



## FAIR PLAY GROUP

### AMATESES

#### Investigadores:

- ✚ Jhonatan Guillermo Flórez García
- ✚ Jhonatan Anderson Duarte Gáfaro
- ✚ Arley Eduardo Gálvis Gamboa
- ✚ Jhon Jairo Gélvez Gamboa
- ✚ Diego Andrés García Mantilla
- ✚ Jhon Freddy Peñaloza Suárez
- ✚ José Miguel Caballero Peñaloza
- ✚ Brayan Samuel Sandoval Cañas
- ✚ Emerson Aldair Caballero Arredondo
- ✚ David Leandro Fresneda Leguizamón
- ✚ William Arvey Granados Peñaloza
- ✚ Wilson Mendoza Gamboa
- ✚ Rene Jesús David Fernández Parada
- ✚ Elkin Eduardo Montes Caicedo
- ✚ Karen Yuliana Rico Luna
- ✚ Álvaro Yesid Suárez Albarracín

#### Co Investigadores:

Javier Edue Luna Flórez

Institución educativa Nuestra Señora del Pilar  
Pamplonita

Proyecto Enjambre – FOCIEP

Martes 10 de Noviembre de 2015



## Resumen

En la convocatoria del Proyecto Enjambre nos enteramos por Internet. Conformamos el grupo de investigación motivados por los proyectos Ondas realizados anteriormente en nuestra Institución. Mediante un ideario nombramos AMATESIS al grupo, que significa “hacer del deporte no convencional un estilo de vida” y FAIR PLAY GROUP al proyecto de investigación. Seguidamente elegimos entre brainstorming de preguntas, ¿Cómo fomentar el deporte no convencional para el juego limpio (Fair play) en los estudiantes de secundaria? Trazamos una trayectoria de indagación simulando una cancha de fútbol donde cada paso es eludir al adversario hasta llegar a convertir el gol. Nos apoyamos en el modelo teórico de Ronald Inglehart que refiere unas nuevas formas de vivir el deporte, orientadas más a la búsqueda de la recreación y satisfacción de nuevas experiencias sociales y corporales que a la competición reglada. Aplicamos una encuesta para conocer las dimensiones de la conducta deportiva de los estudiantes y organizamos el trabajo en tres deportes no convencionales, Fútbol-tenis, Badminton y Piquinbol para practicarlos en el tiempo de descanso y construir colectivamente la deportividad como valor de sana convivencia y esparcimiento.



## Introducción

Los antecedentes que se tuvieron en cuenta en este proyecto es la investigación Deporte en Armonía de Sonia Yaneth Hernández donde refiere la importancia de la interrelación entre las etapas evolutivas del ser humano y sus dimensiones para lograr la armonía integral en el proyecto de vida de cada deportista. Hace ver la práctica del deporte como un medio de integración y amor, cambia el concepto de perder y ganar en las competiciones por el de compartir. Esta gran idea nos encauza claramente el proyecto de investigación hacia la construcción de nuevos imaginarios de deporte y nuevas concepciones, tales como deportividad, compañerismo, cultura deportiva, salud e higiene, conocimiento del entorno y conciencia ambientalista.

El marco teórico en el que se apoya es el estudio del doctor Ronald Inglehart donde diferencia en forma esquemática los comportamientos deportivos entre el sistema materialista/moderno y los postmaterialistas/postmodernos. Los primeros impulsan en forma dominante el deporte en federaciones deportivas mientras que los segundos inspiran nuevas formas de practicar y vivir el deporte. En este orden de ideas, el proyecto FAIR PLAY GROUP se identifica con los librepensadores y creativos y de esta manera creamos y adoptamos deportes novedosos como el fútbol-tenis, el badminton y el pikinbol. Solo el hecho de observar un juego diferente enseguida atrae la atención de los estudiantes. Y en el proceso de aprender a jugarlo el estudiante experimenta cambios en su comportamiento y conductas. Al ser sujeto activo se siente protagonista y parte del nuevo juego.

La adquisición conocimientos y experiencias conjuntas es la que ha impulsado al grupo investigador a participar y construir colectivamente sus propios juegos, ubicación y adaptación de nuevos espacios, consecución de propios implementos, organización de tiempos escolares, mejor aprovechamiento de los momentos pedagógicos, manejo y preservación de los espacios sociales y cuidado del medio ambiente.

Otras razones que motivaron este trabajo es la participación de los estudiantes en eventos reglados e intercambios deportivos donde las continuas derrotas los alejaban de los campos deportivos y ahora desde esta nueva perspectiva los estudiantes demuestran una apertura hacia la participación observando otros intereses y demostrando rasgos de madurez emocional en el manejo del juego, sus ámbitos y factores asociados.

Otros motivos son: la generación de nuevas didácticas, diferentes formas de aprendizaje, la utilización de las TICs y las salidas pedagógicas permiten al estudiante explorar su entorno y conocer el medio que le rodea de manera real y directa como común denominador en su propio proyecto de vida.



## Conformación del grupo de investigación Amatesis

NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	GRADO
Jhonatan Guillermo Flórez García	15	9º A
Jhonatan Anderson Duarte Gáfaro	14	9º A
Arley Eduardo Gálvis Gamboa	14	9º A
Jhon Jairo Gelvez Gamboa	14	9º A
Diego Andrés García Mantilla	15	9º A
Jhon Freddy Peñaloza Miranda	14	9º A
José Miguel Caballero Peñaloza	15	9º A
Brayan Samuel Sandoval Cañas	14	9º A
Emerson Aldair Caballero Arredondo	15	9º B
David Leandro Fresneda Leguizamón	17	9º B
William Arvey Granados Peñaloza	15	9ª B
Wilson Mendoza Gamboa	16	9º B
Rene Jesús David Fernández Parada	18	10º
Elkin Eduardo Montes Caicedo	16	9º B
Karen Yuliana Rico Luna	16	9º B
Alvaro Yesid Suarez Albarracín	15	9º B

**Nombre del grupo: FAIR PLAY GROUP**

**Emblema o slogan: Hacer del deporte un estilo de vida**

**Logo:**



Fotografía del grupo



- **La pregunta como punto de partida:**

A partir de un brainstorming de preguntas los estudiantes eligieron cinco interrogantes, ¿Para qué te sirve el deporte en la vida cotidiana?, ¿Cuándo y dónde se puede practicar deporte?, ¿Qué beneficios tiene hacer deporte? ¿Cómo fomentar el deporte no convencional para el juego limpio?, ¿Qué relación tiene el deporte en la vida y el medio ambiente? Posteriormente se escogió la pregunta más inquietante y significativa que trazó la ruta para hacer la investigación y la pregunta que escogimos fue la cuarta pregunta: **¿Cómo fomentar el deporte no convencional para el juego limpio?** La meta final que nos hemos propuesto es el fomento del deporte a diario para sensibilizar al estudiante en el valor de la deportividad como valor emergente en su proyecto de vida.

- **El problema de investigación:**

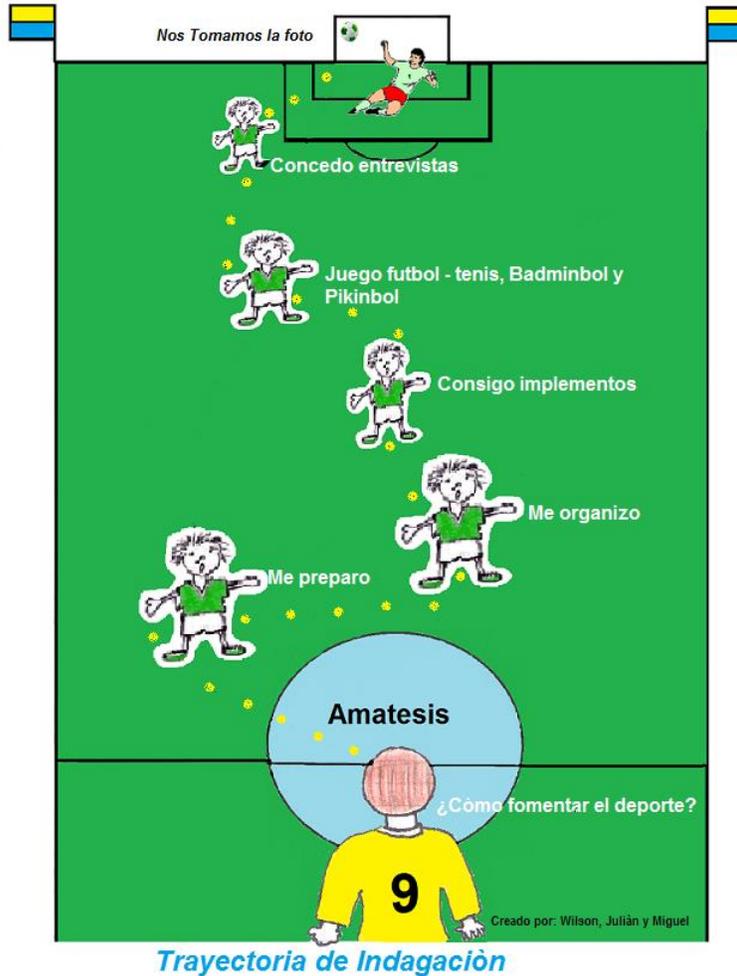
Los estudiantes de básica secundaria presentan conductas deportivas incompatibles con el juego limpio, pierden fácilmente el control en un encuentro deportivo y son maleducados en sus reacciones, cuestionan arbitrajes, algunas veces hacen caso omiso a docentes y entrenadores y en algunos casos se agreden verbalmente con sus compañeros de juego. Estas conductas alejan a los estudiantes de los escenarios deportivos, los desmotivan a participar, más si los incentivos son pocos o nulos menos le atrae algún tipo de deporte y menos en una situación incómoda o conflictiva donde lo agredan o discriminen. Por ello, con el deporte no convencional (fútbol – tenis, badminton y Píkinbol) se busca construir colectivamente el reglamento, buscar el espacio, integrar los equipos, conseguir los implementos adecuados para formar en el estudiante una concepción en que el deporte es una actividad divertida, fraterna y de convivencia e interrelación de habilidades y destrezas donde todos se divierten y pasan momentos de alegría y sano esparcimiento.

Esta problemática también se da no solo a nivel escolar sino que ya está arraigada en el capital cultural de la gente y desde el deporte aficionado hasta el nivel profesional se observan conductas antideportivas no solo en los deportes de conjunto sino en las disciplinas individuales. Otro factor asociado son los medios de comunicación amigos del amarillismo y el escándalo que muestran estas conductas en horarios familiares sin ningún tipo de restricción y/o los programas de televisión para ganar rating emiten series que hacen apología a la violencia. Y el niño desde temprana edad se familiariza con este tipo de conductas que cuando sea adulto las replica porque le parecen absolutamente normales.



## SEGUNDA PARTE DEL CONTENIDO

### Trayectoria de la Indagación:



### Diseño de la Investigación.

Esta investigación es de tipo, No experimental porque no se pueden manipular las variables, los datos a reunir se obtendrán de cada uno de los estudiantes y es un diseño transeccional descriptivo porque tiene como objetivo indagar la incidencia del deporte no convencional en la conducta deportiva de los estudiantes (Hernández, Fernández y Baptista), 2003, p. 273).



## Tipo de Investigación

El proyecto FAIR PLAY GROUP se enmarca dentro del enfoque Cuantitativo – Descriptivo. Es cuantitativo porque se recolectaran datos sobre las dimensiones de las conductas deportivas, a saber, deportividad, cultura deportiva, higiene, salud y calidad de vida. “La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice” (Hernández, Fernández y Baptista, 2003, p. 119.)

## Población

Esta investigación tiene como población 240 estudiantes de básica secundaria distribuidos en siete grupos respectivamente. Donde el 60% de la población son mujeres y el 40% son hombres.

## Muestra.

La muestra tomada para el estudio fue de un 30% de la población de básica secundaria

## Técnica para la recolección de información

La técnica utilizada para recolectar la información fue una encuesta diagnóstica cerrada con 31 preguntas Y de la misma manera para valorar el estado final de la muestra se aplicó otra encuesta cerrada con cinco preguntas abarcadoras.

Nº	ENUNCIADO	APRECIACIÓN		
		SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
01	Te gusta hacer deporte de manera voluntaria			
02	Cuando pierdes te sientes mal contigo mismo			
03	Al terminar el juego das la mano a tus contrincantes			
04	Pone apodos a los jugadores de los otros equipos			
05	Cuida tu higiene personal cuando haces deporte			
06	Hace trampa para no perder			
07	Respeto las plantas y los animales al hacer deporte			
08	Pide perdón cuando se equivoca			
09	Lleva una vida sana y saludable			
10	Se relaciona con todo tipo de deportistas			
11	Hace amigos en los encuentros deportivos			
12	Saluda cuando llega y sale del escenario deportivo			
13	Hace caso a entrenadores y profesores			
14	Provoca al público con muecas, señas u otros ademanes			
15	Cuando ve un deporte novedoso, lo practicas			
16	Cuando haces deporte cuida los escenarios deportivos			
17	Arroja papeles donde sea porque no es tu casa			
18	Le ha faltado dinero para compra implementos deportivos			
19	Le da rabia cuando pierde			
20	Si le andan duro en el juego, se desquita			
21	Respeto el reglamento e intenta ser legal en el juego			
22	No le gusta aplaudir cuando el rival gana			
23	Se desalienta cuando sus compañeros no se esfuerzan			
24	Prefiere ver televisión que hacer deporte			
25	Se siente mal cuando los demás se burlan			
26	Has pensado... este deporte no es para mi			
27	Te gusta salir a caminar con tus amigos			
28	Comes frutas y verduras todos los días			
29	Hace deporte con tu familia			
30	Consume diariamente gaseosa y comida de paquete			
31	Vas regularmente al médico, así no estés enfermo			



Nº	Ítems	Siempre	Algunas veces	Nunca
01	Te has dado cuenta que tus compañeros tienen mejores modales y valores			
02	Has visto o escuchado a tus compañeros investigar sobre estos deportes			
03	Te has dado cuenta que tus compañeros han cambiado las comidas de paquetes por alimentos naturales			
04	Has visto que los compañeros llegan mejor presentados y son más ordenados en tu salón y fuera de él.			
05	Te han propuesto o te han sugerido jugar estos nuevos deportes			

- **Recorrido de las trayectorias de indagación:**
- Descripción de las actividades desarrolladas (Barrido de las herramientas de investigación, fotografías de las actividades desarrolladas con su respectivo pie de foto)
  - a. **Organización del grupo:** Designación de dignatarios y funciones



De izquierda a derecha del observador: Aldair Caballero (Vocal), Karen Rico Luna (Secretaria) René Fernández (Presidente), Brayán Sandoval (tesorero)



- b. **Taller de la pregunta:** a partir de un brainstorming se escogió la pregunta: ¿Cómo fomentar el deporte no convencional para el juego limpio en los estudiantes de secundaria?



El grupo Amatesis en el taller de la pregunta.

- c. **Formulación del problema a investigar:** A partir de un ideario y un análisis de la realidad circundante en la cotidianidad deportiva escolar.
- d. **Gestión de implementos:** Los estudiantes gestionaron implementos para iniciar la investigación mientras llegaban el apoyo económico.



Bases y malla gestionadas por David Leandro Fresneda y Arvey Granados



**Reflexión/Análisis de resultados:** Resultados obtenidos, Aprendizajes, logros alcanzados, impacto social, económico o académico y dificultades presentadas en el proceso de investigación. (Mínimo una página, máximo dos)

El proceso investigativo fue positivo porque orientamos las conductas deportivas de competir hacia unas conductas deportivas de compartir. Generamos espacios de diversión y oxigenación deportiva. Se observó interés por parte de los estudiantes no solo en hacer práctica sino en conocer a fondo cada deporte no convencional.

**Conclusiones:** Puntuales sobre la investigación (Máximo una página)

- Gestión y donación de implementos por padres de familia.
- Participación en carrera atlética bicentenario Colsajo Pamplona
- Tendencia hacia una deportividad y cambio de comportamientos
- Apoyo de transporte por parte de la alcaldía municipal de Pamplonita.
- Apoyo económico por parte de la Institución Educativa nuestra Señora del Pilar.
- Integración entre todos los grados de básica secundaria para practicar los deportes no convencionales.
- Calidez en el trato y mayor resiliencia en los momentos pedagógicos.
- Comentarios positivos por la labor que desempeña el proyecto Amatesis.
- Mayor comunicación y cuidado de los espacios institucionales.

**Bibliografía:**

Hernández, Sonia Janeth, Deporte en armonía. Bogotá D.C. San Pablo. 2004. 137 páginas.

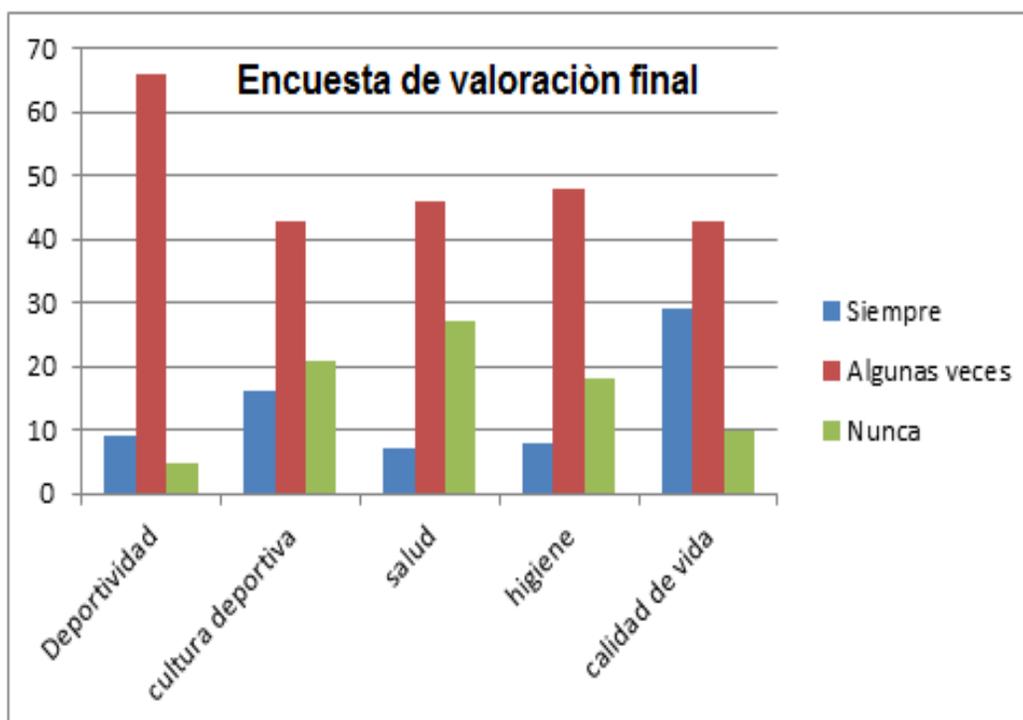
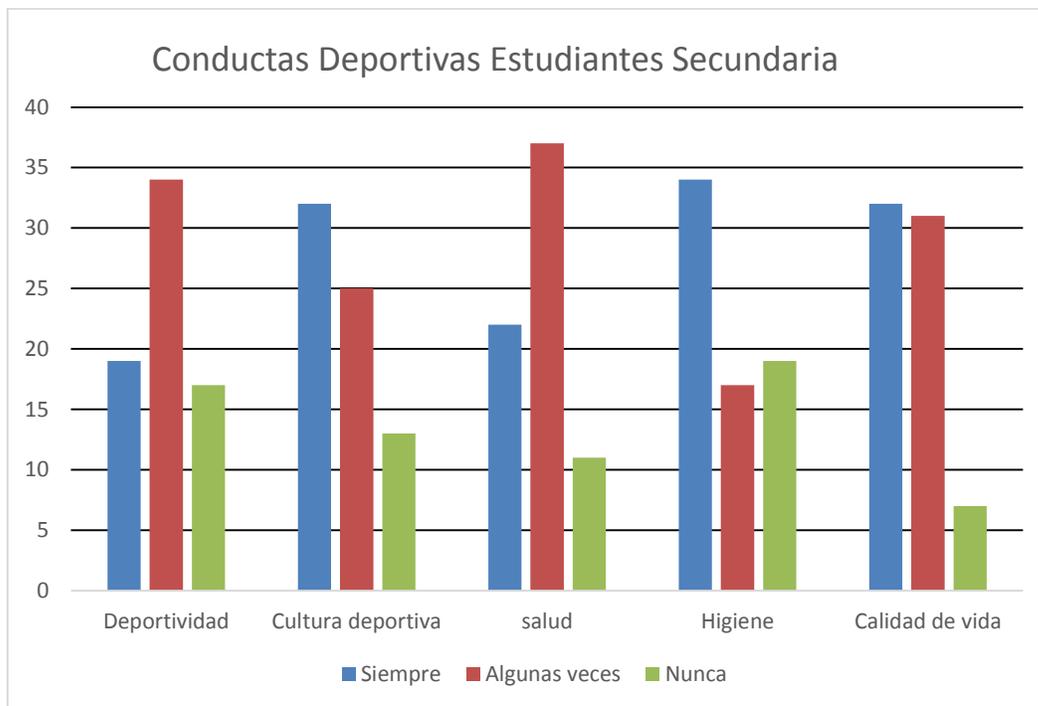
García Ferrando, Manuel. Ideal Democrático y bienestar personal. Madrid. 2011. 268 páginas.

Grupo de estudio Kinesis. Actividad Física y salud para la vida. Armenia. Editorial Kinesis. 2003. 2929 páginas.

**Agradecimientos.** Al señor Alcalde José Guillermo Bermúdez por el apoyo en transporte para los deportistas. Al señor rector MARIO JOSÉ URIBE por el liderazgo y el apoyo económico a los atletas que participaron en la carrera atlética del bicentenario del colegio Provincial de Pamplona. A los compañeros docentes de la Institución educativa Nuestra Señora del pilar por el acompañamiento pedagógico al proceso investigativo. Y a cada uno de los estudiantes investigadores.



**Anexos:** Tablas, fotos, mapas, encuestas, videos u otro material que los integrantes del semillero de investigación considere necesario incluir para complementar la investigación. (opcional: folletos, plegables, cartillas que sean producción del semillero de investigación y/o del maestro coinvestigador)





## DIMENSIONES DE CONDUCTAS DEPORTIVAS

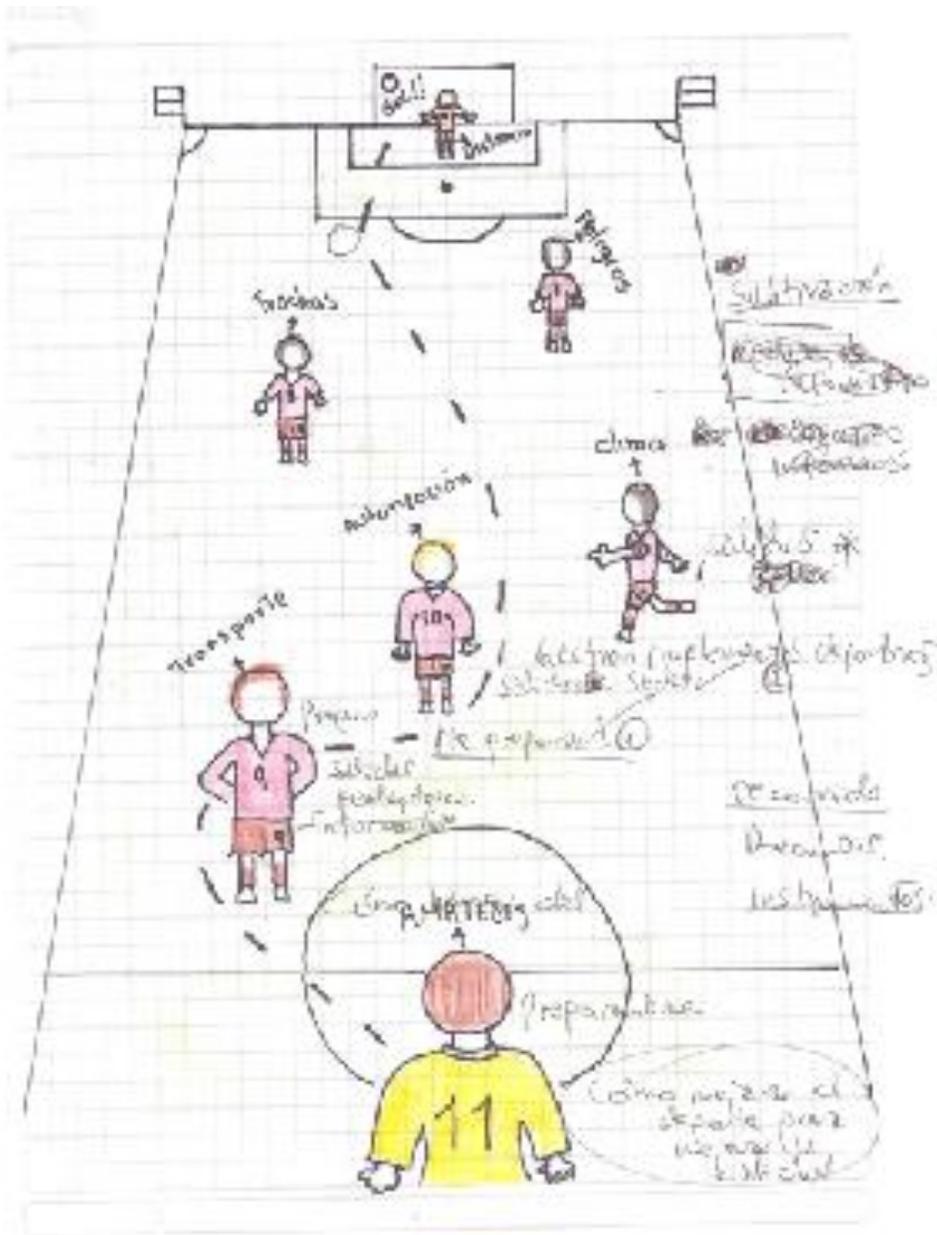
DIMENSIÒN	DEFINICIÒN
Deportividad	Saludar amablemente al oponente quien también hace su mejor esfuerzo. Cuando se gana se debe celebrar con mesura sin fastidiar a quien o quienes fueron derrotados. No molestarse y/o evitar la ira porque se pierde o la burla porque se gana. Perder es ganar un poco. (Maturana) Jugar respetando siempre, a uno mismo, compañeros, familiares, público y patrocinadores.
Cultura deportiva	Conocimiento y preparación del deportista en cuanto a las normas y práctica de cada deporte para entenderlo y comprenderlo en su totalidad.
Salud	Dimensión que se ubica por encima del rendimiento deportivo. Siempre se debe cuidar la salud así este en detrimento el rendimiento del competidor
Higiene	Bañarse diariamente y/o después de hacer deporte. Cambiarse de ropa, limpiar y mantener el escenario en orden y pulcritud.
Calidad de vida	Satisfacción y suficiencia de recursos físicos, económicos, tecnológicos, deportivos, educativos, salubridad, alimentarios para vivir moderadamente.

## PREGUNTAS AGRUPADAS EN LAS DIMENSIONES DE LAS CONDUCTAS DEPORTIVAS

DIMENSIÒN	PREGUNTAS
<b>DEPORTIVIDAD</b>	¿Si pierdes te sientes mal contigo mismo? ¿Al terminar el juego das la mano a tus contrincantes? ¿Pone apodos a los jugadores de los otros equipos? ¿Hace trampa para no perder? ¿Respetas las plantas y los animales al hacer deporte? ¿Pide perdón cuando se equivoca? ¿Le da rabia cuando pierde? ¿Si le andan duro en el juego, se desquita? ¿Respetas el reglamento e intenta ser legal en el juego? ¿No le gusta aplaudir cuando el rival gana? ¿Se desalienta cuando sus compañeros no se esfuerzan? ¿Se siente mal cuando los demás se burlan?
<b>CULTURA DEPORTIVA</b>	¿Se relaciona con todo tipo de deportistas? ¿Hace amigos en los encuentros deportivos? ¿Saluda cuando llega y sale del escenario deportivo? ¿Hace caso a entrenadores y profesores? ¿Provoca al público con muecas, señas u otros ademanes? ¿Si observa un deporte novedoso, lo practicas? ¿Cuando haces deporte cuida los escenarios deportivos? ¿Has pensado... este deporte no es para mí?
<b>SALUD</b>	¿Prefiere ver televisión que hacer deporte? ¿Te gusta salir a caminar con tus amigos? ¿Comes frutas y verduras todos los días?



HIGIENE	¿Consume diariamente gaseosa y comida de paquete?
	¿Cuida tu higiene personal cuando haces deporte? ¿Arroja papeles donde sea porque no es tu casa?
CALIDAD DE VIDA	¿Te gusta hacer deporte de manera voluntaria?
	¿Lleva una vida sana y saludable?
	¿Le ha faltado dinero para comprar implementos deportivos?
	¿Hace deporte con tu familia? ¿Vas regularmente al médico así no estén enfermo?



Trayectoria de indagación inicial



Estudiantes con ubicando malla y bases para el juego



Practica recreativa de badminbol



Demarcando la cancha de futbol-tenis



Elección de representantes Amateasis: Aldair, Karen, Renè y Brayan.



Inventario de los implementos adquiridos con el dinero de enjambre



Sistematizando información en la plataforma enjambre



Un partidazo de badminton



Estimando medida para la cancha de futbol-tenis



Cancha de Fútbol-tenis



Cancha de badminton y Píkinbol





