

# Diseño de estrategias didácticas a partir del modelo cre-ser:

## una experiencia significativa de investigación en tiempos de pandemia

*Cindy Patricia Jaramillo Ojeda  
Docente Institución Educativa Juan XXIII  
Magíster en Pedagogía e Investigación en el Aula  
cindy0601@outlook.es*

*Luis Eduardo Ospina Lozano  
Docente investigador Universidad Libre  
Magíster en Educación  
luisospinalozano@gmail.com*

### Resumen

Con el transcurso del tiempo, las emociones se han tornado fundamentales en el ámbito educativo. Al respecto, diversas investigaciones contextualizadas han obtenido buenos resultados y han aportado conocimiento del mundo emocional y su dinámica efectiva en la escuela. Es el caso del estudio descrito en el presente artículo, que da cuenta acerca de un diseño de estrategias didácticas a partir del modelo CRE-SER para mejorar la educación emocional de los estudiantes del equipo de fútbol sala masculino de la Institución Educativa Juan XXIII, del municipio de Mercaderes, Cauca. La investigación se inscribe dentro de la Maestría de Pedagogía e Investigación en el Aula que ofrece la Universidad de la Sabana y su mayor parte se realizó durante el año 2020, sorteando las dificultades de la pandemia del covid-19.

### Palabras claves

Deporte formativo, Educación emocional, Estrategias didácticas, Modelo CRE-SER.



*Diseño de estrategias didácticas a partir del modelo CRE-SER.*

### Introducción

El proyecto investigativo que nos ocupa se articuló con la propuesta pedagógica CRE-SER: eje curricular socioemocional en la educación física, liderada por el grupo de investigación 'Educación física y desarrollo humano, adscrito a la Facultad de Ciencias de

la Educación de la Universidad Libre, con sede en Bogotá, Colombia. De esta propuesta se retomaron los seis aspectos básicos del modelo CRE-SER que, en general, procuran conocimiento y gestión de lo emocional para dar sentido humano e integral a la educación. Dichos elementos conforman el acró-

nimo y respectivamente son: Creación de Espacios para aflorar Emociones, Reconocimiento emocional, entendimiento de emociones, signar emociones, expresión múltiple emocional y regulación emocional (Galvis, Ospina y Rubio, 2019).

El proceso investigativo se llevó a cabo en cuatro fases. En la primera se identificó la problemática por medio de la observación directa en los entrenamientos con el equipo de fútbol sala masculino que ha representado la Institución Educativa Juan XXIII. Con esto se lograron determinar las conductas disruptivas que afectaban sensiblemente las competencias deportivas, el proceso de entrenamiento, el desempeño deportivo y la convivencia dentro y fuera del equipo. En la segunda fase se seleccionaron y aplicaron los instrumentos y técnicas de recolección de información, con el fin de diagnosticar objetivamente el estado emocional de los estudiantes, con ello se corroboraron dificultades en el desarrollo de capacidades emocionales, específicamente en los aspectos interpersonal, intrapersonal, adaptabilidad y manejo del estrés.

En la tercera fase se elaboró el diseño de estrategias didácticas, donde se inició con la planificación (Blández, 2000). Se efectuó un diseño de estrategias tomando como referencia el planteamiento de Feo (2010) en el que menciona nueve componentes básicos: nombre, contexto, duración, objetivos, contenidos, secuencia didáctica, recursos y evaluación.

En la cuarta fase se hizo una evaluación del diseño de estrategias didácticas, donde fue pertinente aplicar un juicio de expertos dentro de un tiempo prudente y a través de una rúbrica pertinente. Después se realizaron los ajustes respectivos con el fin de modificar y mejorar la propuesta de tal forma que quedara acorde al contexto, necesidades e intereses de la población a intervenir.

### Resultados

A continuación, se muestran de modo general las ocho estrategias didácticas diseñadas, no sin antes señalar, que responden a una lógica estructural pedagógica con calidad y pertinencia aplicativa.

### Talleres con apoyo de la psicóloga de la institución

Los talleres dentro del campo educativo son espacios que tienen como propósito facilitar y crear diversos escenarios de participación sobre un tema determinado. Esta práctica permite exposición de variados puntos de vista, facilita la discusión y genera nuevos conocimientos a partir del diálogo. Betancourt (1996) menciona que, en dichos talleres, se crean y orientan situaciones que implican ofrecer a los participantes la posibilidad de desarrollar actitudes reflexivas, objetivas, críticas y autocríticas. En ese sentido, se plantearon diversas situaciones, temas o tareas que implican algún grado de dificultad, lo cual ha de motivar a la producción creativa. Esto con el fin de realizar un ejercicio fructífero que se acerque a los objetivos buscados en la cuestión emocional.

### Diario de reflexión

El diario reflexivo según Soto (2012) es una estrategia didáctica que permite desarrollar habilidades metacognitivas. Consiste en que el alumno re-

*Continúa pág. siguiente*

*Ferro (2004) menciona que lo lúdico hace los procesos de enseñanza-aprendizaje satisfactorios, motivantes y divertidos, más no debe confundirse con ausencia de propuesta educativa concreta, pues lo lúdico está plenamente relacionado con la formación personal.*





*Por medio de la técnica el deportista resuelve diversas situaciones que se le presentan dentro del juego; por ejemplo, saber dar un pase, tener el balón controlado y hacer los movimientos apropiados para engañar a los rivales.*

*Viene pág. anterior*

flexione y escriba acerca de su proceso de aprendizaje. Para la aplicación de esta estrategia se entregará a cada estudiante deportista una carpeta que será su diario, con la cantidad de folios necesarios para el desarrollo de la actividad durante todo el proceso. Al finalizar cada entrenamiento se creará un espacio para que los estudiantes deportistas describan en su diario las habilidades deportivas y emocionales, tanto positivas como negativas, que tuvieron durante todo el entreno y al final de la descripción hagan una reflexión pertinente.

### **La lúdica**

Ferro (2004) menciona que lo lúdico hace los procesos de enseñanza-aprendizaje satisfactorios, motivantes y divertidos, más no debe confundirse con ausencia de propuesta educativa concreta, pues lo lúdico está plenamente relacionado con la formación personal. Esta estrategia potencializa los procesos de enseñanza y aprendizaje, por su componente de diversión y para nadie es un secreto que los momentos de dis-

frute son los que más se recuerdan. Así, por medio de esta estrategia, se busca propiciar espacios de encuentro interpersonal e intrapersonal a través de las actividades placenteras.

### **Técnica del fútbol sala**

En esta estrategia se organizan diferentes ejercicios encaminados a la práctica y perfeccionamiento de la fundamentación técnica del fútbol sala, a la vez que se integran los contenidos de este diseño que están basados en el modelo CRE-SER, los cuales apuntan a la formación de habilidades emocionales. Por medio de la técnica el deportista resuelve diversas situaciones que se le presentan dentro del juego; por ejemplo, saber dar un pase, tener el balón controlado y hacer los movimientos apropiados para engañar a los rivales, entre otras actividades que requieren de estados emocionales adecuados para un desempeño motriz óptimo.

### **Talleres de relajación y respiración**

Las técnicas de relajación y respiración son temas llamativos para las perso-

nas, porque traen beneficios para la salud mental, física y emocional. Según Chóliz (2007) la relajación es una técnica que se aprende con la práctica. La práctica habitual permite que se produzca fácilmente la relajación y ésta se convierta en un hábito, de forma que cuanto mayor entrenamiento, los resultados serán mejores. Por otro lado, con relación a la respiración, asegura que el entrenamiento en respiración es uno de los procedimientos en los que se basa el manejo del autocontrol emocional, así como en la meditación, el yoga o las propias técnicas de relajación.

### **Medios audiovisuales**

El avance tecnológico ha influido en diferentes campos, como la economía, la salud, ciencia, la comunicación, etc. El ámbito educativo no es la excepción, por tal motivo, los docentes estamos llamados a apoyarnos en la tecnología, con el fin de complementar y fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los objetos virtuales de aprendizaje son herramientas que apoyan y complementan la enseñanza de diversos contenidos (López y Ospina, 2021).

Por ello, las actividades pensadas dentro de esta estrategia hacen parte de algunos recursos didácticos, como películas, imágenes y videos, los cuales permiten la crítica, la proposición, la comunicación y la reflexión. Esto frente a las temáticas emocionales que se presenten.

### Juegos cooperativos

Esta estrategia didáctica es retomada pensando en la naturaleza de los deportes de equipo y en la importancia del trabajo colaborativo. Con relación a los juegos cooperativos Omeñaca y Ruiz (2005) mencionan que este tipo de juegos demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común. En estos juegos los intereses del grupo se sobreponen sobre los individuales y cada participante aporta, propone y actúa de acuerdo a sus capacidades.

### Encuentros deportivos amistosos

Esta estrategia consiste en programar un partido amistoso de fútbol sala dentro de cada momento de la secuencia didáctica. Esto con el propósito de que se pongan en juego las temáticas y actividades realizadas en estos encuentros deportivos, que son el contexto real donde se perciben, sienten, expresan, entienden y regulan las emociones. Se pretende que en los partidos amistosos programados se puedan desarrollar y poner en acción las habilidades emocionales que se van trabajando y fortaleciendo durante el proceso formativo.

### Conclusiones

Se pudo alcanzar el objetivo general de la investigación acerca del diseño de estrategias didácticas a partir del modelo CRE-SER para mejorar la educación emocional de los estudiantes del equipo de fútbol sala masculino, de la Institución Educativa Juan XXIII de Mercaderes, Cauca. Este diseño fue elaborado teniendo en cuenta el diagnóstico realizado a la población, los fundamentos conceptuales sobre las categorías de estudio, la identificación de los componentes básicos y la estructura lógica de las estrategias didácticas, y la evaluación para determinar su pertinencia.

El proyecto deja una guía sólida con ocho estrategias didácticas y 48 actividades pensadas para los estudiantes deportistas que pertenecen al equipo de fútbol sala masculino, teniendo en cuenta sus características, necesidades, posibilidades e intereses. Esto con la intención de continuar el proceso investigativo cuando se reanuden las clases presenciales y lograr contribuir en la educación emocional de ellos. Igualmente, queda un precedente de investigación en la Institución Educativa Juan XXIII, de ahí la posibilidad de profundizar en el tema y replicar estudios similares en diferentes espacios.

Finalmente, queda un diseño interesante y de calidad teórica (argumentativa y estructural) para consolidar los procesos de investigación que se vienen efectuando respecto al modelo CRE-SER y sus implicaciones pedagógicas en el campo de la educación física y el deporte.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

*Blández, J. (2000).* La investigación-acción: un reto para el profesorado. Guía práctica para grupos de trabajo, seminarios y equipo de investigación. Barcelona, España: Inde publicaciones.

*Betancourt, A. (1996).* El taller educativo ¿Qué es? Fundamentos, como organizarlo y dirigirlo, como evaluarlo. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.

*Chóliz, M. (2007).* Técnicas para el control de la activación: relajación y respiración. Recuperado de <https://www.uv.es/=choliz/RelajacionRespiracion.pdf>.

*Feo, R. (2010).* Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. UAM Ediciones, vol. (16), 220-236. Recuperado de <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/1951>.

*Ferro, G. (2004).* Juego, niñez y género en la educación inicial. Buenos Aires, Argentina: Lúdicamente. Galvis, P; Ospina, L. y Rubio, E. (2019). Eje curricular socioemocional para la educación física. Documento en prensa.

*López, F y Ospina, L (2020).* Diseño de objetos virtuales de aprendizaje. Universidad Libre, vol. (6), 37-40.

*Omeñaca, R. y Ruiz, J. (2005).* Juegos cooperativos y educación física. Barcelona, España: Paidotribo.

*Soto, D. (2012).* El diario reflexivo: una estrategia para potenciar la autoevaluación y el aprendizaje autónomo. Universidad Estatal a Distancia. Recuperado de [https://www.uned.ac.cr/academica/imagenes/ceced/docs/Estaticos/instrumento\\_diario\\_reflexivo\\_funde.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/imagenes/ceced/docs/Estaticos/instrumento_diario_reflexivo_funde.pdf).