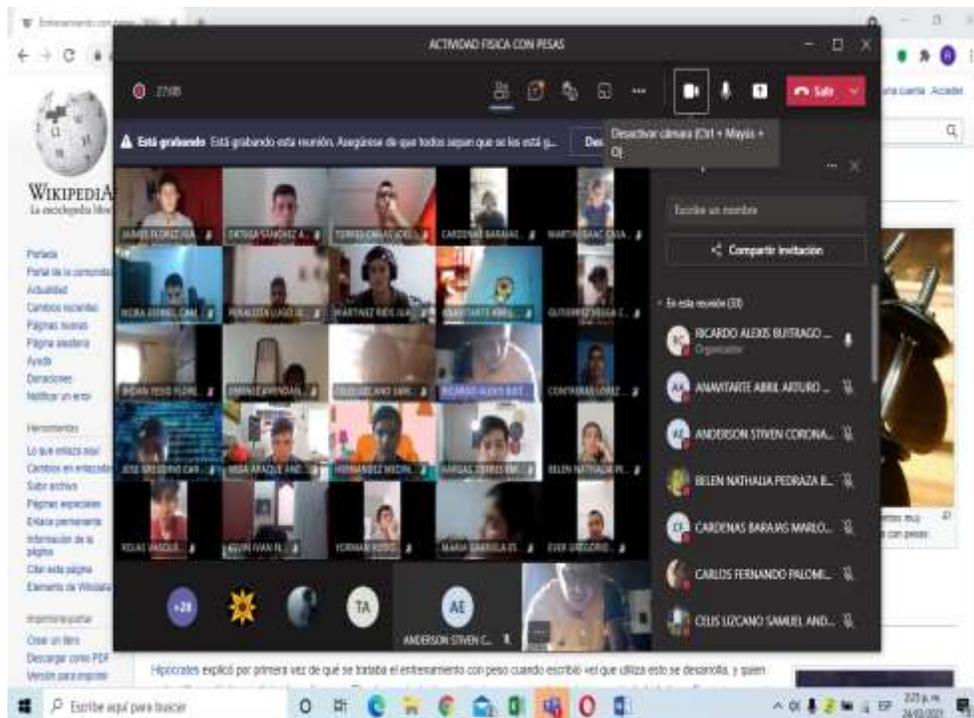
SESION N° 17

JUEGOS CON BASTON



SESION N° 18

JUEGOS DE PUNTO FIJO



SESION N° 19

EJERCICIOS JUEGOS DE DEDOS



SESION N° 20

JUEGOS DE ACERTIJOS



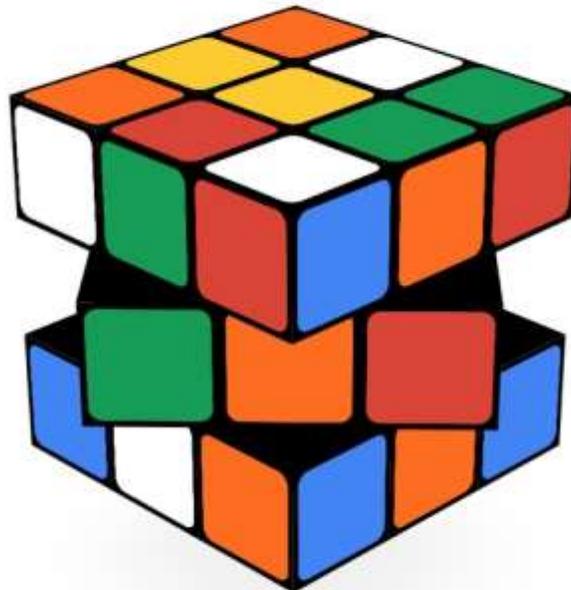
SESION N° 21

JUEGO DE CARTAS



SESION N° 22

JUEGO DE ARMAR CUBO



SESION N° 23

JUEGO ¿QUIEN QUIERE SER MILLONARIO?



Preguntas	Respuestas - Estudiantes Encuestados																							Totales de Respuesta (Escala Likert)											
																								Mucho		Poco	Nada								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	Fre c.	%	Frec.	%	Frec.
1. ¿los juegos mentales desarrollados en la clase de deporte universitario fueron de tu agrado?	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	34	100%	0	0.00%	0	0.00%	
2. ¿piensas que los juegos mentales te ayudan a tener una mejor comunicación con tus compañeros de la clase?	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	33	97.05%	1	2.94%	0	0.00%	
3. ¿crees que los juegos mentales tienen que ver con la clase de deporte universitario?	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	33	97.05%	1	2.94%	0	0.00%	
4. ¿piensas que los juegos mentales son divertidos?	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	34	100%	0	0.00%	0	0.00%	
5. ¿Cómo te parecen para tu desarrollo cognitivo juegos mentales?	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	33	97.05%	0	0.00%	1	0.00%	

