

**Desarrollo de habilidades motrices a través del juego en la escuela.**

Autores:

Camilo Andrés Martínez Rivera

Juan Stivensson Rodríguez Osorio



Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Educación Física – PC LEF

Bogotá, D. C, 2022

# **Desarrollo de habilidades motrices a través del juego en la escuela**

Proyecto Curricular Particular para optar al título de Licenciado en Educación Física

Autores:

Martínez Rivera Camilo Andrés

Rodríguez Osorio Juan Stivensson

Tutora:

Claudia Mallarino Flórez PhD

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Educación Física – PC LEF

Bogotá, D. C, 2022



## TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO.....	6
1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	8
1.1 Introducción.....	8
1.2 Problematización y caracterización de la realidad.....	9
1.3 Referentes teóricos.....	9
1.4 Estado del arte.....	10
1.5 Marco normativo.....	12
1.6 Pertinencia de la disciplina de la educación física para el desarrollo de la propuesta.....	12
2. PERSPECTIVA EDUCATIVA.....	14
2.1 Propósito de formación.....	14
2.2 El ser humano a formar.....	14
2.3 Postura humanística.....	15
2.3.1 El juego y el juego simbólico.....	16
2.4 Postura pedagógica.....	18
2.5 Postura disciplinar.....	19

3. DISEÑO CURRICULAR.....	22
3.1 Introducción.....	22
3.2 Información del curso.....	22
3.3 Caracterización de la institución / población objetivo.....	22
3.4 Contexto de intervención pedagógica.....	23
3.5 Caracterización de la propuesta.....	23
3.5.1 Intención pedagógica.....	23
3.5.2 Objeto de intervención pedagógica.....	25
3.6 Justificación.....	25
3.7 Plan curricular.....	26
3.7.1 Metodología.....	28
3.7.2 Didácticas funcionales – estructuración cognitiva.....	28
3.7.3 Didácticas existenciales – pedagogía afectiva.....	28
3.8 Evaluación.....	29
3.8.1 Instrumentos de evaluación.....	29
3.8.2 Formato de planeación / planilla de clase.....	30
4. IMPLEMENTACIÓN PILOTO Y ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA.....	31

4.1 Implementación piloto.....	31
4.2 Análisis de la experiencia.....	32
4.2.1 Evaluación diagnóstica.....	32
4.2.2 Circuito motor.....	34
4.2.3 ¿Qué parte de mi cuerpo se mueve?.....	35
4.2.4 Mi cuerpo y los objetos.....	36
4.2.5 Golosa con aros.....	38
4.2.6 Salta a la cuerda (individual).....	40
4.2.7 Malabarismo con aros.....	40
4.2.8 Malabarismo con aros.....	41
4.2.9 Explorando rutas y caminos.....	41
4.2.10 Saltando a la cuerda (grupal).....	42
5. ANÁLISIS FINAL Y PROYECCIÓN DE LA PROPUESTA.....	42
5.1 Análisis de la práctica docente.....	42
5.2 Experiencia de Juan Rodríguez.....	43
5.3 Experiencia de Camilo Martínez.....	44
5.4 Aporte del PCP al Macroproyecto Experiencias corporales en contextos diversos.....	46

6. REFERENCIAS.....	49
---------------------	----

#### INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Referentes teóricos.....	10
Tabla2. Estado del Arte Local e Internacional.....	10
Tabla 3. Marco Normativo.....	12
Tabla 4. Formato de evaluación.....	31
Tabla 5. Evaluación Diagnostica.....	33

#### INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Análisis de la práctica docente.....	43
---	----

#### INDICE DE DIAGRAMAS

Diagrama 1. Integración de posturas Humanística, Pedagógica y Disciplinar.....	21
--	----

#### ANEXOS

Anexo 1. Diario de Campo Camilo Martínez.....	46
Anexo 2. Diario de campo Juan Rodríguez.....	48
Imagen 1 Intervención pedagógica.....	36
Imagen 2 Intervención pedagógica.....	37
Imagen 3 Intervención Pedagógica.....	39

## Dedicatoria

**Juan Rodríguez.**

*En primer lugar, le agradezco a Dios por permitirme ingresar a la Universidad Pedagógica Nacional a estudiar la carrera que siempre quise, a mi padre y a mi madre por apoyarme desde el día de mi existencia hasta estos momentos y que seguramente me seguirán apoyando y ayudando a formarme como persona, a mis hermanos por su apoyo incondicional, a mi hermana por ser mi madre en muchos momentos de la vida, a mi mascota, Luna, la cual me ha acompañado en mis noches cada vez que pensaba en abandonar la carrera y que observaba mis lágrimas de desespero. Y, por último, a mi hermano Andrés Q.E.P.D por ser mi motivación y mi ejemplo para salir adelante, por no dejarme abandonar mi sueño y por permitirme seguir de pie y con ganas de salir adelante y poder retribuirle a mi familia tanto que me han dado*

**Camilo Martínez.**

*A Dios quien ha sido ese ser superior a quien siempre llevo dentro mi en cada instante de mi vida que me fortalece y me acompaña en los caminos que he recorrido durante mis días en la tierra, a mi padre John Carlos Martínez Pardo que es la persona que siempre ha creído en mí, siendo un apoyo incondicional en mi vida en las buenas y en las malas, por ser mi mayor ejemplo a seguir en la vida, por ser el ser humano más importante en mi vida que esta siempre en mi corazón, que me ha dado su voz de aliento durante este hermoso proceso de formación docente, A mi abuela Julia Yolanda Pardo, más que mi abuela es mi mama que me motivado a afrontar la vida con mucho esmero y dedicación.*

## Agradecimientos

A la vida que nos permitió encontramos por el camino en la gloriosa Universidad Pedagógica Nacional donde hemos tenido un paso trascendental en ella durante nuestra formación docente profesional de la educación física, a nuestra Tutora la maestra Claudia

Mallarino Florez quien nos guio a partir de su experiencia profesional enriqueciendo nuestros conocimientos en el proceso de la construcción de este documento.

## 1. CONTEXTUALIZACION

### 1.1 Introducción

El presente documento tiene como propósito fundamental el abordaje del Proyecto Curricular Particular (PCP) de la licenciatura en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional que tiene a la experiencia corporal como eje fundamental del Macroproyecto Experiencias corporales en contextos diversos y tiene la experiencia corporal, como objeto de estudio del programa.

La experiencia corporal en el marco de esta propuesta se refiere a cómo se construyen y se transmiten conocimientos de la educación física a partir de la experiencia vivida por medio del cuerpo en la ejecución de acciones de una determinada práctica corporal que históricamente posee características que identifican a una cultura y a una sociedad. El ser humano es experiencias gracias a su cuerpo, pues, siguiendo a Salgado “la experiencia corporal como noción que orienta y articula nuevas formas de integración y sinergias entre saberes y prácticas de la EF” se conjuga con toda la tradición del pensar del cuerpo” (2013. p. 1332). Es en la construcción de la experiencia encarnada que se evidencia dicha historicidad, habida cuenta que determinadas prácticas corporales funcionan como transmisoras de conocimiento, conciencia y experiencia. (Macroproyecto Experiencia Corporal, IX [01], 2021-2).

Esta propuesta nace de la necesidad y oportunidad que la virtualidad y la pandemia producto del COVID-19 nos ha brindado, debido a las experiencias que hemos tenido con las clases de la universidad y con las prácticas realizadas antes y durante la virtualidad, en donde se evidencia que la clase de educación física y las habilidades motrices básicas han ido perdiendo significación, debido a que no existe un reconocimiento y una autoconciencia sobre el cuerpo y los diversos movimientos que este realiza. Es por esto, que, este proyecto se implementa como herramienta de acción pedagógica en edades de 10 a 12 en una institución formal, puesto que el interés se fundamenta en que ciertas habilidades motrices básicas no han sido trabajadas y desarrolladas en años anteriores por lo que se intentara desarrollar algunas de estas.

## **1.2 Problematización y caracterización de la realidad**

Este proyecto centra su interés en la necesidad y oportunidad que se presentó y se evidencio en la virtualidad y en algunas observaciones previamente realizadas en donde se analizó cómo las habilidades motrices básicas estaban siendo dejadas de lado y se recaía en el imaginario de que la clase de educación física era de carácter lúdico y no pedagógico Murcia y Jaramillo (2005). Es por esto que el interés del proyecto se orienta a resignificar el movimientos y el desarrollo de las habilidades motrices básicas en las edades de 10 a 12 años, edades atendiendo, de un lado, a los estadios de la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, los cuales se centran en el estadio sensoriomotor entre los 0 y los 2 años; el estadio preoperacional que oscila entre los 2 y 7 años; el estadio de operaciones concretas de los 7 a los 11 años y el cuarto estadio que será base de nuestra propuesta de PCP, operaciones formales que va desde los 11 a los 15 años de edad. (Linares, 2009), y del otro, al principio fundamental de la educación moderna, que en palabras de Le Boulch “es la búsqueda del optimo desarrollo del niño como ser social” (Pág. 31).

Esta problemática se centra específicamente en el vacío de formación que ha dejado en la escuela primaria la deportivización de la Educación Física en términos de la adquisición de fundamentos básicos de la educación corporal y la educación del movimiento, y en la precaria atención prestada a la experiencia corporal como eje conductor de la consciencia y armonización del ser humano como un ser social dentro de su entorno o contexto habitual. A lo largo de nuestras experiencias en intervenciones en semestres anteriores, descubrimos cómo la clase se torna un poco deportivista dejando de lado el desarrollo de estas habilidades motrices básicas, siendo este nuestro interés de intervención hacia la construcción del proyecto curricular particular (PCP) , en donde los participantes de las clases, en estos casos los niños, realizan movimientos, ejercicios, actividades e incluso circuitos, pero sin saber sus finalidades y sin ser conscientes del por qué las realizan, de esta manera existe una desnaturalización de la clase de educación física y más aún un desconocimiento de su propio cuerpo.

## **1.3 Referentes teóricos**

Como fuente argumentativa del proyecto se realizará un abordaje alrededor de cinco autores los cuales ayudaran en el proceso de construcción del documento con aportes de sus teorías, se abordará al psicólogo Jean Piaget y la teoría del desarrollo cognitivo la cual se centrara específicamente en el cuarto estadio de operaciones formales; en los estudios pedagógicos que solicita con rigurosidad el documento, se integrará a Jordi Planella y las pedagogías sensibles y a Miguel De Zubiria con las didácticas contemporáneas teniendo en

cuenta su aporte a la pedagogía constructivista; como últimas dos categorías se relacionara el juego desde la visión educativa del profesor Johan Huizinga y las habilidades motrices básicas del profesor Jean Le Boulch y su aporte a la educación por el movimiento en la edad escolar.

Estos cinco autores se profundizaran en el grueso del documento para entablar una relación entre sus planteamiento y aportes al campo educativo y social en aras de construir y contribuir por medio de esta propuesta pedagógica en el desarrollo de habilidades motrices básicas por medio del juego, teniendo en cuenta las tres categorías y objetivos para la construcción de nuestro ideal ser humano: motrizmente activo, consciente de sus movimientos y social dentro de su entorno, atendiendo a la experiencia corporal como eje transversal de la construcción del proyecto.

**Tabla 1. Referentes teóricos**

ÁREA	CATEGORÍAS	AUTORES
HUMANÍSTICA	Teoría de desarrollo humano; Cuarto estadio de operaciones formales; 11 a 15 años.	Jean Piaget
PEDAGÓGICA	Pedagogías sensibles Didácticas contemporáneas	Jordi Planella Miguel de Zubiria
DISCIPLINAR	Juego Habilidades motrices básicas	Johan Huizinga Jean Le Boulch

#### 1.4 Estado del arte:

**Tabla 2. Estado del Arte Local e Internacional**

NOMBRE	RESUMEN	AUTOR / AÑO PUBLICACIÓN
LOCALES		
La creatividad, alternativa pedagógica para posibilitar	Trabajo de grado que se propone con conceptos que actúan como base y son: creatividad, y del desarrollo humano. Este	Zulliet Mora (2017)

<p>el desarrollo humano en las clases de educación física. (PCP).</p>	<p>trabajo está organizado y da cuenta del proceso en el cual se trabajó: un mundo donde descubrimos historia de la educación física, y este proyecto nace como oportunidad para contribuir a la educación hoy en día, de quitar esa educación que impone, codifica y sesga la capacidad creativa en los educandos, donde el desarrollo humano poco es posibilitado. Los sustentos teóricos se hacen desde la disciplina de la EF, pues permite tomar herramientas de todo tipo a ese campo de estudio tan maravilloso como lo es el cuerpo. Este Proyecto Curricular Particular - PCP es tan sólo uno de los muchos caminos posibilitadores a esa educación que soñamos, esa educación que busca que los educandos piensen por sí mismos, y se asuman como agentes de cambio.</p>	
<p>La experiencia corporal como aprendizaje significativo para la participación desde la Educación Física. (PCP).</p>	<p>Este proyecto del PCP se enfoca en la lectura que se realizó en distintos contextos educativos, específicamente en el contexto informal a partir de la participación que tienen los niños en la escuela transformando los procesos individuales a procesos en cooperativos de construcción del conocimiento, siendo la práctica de la educación física donde se promueve la participación libre y espontánea a partir del aprendizaje a través del movimiento.</p>	<p>Nicolas Orozco (2020)</p>
<p>INTERNACIONALES</p>		
<p>El aprendizaje motor: una investigación desde las prácticas.</p>	<p>Este trabajo de investigación se centra en como a partir de como tomando los aprendizajes motores como objeto de discurso rompiendo con la idea establecida de las teorías que explican como verdaderamente se aprenden las habilidades motoras, reconstruyendo los modos y procesos en los que se han constituidos esos campos del saber.</p>	<p>Angela Rocha (2012)</p>
<p>Los dispositivos de evaluación en la enseñanza de la psicomotricidad.</p>	<p>Esta tesis se encarga en la investigación de los modos de evaluación en los procesos de enseñanza - aprendizaje de la psicomotricidad en la cual se realiza un rastreo de cada uno de los conceptos que se entretajan en la enseñanza de la psicomotricidad.</p>	<p>Karla Capiello (2020)</p>
<p>El juego como contenido de la Educación Física Construcción y resignificación en la práctica docente.</p>	<p>Esta tesis intenta conocer la construcción y resignificación del juego como contenido en los maestros de educación física analizando las construcciones curriculares de los contenidos que elaboran los docentes generando nuevas reconstrucciones, el juego se analiza desde la perspectiva cualitativa concibiendo el juego como un saber a construir, llevando a las principales conclusiones de esta investigación en torno al juego constituidos como contenidos, sus modos de abordaje y las dificultades identificadas.</p>	<p>Lilia Nakayama (2018)</p>

## 1.5 Marco Normativo

**Tabla 3. Marco Normativo**

CONTEXTO	NORMA	ARTÍCULO	COMENTARIO
Internacional	Declaración Universal de los Derechos Humanos	19 20	<p>El artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos plantea que “Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones...” Cada persona tiene responsabilidad consigo y con los demás para hacer visibles sus derechos, así como sus inconformidades y esto no debe ser causa de rechazo ni marginación social.</p> <p>Por su parte, el artículo 29, establece que “Toda persona tiene deberes respecto a la comunidad, puesto que sólo en ella puede desarrollar libre y plenamente su personalidad” al estar inmiscuidos en una sociedad, comunidad, grupo, etc, toda persona debe cumplir ciertas normas establecidas para que funcione de manera íntegra su personalidad y su relación con el entorno.</p>
Nacional	Ley 115. General de Educación	5 20	<p>La Ley General de Educación o Ley 115 de 1994 plantea en su artículo 5 que “La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad” respecto a la formación, este artículo hace énfasis en en las características de convivencia en la formación colectiva y social del individuo.</p> <p>Por otra parte, el artículo 20 hace énfasis en la responsabilidad que el individuo debe tener frente al contexto en cual emerge, exactamente este artículo plantea que “Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua”</p>
Nacional	Código de Infancia y Adolescencia	Ley 1098 30	<p>El artículo 30 de la Ley 1098 plantea que el “Derecho a la recreación, participación de la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas en la vida cultural y las artes”. Evidentemente esta ley nos permite promover una interrelación entre estudiantes, sin el rechazo por su grupo cultural, partiendo de la participación y deber que la clase de educación física debe afrontar en la vida recreativa y consciente, es decir, que tanto maestros, como instituciones deben velar por el esparcimiento libre del estudiante.</p>

## 1.6 Pertinencia de la disciplina de la educación física para el desarrollo de la propuesta

En la educación formal se encuentra la educación física desde la educación preescolar hasta la educación media, y se ocupa del desarrollo de la motricidad, psicomotricidad, habilidades y destrezas, la ubicación espacio-temporal, los usos y cuidados del cuerpo, la ejercitación del cuerpo, el aprovechamiento del tiempo libre mediante prácticas corporales, etc. Estos elementos son considerados contenidos propios de la Educación Física y se entienden como parte de la labor del docente.

La experiencia corporal se asume como un constructo que relaciona la experiencia y el cuerpo, se caracteriza por ser única e intransmisible debido a que las vivencias de los sujetos durante la ejecución y la acción de una práctica corporal son diferentes en cada una de sus experiencias corporales, según el PCLFEF “ la experiencia corporal (en el marco de cualquier cultura y sociedad) puede ser asumida como el conjunto de impresiones que dejan huella y dan lugar a la asignación de significado particular y construye la historia de vida de cada persona, pero que puede reconstruirse y modificarse a partir de los acontecimientos sociales y culturales”.(Jaramillo, Mallarino & Herrera, 2004. p.30).

Las dimensiones humanas son constitutivas de la experiencia corporal, como lo es el sentir que se evidencia a partir de los sentidos del cuerpo humano, el razonar y pensar dentro de la dimensión cognitiva desde donde se conoce a partir de la percepción, los procesos y las estructuras cognitivos. La experiencia corporal es el registro del desarrollo de todas estas dimensiones. Gracias a su cuerpo, cada uno de nosotros vive experiencias que construyen su corporalidad de manera completa y compleja.

A través de la experiencia corporal se construyen y se transmiten conocimientos de la educación física a partir de la experiencia vivida por medio del cuerpo en la ejecución de acciones de una determinada práctica corporal que históricamente posee características que identifican a una cultura y una sociedad. El ser humano es experiencias gracias a su cuerpo y el sujeto se construye a partir de dichas experiencias.

Siguiendo a Salgado “la experiencia corporal como noción que orienta y articula nuevas formas de integración y sinergias entre saberes y prácticas de la EF con toda tradición del pensar del cuerpo”. (Salgado F, 2013. P. 1332). La educación física conlleva una gran responsabilidad e importancia en la construcción de la Experiencia Corporal, como eje primario en la construcción del ideal del ser humano. Debido a que relaciona la experiencia y el cuerpo.

Ahora bien, la experiencia corporal conlleva una historicidad en la construcción del sujeto, en donde las determinadas prácticas corporales funcionan como transmisoras de conocimiento, conciencia y experiencia. Es decir, que la Educación Física no debe obviar o pasar por alto las circunstancias socioculturales que rodean al sujeto, pues al reconocer el contexto, esta experiencia corporal tendrá un sentido más profundo en las susceptibilidades de todas las personas.

## **2. PERSPECTIVA EDUCATIVA**

### **2.1 Propósito de formación**

Favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas a través del juego en la escuela.

### **2.2 El ser humano a formar**

El tipo de ser humano que se quiere formar es un sujeto motrizmente activo, consciente de sus movimientos y actor social dentro de su entorno, es así como por medio del juego y las didácticas ejecutadas con una intencionalidad dentro de las clases de educación física se desarrollaran las habilidades motrices básicas, donde este ser humano será consciente de los movimientos que se ejecutan en cada sesión mediante el seguimiento de instrucciones del docente, es decir, a través del juego se trabajarán los patrones básicos del movimiento que potenciaran las habilidades motrices de este sujeto. Como el medio es el juego que son practicas corporales donde los sujetos interactúan entre sí y con su medio, de esta manera se formara este sujeto a través de la interacción con su entorno y con los demás para aportar en los trabajos en conjunto y en la solución de problemas que se puedan presentar en las actividades que se van a proponer. Teniendo en cuenta, el juego como medio didáctico sin olvidar su intención educativa y de formación, en concordancia con Johan Huizinga “el juego es algo innato del ser humano y forma parte de la cultura, así mismo, activa y reestructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las prácticas formativas se visibiliza como los niños y las niñas mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender” (Huizinga 1990).

¿Qué estamos diciendo con habilidad motriz?: la entendemos como la capacidad resultante de coordinar y resolver problemas cualitativos del movimiento, en busca de una respuesta eficaz a los estímulos del medio. Como por ejemplo el saltar, trepar o caminar.

Es una capacidad adquirida por aprendizaje, para llevar a cabo uno o más patrones motores con un objetivo concreto, se destaca la palabra objetivo “objetivo” en esta definición, ya que es precisamente el dato que confiere su identidad a la habilidad. Para alcanzar el dominio de cualquier habilidad son importantes las cualidades físicas y las perceptivo motrices.

¿Quién es un sujeto social?: el sujeto social se considera social por naturaleza atendiendo al contexto en que se encuentra. Este sujeto a través de la interacción con su entorno y con los demás aportara en los trabajos en conjunto y en la solución de problemas que se puedan presentar en el grupo o en el entorno en el que participa activamente.

Ahora bien, el ser humano a formar se fundamenta en uno de los estadios piagetianos en su teoría del desarrollo cognitivo, partiendo de que el desarrollo cognitivo es el conjunto de transformaciones que se presentan durante el transcurso de la vida, por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender. Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente.

### **2.3 Postura humanística**

Se decide acudir a la teoría del desarrollo cognitivo que propone Jean Piaget. El ser humano a formar se fundamenta en los estadios piagetianos asumiendo este desarrollo como el conjunto de transformaciones que se presentan durante el transcurso de la vida, por las cuales se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender. Piaget creía que la infancia del individuo jugaba un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente.

Teniendo en cuenta la población con la que vamos a tener la intervención pedagógica que son niños y niñas entre las edades de los 5 a 7 años de edad es importante seguir los planteamientos de Piaget de los estadios en los cuales se encuentran estas edades, es así que se tiene presente el estadio preoperatorio que específicamente abarca las edades entre los 2 y 7 años donde los niños adquieren la capacidad para manejar el mundo de manera simbólica o mediante las representaciones, en esta etapa del desarrollo el niño es capaz de pensar de hechos o situaciones de experiencias ya vividas por el en otras situaciones, además de ser

consciente de pensar y recordar a las personas que no se encuentran presentes con él, que son ausentes, pero que las recuerda de sucesos y acontecimientos previos ya vividos con estos sujetos.

La capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes marcan el comienzo de la etapa preoperacional. Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes con los cuales representar las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimientos y expresar sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos. El pensamiento preoperacional tiene varias limitaciones a pesar de la capacidad de representar con símbolos las cosas y los acontecimientos. (Linares A, 2007. P. 9).

Piaget designó este periodo con el nombre de etapa preoperacional, porque los preescolares carecen de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que se observan en niños de mayor edad. Los progresos cognoscitivos de esta etapa se encuentran en el pensamiento representacional en donde nos enfocaremos principalmente en el juego simbólico, esto porque el juego es el medio en cual se basa nuestra propuesta para el desarrollo de las habilidades motrices.

### **2.3.1 El juego y el juego simbólico**

El juego simbólico se inspira en hechos reales de la vida del niño (por ejemplo, el patio de juego, ir a la tienda, ir de viaje), pero también los que tienen personajes de fantasía y superhéroes son muy atractivos para él. Muchos expertos piensan que este tipo de juego favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales. Favorece además la creatividad y la imaginación. (Linares A, 2007. P. 9).

Caracterizando el juego simbólico se destaca que comienza con las secuencias simples de la conducta del niño en donde utiliza objetos reales que se encuentran en su entorno, sobre los 4 años el niño es capaz de crear un guion y representar varios papeles sociales, esto se puede realizar mediante el juego de la imitación de profesiones. Esto puede ser basado en hechos reales que inspiren al niño o en los personajes de fantasía y los superhéroes ya anteriormente mencionados que suelen ser muy atractivos para él. Específicamente en las edades de 7 a 11 años, correspondiente al estadio de las operaciones concretas, donde se caracteriza por el uso adecuado de la lógica.

En este punto, Piaget determinó que los niños son capaces de incorporar el razonamiento inductivo y no el deductivo, debido a que, los niños poseen dificultades al momento de predecir el resultado de un evento. Sin embargo, con el razonamiento inductivo lo interiorizan de forma más simple y generalizada, por medio de la observación, por ejemplo, se ubica un grupo de aves de color blancas, al transcurrir un lapso, los niños entenderán que todas las aves son blancas, sin embargo, no todas lo son. Cabe destacar que los objetos imaginados o los que no han visto, oído o tocado, continúan siendo místicos y el pensamiento abstracto aún tiene que desarrollarse.

Piaget, distingue tres tipos de contenidos básicos. La clasificación simple; agrupar objetos en función de alguna característica; la clasificación múltiple; disponer objetos simultáneamente en función de dos dimensiones y; La inclusión de clases; comprender las relaciones entre clases y subclases. Además, se plantean algunos hitos sobre este estadio, los cuales son: distinguen entre sus propios pensamientos y los pensamientos de los demás; reconocen que sus pensamientos y percepciones pueden ser diferentes de los que les rodean, y son capaces de clasificar objetos por su número, masa y peso.

El juego es aquella actividad que se ejecuta entre uno o varios sujetos con la intencionalidad de divertirse obteniendo aprendizajes donde participan personas de todas las edades y géneros, siendo así el juego una práctica esencial para el ser humano que permite la interacción entre los individuos, para Huizinga “el juego es algo innato del ser humano y forma parte de la cultura, así mismo, activa y reestructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las prácticas formativas se visibiliza como los niños y las niñas mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender” (Huizinga 1990).

Huizinga, por su parte, propone que “El juego se manifiesta como la posibilidad de una afinidad que se da por el derecho en cuanto observamos que el ejercicio afectivo, en otras palabras, el proceso jurídico, cuáles quiera que sean las bases del derecho, posee un alto grado de carácter de porfía. La conexión entre competición y formulación del derecho, asomo ya la descripción de desde aspectos histórico- jurídicos en el origen de un sistema primitivo de convenio y obligación” (Huizinga, 2000. P. 113)

## 2.4 Postura Pedagógica

Desde la perspectiva pedagógica abordamos las pedagogías sensibles del autor Jordi Planella el cual refiere que se ha construido en parte un proyecto antropológico que a su vez ha alimentado a una pedagogía que entiende (de forma generalizada) el acto formativo como algo dicotomizado entre el cuerpo y la mente. Y es justamente en esa concepción dividida donde se encuentra una parte relevante de la educación escolar. Desde esta perspectiva, a pesar del cuerpo se llevan a cabo determinados procesos educativos; el cuerpo es concebido y erigido, en determinadas pedagogías, como el enemigo de todas las praxis educativas. (Planella, 2017, p. 107).

En el ámbito educativo ha permanecido una dicotomía que se ha establecido entre el cuerpo y la mente, las pedagogías sensibles pretenden que se rompan esas divisiones que dotan a los sujetos de un aprendizaje integrado, parte de la educación del niño implica despertar cada uno de sus sentidos a través de las practicas pedagógicas impartidas en el contexto escolar, este despertar en los niños por lo general acaba derivando en los usos y las maneras concretas en que se utiliza el cuerpo dentro del aula de clase.

Es claro que las pedagogías sensibles buscan que el cuerpo del ser humano sea el centro en la educación, teniendo en cuenta que se busca que la expresión corporal sea algo cotidiano explorando sus posibilidades pedagógicas aprendiendo constantemente sobre y con el cuerpo, vinculándolo con nuestras sensibilidades que se conoce como la educación emocional haciendo con el cuerpo y entendiendo nuestro cuerpo. Pretendiendo integrar a aquellos alumnos que se expresan en un mayor grado corporalmente con los que poseen mayores procesos cognitivos (intelectuales), al no separarlos por géneros en los juegos y las actividades, si no fomentando el autoconocimiento, la autonomía y la empatía con los demás.

Siguiendo el postulado de Planella se dice que hablar de educación corporal tiene un especial sentido en el momento y en el contexto en el que nos encontramos. Nos guste o no, lo aceptemos o no, somos seres primariamente corporales. En nuestras vidas, el cuerpo desempeña un papel fundamental, hasta el punto de que podamos afirmar que somos nuestro cuerpo (frente la clásica concepción materialista que nos habla de la idea de que tenemos un cuerpo). (Planella, J. 2017. P. 107).

Según Ricardo Crisorio la educación física debe entenderse hoy como una práctica y eso no significa que sea una técnica, es decir, un medio para la aplicación de los

conocimientos generados en otras disciplinas en provecho de la higiene, “la prevención y promoción de la salud” o el desarrollo psicofísico, sino que puede reflexionar sobre sí misma, crear sus propios objetos de estudio e intervención, generar su propio saber con relación a la ciencia. En tanto práctica, la educación física opera con dos dimensiones articuladas: el cuerpo y las prácticas corporales.

Siguiendo la línea de Luis Herrera que retoma a Bauman para definir el concepto de cultura el cual dice que la cultura implica un orden en permanente dinamismo, integrado por una diversidad de componentes en interacción, que se gestan y definen prioritariamente en la praxis. Dentro de esta dirección la cultura constituye un tejido complejo que se estructura y desestructura permanentemente, es decir, que se ordena y desordena en pos de un nuevo orden. Por consiguiente, este tramado de diferencias en interacción dinámica, constituye la base de toda la producción y reproducción material e inmaterial generada por el ser humano en distintos escenarios y épocas históricas.

## **2.5 Postura Disciplinar**

La psicomotricidad es una de las cinco tendencias que forman parte del currículo de la educación física escolar. Algunos docentes en lugar de psicomotricidad dicen estar impartiendo educación física de base que según ellos se trata de habilidades y destrezas que son necesarias en la edad temprana para trabajar la multilateralidad y más adelante permitir trabajar de forma más compleja otras habilidades motrices (Libardo, 2010).

La educación infantil se ordena en 2 ciclos en los que se atiende progresivamente al desarrollo afectivo, al movimiento y a los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social, así como al descubrimiento de las características físicas y sociales del medio. Además, se propicia que niñas y niños logren una imagen positiva y equilibrada de sí mismos y adquieran autonomía personal (Ministerio de Educación, 2006).

Según Gutiérrez la psicomotricidad es fundamental en el desarrollo de los aspectos que influyen en la personalidad del niño como son el cognitivo, el afectivo, el social y el motor. Además, va a ayudar a conseguir aprendizajes como lectoescritura, nociones topológicas o grafomotricidad entre otros. Mediante esta herramienta el niño va a conocer su cuerpo y a través de su cuerpo conocerá el mundo que le rodea. De ahí la importancia de realizar juegos, canciones y cuentos en edades tempranas. (Gutiérrez, 2009).

Enfocándonos en la tendencia Psicomotriz es pertinente abordar un autor influyente de esta tendencia de la educación física como es Jean Le Boulch (1924-2001), formado como profesor de Educación Física en el Centro Regional de Educación Física en Dinard en 1947. Como deportista y gracias a su interés en profundizar en el movimiento humano, estudió medicina y se especializó en kinesiología, también fue licenciado en psicología.

Le Boulch fue especialista en kinesiología y creador desde 1966 del método de la Psicokinética. Orientó cursos de psicomotricidad en el Instituto de Perfeccionamiento para Trabajadores Sociales en New Chateau, Suiza. Estuvo a cargo de la dirección científica de la Escuela de Psicomotricidad de Florencia, vinculada a la Universidad de Pau y de Pays de l'Adou y fue consejero en el Instituto Educativo de Guron (Poitou). Jean Le Boulch también fue profesor de educación física y entrenador de baloncesto y atletismo y enseñó psicomotricidad funcional y deporte educativo en el Instituto de Psicocinética en Suiza (Orges) y en el I.N.P.E.R. (Instituto de Perfeccionamiento) en Lausanne.

Desde la perspectiva de Gallo el primer momento del pensamiento de Jean Le Boulch “está relacionado con la propuesta de una Educación Física científica. Este momento comprende la reflexión acerca de los métodos y objetivos de la educación física que se proponían en Francia desde 1947. El primer objetivo se relacionaba con el método médico, con la gimnasia correctiva y era el desarrollo normal del niño y la búsqueda de actitudes correctas; el segundo objetivo se correspondía con el método natural con base en las costumbres del gesto natural; y el tercer objetivo era la iniciación deportiva.” (2007. p. 2)

Por medio de la tendencia psicomotriz enfocándonos desde el método de la psicocinética que es la educación por el movimiento se trabajarán los procesos cognitivos y motores de nuestro ser humano a formar que permitirán desarrollar y potenciar sus habilidades motrices básicas, que lo formaran como un sujeto motrizmente activo, teniendo en cuenta las actividades por medio de los juegos que se abordaran dentro de la clase y como un individuo consiente de los movimientos de su cuerpo y social dentro de su entorno, a través de una participación activa con los demás individuos en las tareas a ejecutar en conjunto.

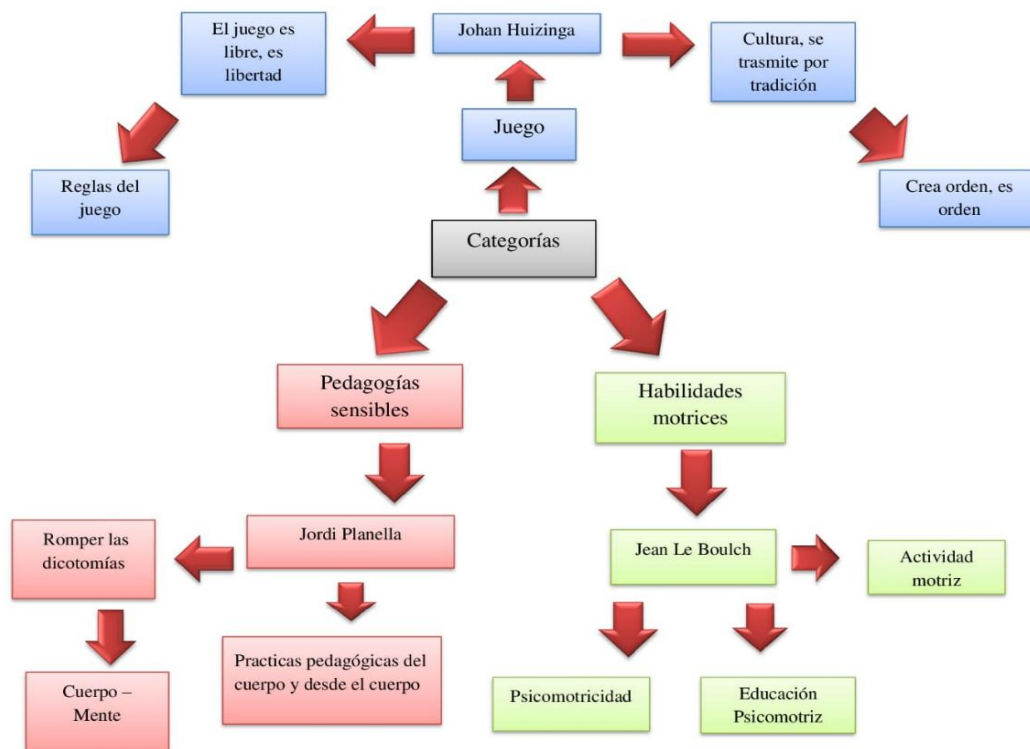
- Habilidades y destrezas motrices postura disciplinar

Ampliando el concepto de habilidades motrices, las vamos a entender como capacidades adquiridas por aprendizajes que pueden expresarse en conductas determinadas en

cualquier momento en que son requeridas con un mayor o menor grado de destreza. Por tanto, para ser hábil en alguna acción motriz es necesario contar previamente con la capacidad potencial necesaria y con el dominio de algunos procedimientos que permitan tener éxito de manera habitual en la realización de dicha habilidad. (Díaz, J. 1999).

Mediante la práctica de una o varias tareas motrices se logra aprender o incrementar una habilidad motriz, es decir la realización de tareas que tienen una misma intencionalidad posibilitan el aprendizaje de habilidades motrices. El conjunto de aprendizajes de habilidades básicas establece en el individuo una base motriz que tendrá una posterior repercusión en el aprendizaje de otras habilidades más específicas. (Díaz, J. 1999).

**Diagrama 1. Integración de posturas Humanística, Pedagógica y Disciplinar**



### **3. DISEÑO CURRICULAR**

#### **3.1 Introducción**

El propósito de formación de este PCP es identificar cómo por medio del juego, se potencian y se desarrollan habilidades y destrezas motrices en la escuela a partir del proceso formativo que han tenido los niños de grado sexto del colegio San Francisco de Asís en la clase de educación física. Durante la intervención pedagógica se planea contribuir a la maduración de procesos cognitivos, motrices y afectivo-sociales de cada uno de los estudiantes poniendo en escena su corporalidad individual y colectiva.

Para lograr un autoconocimiento de su propio cuerpo y una autoconciencia de todos los movimientos que el cuerpo realiza, es decir, tener conciencia de su experiencia corporal, se identifica el juego como medio y como herramienta pedagógicas para promover la creación de estrategias de resolución de problemas de movimiento que implican el desempeño corporal inteligente, siempre en un entorno de gusto por la realización de las tareas propuestas durante la sesión.

#### **3.2 Información del curso**

El curso con que se ejecutó la implementación piloto es el grado sexto (602) el cual está conformado por 25 estudiantes niños entre las edades de los 10, 11, 12 años. Este grupo se encuentran en la jornada de la mañana del colegio San Francisco de Asís, cada una de las sesiones se realizaron en el horario de 6:30 am a 8:30 am los miércoles y viernes.

#### **3.3 Caracterización de la institución / población objetivo**

La institución educativa IED San Francisco de Asís integrado por la sede A (antes Instituto Politécnico Nacional Femenino) en la cual se realizará el pilotaje se encuentra ubicada en la ciudad de Bogotá específicamente en la localidad 14 de los Mártires, Barrio “Eduardo Santos” en la calle 1C BIS 19 – 79. Es un colegio público del distrito el cual en su sede A se encuentran los estudiantes del bachillerato que cursan desde el grado sexto hasta el grado once, es una institución mixta que tiene dos jornadas, la de la mañana y la de la tarde. El colegio cuenta con una infraestructura de 4 bloques de edificios de dos pisos unidos entre

si donde se encuentran las aulas de clases de la institución, además de tener el patio central que está conformado por una cancha múltiple para las prácticas deportivas.

Ahora bien, cabe destacar que en este grupo se encuentra un estudiante de inclusión el cual presenta autismo, lo cual no es un caso nuevo para la institución, debido a que generalmente en cada aula de clase se presenta un niño o niña con estas capacidades, lo cual no es común, pero es una oportunidad para trabajarlo desde la clase de Educación Física.

### **3.4 Contexto de Intervención Pedagógica**

Como habíamos dicho en la contextualización de este estudio, es fundamental incorporar las habilidades motrices en la intervención que se realizará en el colegio San Francisco de Asís, puesto que en el pilotaje y en la evaluación diagnóstica, se evidenció como los estudiantes del grado 602 tienen un leve pero significativo desconocimiento de los movimientos básicos que el cuerpo realiza diariamente; una técnica de ejecución precaria; un desconocimiento del porque realizarlos, y, una pobre consciencia del movimiento ejecutado.

De esta manera, es importante y crucial trabajar y abordar las habilidades motrices por medio del juego, puesto que, como lo plantea Johan Huizinga “el juego es algo innato y forma parte de la cultura, así mismo, activa y reestructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las practicas formativas se visibiliza como los niños y las niñas mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender” (1990) Es decir, que el juego posibilitará un acercamiento y un desarrollo de las habilidades motrices por medio de un movimiento consciente, es decir, por qué y para que del movimiento.

### **3.5 Caracterización de la propuesta**

#### **3.5.1 Intención pedagógica**

Para la construcción de la intención pedagógica que orientará el diseño curricular y que se desprende del propósito de formación enunciado, se tejen elementos del componente humanístico, el pedagógico y el disciplinar, de tal manera que nos proponemos orientar la intervención hacia un ser socialmente activo que se caracteriza por ser inteligente motrizmente, autónomo y socialmente activo. Lo anterior se servirá de la psicomotricidad de

Le Boulch en términos de la implementación de procesos cognitivos y motrices, apelando a las pedagogías sensibles de Planella, en coherencia con los estadios de desarrollo propuestos por Piaget.

- **Matriz de relaciones de la Intención Pedagógica / Macrodisño**

Componente Humanístico		Componente disciplinar		Componente Pedagógico: Macrodisño		
Ser humano a formar		Psicomotricidad – Jean Le Boulch		Ejes temáticos	Temas derivados	
M O T R I Z A C I O N E S	C O N S C I E N T E	Consciente de los movimientos motrices ejecutados	Habilidades motrices básicas	Locomoción	1. estructuración del esquema corporal. 2. Ajuste postural	Círculo motor
		Resolución de problemas		No locomoción		Acciones empleando objetos
		Propósito en la interrelación con sus pares y entorno		Manipulación		
	M O D E L O	Consciente de sus acciones siendo capaz de realizar por sí mismo las tareas y actividades	Esquema corporal	Lateralidad	1. Percepción del espacio - Lateralidad y dominancia	Manipulación de objetos con manos y pies
		Conocimiento de sus posibilidades motrices		Percepción y control del cuerpo		Manejo del esquema corporal
		Participativo en su entorno dentro del trabajo en conjunto	Capacidades perceptivo-motrices	Coordinación espacial	2. Percepción del tiempo y del espacio-tiempo – duración/dirección y secuencias rítmicas	Desplazamientos globales
	A C T I V O	Coordinación óculo – manual		Equilibrio		Equilibrio estático y dinámico
		Aumentar la capacidad creativa mediante la resolución de problemas.				Manipulación de objetos

### **3.5.2 Objeto de intervención pedagógica**

Siguiendo el planteamiento anterior, se deciden los circuitos polimotores y el juego como categorías de movimiento que atienden a la intención pedagógica en coherencia con el propósito de formación.

### **3.6 Justificación**

Esta investigación tiene como finalidad utilizar la clase de Educación Física como ambiente para el desarrollo de un ser humano, motrizmente activo desde la tendencia de la psicomotricidad que postula Jean Le Boulch y su método psicocinético, esta característica no debe ir alejada de la experiencia corporal como pilar y eje trascendente de la investigación. Por medio del método psicocinético se entablarán juegos que guíen, potencien y desarrollen las habilidades motrices básicas, teniendo presente el cuarto estadio que plantea Jean Piaget en la teoría del desarrollo cognitivo, enfatizando la aplicación de estos juegos en las falencias a la hora de ejecutar algunos movimientos.

Ahora bien, el profesor Miguel de Zubiria guiara desde su postura constructivista cómo ver la clase de Educación Física como la necesidad y oportunidad de desarrollar las habilidades motrices básicas desde el reconocimiento del otro, como lo sustenta Jordi Planella en donde la labor docente debe ir encaminada hacia una aceptación personal del niño como ser social de determinado contexto, no solo preparar al niño para la ejecución perfecta del movimiento sino prepararlo para el saber ser y saber estar en el mundo.

### 3.7 Plan curricular

FECHA	UNIDADES	TEMAS	ACTIVIDADES	ALCANCES
Sesión: 1 Fecha: 09/03/2022	Evaluación Diagnostica	Reconocimiento del grupo	Actividad 1: Observación participativa	Aprendizaje – logros Reconocimiento inicial del contexto educativo en donde se ejecutará el pilotaje.
	UNIDAD I  <b>PERCEPCIÓN Y CONOCIMIENTO DEL PROPIO CUERPO</b>  Propósito: Favorecer la organización y análisis de los datos recibidos provenientes del medio externo y del medio interno sobre el propio cuerpo	Tema 1: Estructuración del esquema corporal  Propósito: Favorecer la percepción de los objetos en el espacio en relación con el propio cuerpo para controlar el desempeño corporal asertivo	Actividad 1: Circuito motor Propósito: Discriminar y ajustar el desempeño corporal implicado en la ejecución de patrones fundamentales del movimiento: arrastrarse, gatear, rodar, caminar y correr.	Aprendizaje – logros  Reconocimiento y ajuste corporal en la resolución de problemas de movimiento.
Actividad 2: ¿Qué parte de mi cuerpo se mueve? Propósito: Favorecer la percepción y codificación de las partes corporales que entran en acción al ejecutar patrones fundamentales de movimiento: halar, estirar, doblar, rodar, correr, saltar.			Aprendizaje – logros  Codificación de los movimientos del cuerpo y de las partes corporales	
Actividad 3: Mi cuerpo y los objetos Propósito: Favorecer la percepción y codificación de las partes corporales que entran en acción al momento de manipular objetos: levantar, lanzar, recibir, patear		Aprendizaje – logros  Codificación de los movimientos del cuerpo y de las partes corporales en la manipulación de objetos		
Tema 2: Ajuste postural  Propósito: Favorecer la percepción		Actividad 1: Golosa con aros Propósito: Favorecer la percepción del eje longitudinal del cuerpo a partir del traslado del peso corporal de un pie al otro y de 1 pie a los 2 pies	Aprendizaje – logros Conciencia del eje longitudinal del cuerpo y del peso corporal	
		Propósito: Favorecer la percepción	Actividad 2: Salta la cuerda (individual)	Aprendizaje – logros

		de la postura y el equilibrio corporales a partir del ajuste tónico y articular	Propósito: Favorecer la percepción del eje longitudinal del cuerpo a partir de la exploración del traslado del peso corporal en relación con un objeto en movimiento	Salto con la cuerda en 1 y 2 pies de manera individual
	<p>UNIDAD II</p> <p>PERCEPCIÓN TEMPORAL Y ORIENTACIÓN EN EL ESPACIO / ESTRUCTURACIÓN ESPACIO - TEMPORAL</p> <p>Propósito: Favorecer la organización y análisis de los datos recibidos provenientes del medio externo y del medio interno sobre el propio cuerpo en el tiempo-espacio</p>	<p>Tema 1: Percepción del espacio - Lateralidad y dominancia</p> <p>Propósito: Favorecer la percepción y discriminación de los lados corporales a partir de la identificación y codificación del lado dominante</p>	<p>Actividad 1: Malabarismo con aros</p> <p>Propósito: Favorecer la estructuración perceptiva del espacio propio a partir de la manipulación de objetos con manos y pies</p>	<p>Aprendizaje – logros</p> <p>Ubicación corporal en el espacio propio</p>
		<p>Tema 2: Percepción del tiempo y del espacio-tiempo – duración/dirección y secuencias rítmicas</p> <p>Propósito: Favorecer la percepción y discriminación de factores temporales y espacio-temporales del movimiento</p>	<p>Actividad 2: Malabarismo con otros</p> <p>Propósito: Favorecer la estructuración perceptiva del espacio propio y ajeno a partir de la manipulación de objetos con manos y pies en</p>	<p>Aprendizaje – logros</p> <p>Ubicación corporal en el espacio compartido</p>
			<p>Actividad 2: Explorando rutas y caminos</p> <p>Propósito: Favorecer la percepción de factores espaciales del movimiento (trayectorias, centro, periferia) a partir de la lectura corporal de planimetrías</p>	<p>Aprendizaje – logros</p> <p>Representación de planimetrías (pintadas)</p>
				<p>Actividad 1: Saltemos la cuerda (grupo)</p> <p>Propósito: Favorecer la percepción de intervalos temporales a partir de la conservación de las secuencias de movimiento</p>

### **3.7.1 Metodología:**

Para la implementación metodológica del proyecto nos basamos en Miguel de Zubiria con su libro Enfoques pedagógicos y didácticas contemporáneas específicamente en las didácticas funcionales en términos de la estructuración cognitiva relacionando esto con el autor de la postura disciplinar Jean Le Boulch y su método psicocinético que exige trabajar la conciencia y el conocimiento del propio cuerpo.

Por otra parte, se abordan las didácticas existenciales de De Zubiria y las pedagogías sensibles de Jordi Planella, que son las pedagogías del cuerpo y desde el cuerpo. Es así como el Macro diseño plantea actividades que trabajan problemas de movimientos que promueven en los niños la capacidad de pensar de forma abstracta y reflexiva.

### **3.7.2 Didácticas funcionales – estructuración cognitiva**

La estructuración cognitiva según De Zubiria “es una teoría de interacción educativa que permite enfocar todos los esfuerzos de la acción pedagógica en potenciar o desbloquear los pilares del pensamiento del individuo mediante una acción mediadora que, como tal, cumpla los criterios de ser intencionada, significativa y trascendente, partiendo del principio de que todos los seres humanos poseen la cualidad de cambiar las estructuras cognitivas” (2004).

Es así como las didácticas funcionales se aplicarán mediante el juego a partir de los circuitos motores que proponen problemas de movimiento a los que se deben encontrar y estructurar soluciones inteligentes: reales, posible y efectivas.

### **3.7.3 Didácticas existenciales – pedagogía afectiva**

Teniendo en cuenta que el propósito de la pedagogía afectiva es que el pedagogo educa a individuos felices con enseñanzas afectivas relevantes, entre las cuales están el amor a si mismo (interpersonal), amar a los otros (interpersonal), y amor al mundo y al conocimiento (ciencias y lenguas), la pedagogía afectiva “toma partido por el individuo y cuestiona a las escuelas arrodilladas ante la presión capitalista empresarial que subordina la información laboral y las áreas curriculares para futuros ingenieros (matemáticas), tecnólogos (ciencias naturales) e identifica tres instrumentos afectivos evolutivos que son, los sentimientos las actitudes y los valores. Para De Zubiria “el núcleo duro de la pedagogía afectiva yace en los propósitos, las enseñanzas y la evaluación. Las enseñanzas precisan los

propósitos, los aterrizan, a la vez que la evaluación estipula las enseñanzas, y, por ende, fija en ultimas los propósitos” (2004. P. 313,314).

### **3.8 Evaluación**

Como aplicación evaluativa, se tendrá en cuenta la evaluación cualitativa, esto basándose en el planteamiento de María del Valle Galanton, en su documento llamado Una aproximación a los paradigmas de evaluación cuantitativa vs evaluación cualitativa, centrándose en el desarrollo de habilidades motrices básicas, desde una perspectiva procesual.

Ahora bien, este método de evaluación se realiza con carácter formativo, ya que en el transcurso de la implementación se observará detalladamente cada una de las acciones de los niños en aras de un desarrollo motriz, consciente y social, características fundamentales y primarias del ser humano a formar en la construcción del documento. Conforme a esto María del Valle Galanton plante lo siguiente (Galanton, 2013. P, 116):

“La evaluación cualitativa es aquella donde se juzga o valora más la calidad tanto del proceso como del nivel de aprovechamiento alcanzado de los estudiantes que resulta de la dinámica del proceso de enseñanza y aprendizaje. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, tanto la actividad como los medios y el aprovechamiento alcanzado por los estudiantes en la sala de clase.”

#### **3.9.1 Instrumentos de evaluación**

Siguiendo el planteamiento de Galanton 2013, se construye una rubrica de evaluación de carácter cualitativo, la cual expresa de manera puntual y concreta los alcances de las actividades propuestas a partir de sus objetivos y en consonancia con los objetivos planteados en los temas y en las unidades didácticas propuestas como Diseño Curricular para este PCP.

Se presenta el formato tipo que se usará para cada una de las actividades en coherencia con sus temas y unidades de trabajo.

### 3.9.2 Formato de planeación / Planilla de clase

Esta estructura que se acordó para entablar la relación entre los juegos que se realizara en cada sesión de clase, va ligada a cada una de las dos unidades y del macro diseño, en donde se expresan los propósitos de estas, además de relacionarlo con los propósitos de la sesión de clase, de la cual subyacen propósitos específicos, los cuales se irán ligando a las cualidades del ser humano a formar. Además, de que la clase se intercalara en tres momentos denominados, apertura, modulación y cierre, en donde se ubicara el nombre de cada uno de los juegos, sus variantes, sus propósitos, el material a emplear, el lugar a ejecutar la acción y la duración de estas.<sup>1</sup>

Planeación de clase						
Colegio San Francisco De Asís						
Fecha:	Docentes:			Localidad:		
Unidad	Nombre:		Propósito:			
Tema	Nombre:		Propósito:			
Sesión #	Hora de inicio:		Hora de finalización:			
Propósito de la sesión		Propósitos específicos				
Estilo de enseñanza:			Método evaluativo:			
Fase	Actividades y juegos	Variantes y ejemplos	Propósito	Material – cantidad	Lugar	Duración
	Nombre:	.	.			

Fuente: Plantilla de planeación de clase (elaboración propia)

<sup>1</sup> Ver Anexo 1. Planilla de clase

**Tabla 4: Formato de evaluación**

ACTIVIDADES	ALCANCES	CONCEPTO EVALUATIVO
<b>UNIDAD I: PERCEPCIÓN Y CONOCIMIENTO DEL PROPIO CUERPO</b> Propósito: Favorecer la organización y análisis de los datos recibidos provenientes del medio externo y del medio interno sobre el propio cuerpo.	<b>Tema 1: Estructuración del esquema corporal</b> Propósito: Favorecer la percepción de los objetos en el espacio en relación con el propio cuerpo para controlar el desempeño corporal asertivo	
Actividad 1: Circuito motor Propósito: Discriminar y ajustar el desempeño corporal implicado en la ejecución de patrones fundamentales del movimiento: arrastrarse, gatear, rodar, caminar y correr.	Aprendizaje – logros  Reconocimiento y ajuste corporal en la resolución de problemas de movimiento.	
Actividad 2: ¿Qué parte de mi cuerpo se mueve? Propósito: Favorecer la percepción y codificación de las partes corporales que entran en acción al ejecutar patrones fundamentales de movimiento: halar, estirar, doblar, rodar, correr, saltar.	Aprendizaje – logros  Codificación de los movimientos del cuerpo y de las partes corporales	
Actividad 3: Mi cuerpo y los objetos Propósito: Favorecer la percepción y codificación de las partes corporales que entran en acción al momento de manipular objetos: levantar, lanzar, recibir, patear	Aprendizaje – logros  Codificación de los movimientos del cuerpo y de las partes corporales en la manipulación de objetos	

#### 4. IMPLEMENTACIÓN PILOTO Y ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

##### 4.1 Implementación piloto

Para la ejecución de la implementación piloto del proyecto curricular particular se trabajó a partir de la construcción del Macro diseño que se estructuró a partir de las unidades que plantea el autor Jean Le Boulch en su libro La educación por el movimiento en la edad escolar, específicamente abordando el apartado donde se encuentra el programa propuesto para niños de 6 a 12 años, este plan curricular es basado en el método psicocinético en el cual se organizan los temas para trabajar durante las sesiones de clase, partiendo de que los juegos propuestos para cada sesión están enfocados directamente a las unidades y temas que propone la educación por el movimiento.

Es a partir de lo trabajado y evidenciado en cada una de las sesiones de clase que se describirán los resultados que se lograron, apoyados en la recopilación de información que se trabajó a través del instrumento diario de campo en el cual se encuentra la información de la evidencia de lo que se presentó durante cada sesión.

De acuerdo con los temas que se implementaron en las practicas pedagógicas el eje fundamental de los resultados es la experiencia corporal que queda en cada uno de los niñas y

niñas del grado sexto, pues más allá de lograr ejecutar correctamente un movimiento para mejorar una habilidad motriz, es fundamental entender cómo esa experiencia corporal genera aprendizajes que impactan de manera significativa la vida de los niños.

## **4.2 Análisis de la experiencia**

Para la realización del análisis de la experiencia se describirán a continuación cada una de las sesiones de clase teniendo en cuenta los temas abordados en el macro diseño y micro diseño curricular decididos como contenidos de las Unidades de trabajo y llevados al aula a partir de actividades de las que se esperan alcances de aprendizaje reconocidos como indicadores de evaluación de la propuesta.

Para la construcción de los propósitos realizados en la primera unidad y el primer tema, nos basamos desde el método psicocinético que propone Jean Le Boulch teniendo en cuenta la investigación propuesta por Martínez Claudia y Rodríguez Norma, en su tesis titulada “el método psicocinético como un medio para mejorar la psicomotricidad en niños con síndrome de Down” y el planteamiento expuesto en su libro *La Educación Por El Movimiento En La Edad Escolar*, exactamente en el tercer apartado que se centra en el conocimiento del propio cuerpo y la educación del esquema corporal en niños de 6 a 12 años.

De esta manera se proponen actividades en las cuales los estudiantes se aproximen al reconocimiento de su propio cuerpo desde las percepciones externas e internas, teniendo presente también la percepción del espacio y de los objetos, en donde, en palabras de Jean Le Boulch “se propone situaciones de juego libre en las cuales el niño puede expresarse y crear con total espontaneidad” (1969).

### **4.2.1 Evaluación diagnóstica**

Tema: Reconocimiento del grupo – actividad: observación participativa.

En esta primera aproximación a la institución y con la población, se realizó una observación participativa con a la población -estudiantes de 602-; el reconocimiento del colegio, y en especial del patio que contaba con una cancha múltiple, además del salón de educación física que es donde se guardan todos los materiales e implementos para trabajar en las clases.

Durante esta primera sesión estuvimos con los estudiantes participando de las actividades que proponía el docente a cargo, esto para poder ir teniendo una interacción previa con los niños, en donde el docente titular del colegio San Francisco de Asís, realizo una serie de actividades de tipo instruccional para que se pudiera observar la ejecución de

algunos movimientos corporales, algunas habilidades motrices básicas y por ende algunos patrones básicos. Teniendo en cuenta el trabajo en grupo para observar y analizar la participación social de los estudiantes.

Después de culminar las actividades propuestas por el docente, se les realiza a los estudiantes una evaluación diagnóstica en relación con las habilidades motrices básicas, a partir de preguntas sobre algunos conceptos básicos sobre el cuerpo y las posibilidades que este manifiesta, para así hacer un bosquejo acerca de la idea que los estudiantes tienen sobre algunos de estos conceptos. Cabe destacar, que esta herramienta se realizó con el fin de obtener una idea sobre qué tan apropiados e interiorizados tienen estos conceptos, en relación con la experiencia corporal. A continuación, se plasmará una tabla en donde se expone el promedio de respuesta que daban los niños sobre algunos términos.

**Tabla 5. Evaluación Diagnóstica**

Preguntas	Reconoce	No Reconoce	Respuesta común
1-. ¿Qué es correr?	Si		Ir en velocidad por un espacio determinado.
2-. ¿Qué es el salto a pie junto?	Si		Saltar como lo hacen los canguros.
3-. ¿Qué es desplazarse lateralmente?	Si		Correr de lado a lado.
4-. ¿Qué es el lanzamiento tipo jabalina?		No	No se obtuvo respuesta.
5-. ¿Qué es la coordinación viso manual?		No	No se obtuvo respuesta.
6-. ¿Qué es la coordinación psicopedica?		No	No se obtuvo respuesta.
7-. ¿Qué es reptar?	Si		Como un bebe se mueve.
8-. ¿Qué es el pateo con pie no dominante?	Si		Pegarle a un balón con la pierna menos hábil.

Fuente: Elaboración propia

En este diagnóstico se establecieron 8 preguntas para tener un primer acercamiento sobre que conocimientos tenían los niños sobre algunos movimientos que realizan en el día a día y que en la clase de educación física se realizan frecuentemente, cabe destacar que las respuestas a estos interrogantes se realizaron de manera conjunta, es decir, que se reunió al grupo y se intentaba que entre ellos construyeran alguna respuesta referente a la pregunta dada, lo cual conllevó a unas respuestas de carácter común, debido a que en algunos de ellos se tiene una aproximación del concepto.

### 4.2.2 Circuito motor<sup>2</sup>

La actividad de la segunda sesión se denomina circuito motor cuyo propósito es discriminar y ajustar el desempeño corporal implicado en la ejecución de patrones fundamentales del movimiento tales como el arrastrarse, gatear, rodar, saltar, caminar y correr, por medio de juegos de carácter lúdico pedagógicos explicados más adelante.

Este propósito establecido en esta segunda sesión va en relación con el propósito del Tema 1 que es la estructuración del esquema corporal y con el propósito de la Unidad 1 que va ligado a la percepción y conocimiento del propio cuerpo, que como se planteó anteriormente, se tenía un leve conocimiento sobre algunos conceptos referentes a las habilidades motrices básicas y algunos de sus movimientos de ahí que se incluyeran para plantear los juegos del circuito.

Los juegos empleados en el circuito motor fueron cuatro, el primero LA GOLOSA, el segundo LA CULEBRITA, el tercero CONGELADO BAJO TIERRA y el cuarto PONCHADOS, organizados en cuatro estaciones, cada estación con un objetivo claro y unas variantes que dificultaban estos mismos. Por ejemplo, el juego LA GOLOSA se caracteriza por los diversos tipos de saltos que se realizan, en un apoyo y dos apoyos, evidentemente este juego tenía un grado de gravedad cuando se realizaba el salto con la pierna no dominante, lo cual se comprobó cuando los niños pisaban la rayita que delimitaba la golosa, la cual indicaba una infracción.

En LA CULEBRITA, es un juego que se realizaba de manera grupal, en donde los niños debían ir formando una culebrita conforme iban atrapando a los demás compañeros, la variante que se empleó en este juego es que debían hacerlo en cuatro apoyos y reptando, elevando el grado de dificultad en el movimiento, pero añadiendo el trabajo en grupo. Este juego iba ligado al planteado en la tercera estación, el cual se caracterizaba porque se debía congelar al compañero, pero únicamente corriendo, pero para poder descongelar e incluir al niño nuevamente en el juego debían pasar por debajo de las piernas del compañero reptando y realizando tres saltos en un apoyo, pero con la pierna no dominante.

Finalmente, la cuarta estación permitió involucrarnos en dos habilidades frecuentemente utilizadas en las clases de este colegio, el correr, el lanzamiento y el pateo, la cuales se trabajaron mediante el juego PONCHADOS, en donde los dos requisitos para poder ponchar era hacerlo con el lanzamiento de su mano no dominante y el pateo con la pierna no

---

<sup>2</sup> Este análisis corresponde al CONCEPTO EVALUATIVO que se propone en la Tabla 3. Formato de Evaluación

dominante, esto con el fin de potenciar estas habilidades motrices básicas en pro de una mejora motriz y cognitiva.

A pesar de que en la gran mayoría de las estaciones del circuito motor a muchos de los estudiantes se les dificultó realizar los movimientos y gestos corporales con objetos, se destaca la participación que tuvo todo el grupo, además de que todos los estudiantes del grado 602 se divirtieron compartiendo e interactuando entre ellos, a través de los juegos empelados en el circuito motor cada estudiante adquirió unas experiencias corporales desde lo cognitivo, motriz, y sus sentidos, teniendo una experiencia previa que le permita en una próxima ejecución de los movimientos y gestos de este circuito ejecutarlos con mayor grado de asertividad.

#### **4.2.3 ¿Qué parte de mi cuerpo se mueve?**

Esta sesión se denominó ¿Qué parte de mi cuerpo se mueve? Teniendo en cuenta tanto la unidad 1 y el tema 1, pero esta vez dirigida hacia favorecer la percepción y codificación de las partes corporales que entran en acción al ejecutar patrones fundamentales de movimiento, en este caso, el halar, estirar, doblar, rodar, correr y saltar. Estos patrones escogidos para trabajar en esta tercera sesión de clase se reafirmaron después de lo observado en las dos sesiones anteriores, en donde había una mala técnica al momento de empelarlas en distintas acciones, lo cual conllevó a plantear unos juegos en donde se involucrarán directa e indirectamente algunos de estos patrones básicos de movimiento.

El primer juego realizado fue LA LLEVA, juego que consiste en ir y atrapar a otros niños hasta formar un grupo grande que deben correr sujetados de sus manos, en este juego evidentemente estaba expuesto el correr bajo la resolución de problemas, puesto que es diferente y más complicado correr sujetado de las manos de otros niños. Sin embargo, este juego tenía dos finalidades, el más relevante el trabajo en equipo y segundo la coordinación para ir por el espacio con el compañero su lado hasta lograr el objetivo.



Imagen 1 intervención pedagógica.

Ahora bien, se intentó potenciar en el salto en un apoyo y a pie junto en el juego llamado CHICLE, el cual consistía en delimitar una cuerda de manera paralela a la altura de la rodilla de los niños, en donde debían saltar siguiendo un ritmo y una frecuencia dadas por el maestro, evidentemente, este juego debía realizarse de manera individual, pero en coordinación grupal, es decir, que todos los niños deben seguir un solo ritmo para que la cuerda no pierda su forma. Cabe destacar, que las variantes utilizadas en este juego iban direccionadas hacia salto en un apoyo intercalado, es decir, se saltaba en un apoyo y después sobre la otra pierna, creando confusión al momento de cambiar el ritmo por medio de aplausos.

Siguiendo el juego anterior, se modificó al juego AGUA, SAL, PIMIENTA Y CANDELA, en donde los niños debían saltar la cuerda en varias velocidades y con salto a pie junto, es decir, se iniciaba con un conteo y el o los niños debían ir saltando, siguiendo el ritmo del conteo, al llegar a 10, se cantaba AGUA, SAL, PIMIENTA Y CANDELA, lo cual indicaba que debían saltar con mayor velocidad y con una gran atención y coordinación siguiendo el ritmo.

En estos juegos expuestos, se evidencio como los niños tenían estos patrones básicos de movimiento poco desarrollados, puesto que al incluir las variantes repentinas recaían en un error frecuente lo cual dificultaba el desarrollo de la clase, sin embargo, esto nos permitió buscar alternativas y replantear juegos y variantes en aras de armonizar estos tipos de movimientos que se realizan cotidianamente y que los niños lo asimilan como algo normal cuando debe ser de suma importancia para su desarrollo motor y cognitivo.

#### 4.2.4 Mi cuerpo y los objetos

Como base y fundamento de esta cuarta sesión de clase, se tuvo en cuenta los diarios de campo que se utilizaron en la anterior sesión para poder comprobar cómo se han ido evidenciando las ejecuciones de las habilidades motrices básicas y los patrones básicos de movimiento, en donde se recaía en las malas posturas a la hora de realizar un movimiento, por ejemplo, cuando se propone el juego de los ponchados con la variante del pateo, la carrera antes de llegar al balón se ve muy mecánica y poco armoniosa por lo cual en esta sesión de clase se abordaron este tipo de problemáticas.



Imagen 2 Intervención Pedagógica

Esta sesión se trabajó bajo el propósito de Favorecer la percepción y codificación de las partes corporales que entran en acción al momento de manipular objetos: levantar, lanzar, recibir, patear. Por medio de juegos tales como; TINGO TINGO TANGO; YERMIS Y LA OLLITA. En donde se agruparían estas habilidades por medio de diversas variantes, teniendo en cuenta el trabajo en grupo que se presenta en estos juegos.

Este primer juego de TINGO TINGO TANGO, nos permitió evidenciar como actúan los niños y como se familiarizan con un objeto al manipularlo con sus manos, pero con el condicionante de recibir el objeto en movimiento para posteriormente lanzarlo a una

dirección lejana de ellos, justamente lo que este juego nos permitió, debido a que se empezaba a realizar una ronda con un balón el cual iba ir girando hacia cualquier dirección mientras el niño con el objeto le daba un sentido y una trayectoria, es decir, lanzaba el balón de cualquier manera, tipo jabalina o en cucharita y el siguiente compañero debía atrapar el objeto sin dejarlo caer al suelo, puesto que esa falta tendría una penitencia.

En este juego se evidencio como los niños al sentir una presión optan por entregar el balón a su compañero más cercano y cuando realizaban el lanzamiento este lo realizaban en cucharita, por la facilidad y eficacia que conlleva el movimiento, sin embargo, al atrapar el objeto en movimiento, los niños tenían más dificultad debido a que el objeto rebotaba de sus manos y caía al suelo, por lo cual intentaban pasarlo sin ni siquiera recepcionar el objeto.

En la misma posición y forma que tenía el grupo, se realizó el juego llamado la OLLITA, el cual tenía una dinámica parecida al TINGO TINGO TANGO, pero en donde se realizaba un golpe al balón, similar a los realizados en voleibol, con el fin de formar una piña en el centro del grupo con los participantes que realizaban mal el golpeo o que no lograban hacer bien el lanzamiento hacia su otro compañero, puesto que, para hacer este pase, debían decir el nombre de quien iba a recibir el balón. Los niños en este juego debían tener un alto grado de concentración y coordinación para realizar adecuadamente la acción.

El YERMIS fue un juego el cual nos permitió entablar una gran serie de interrogantes, además de que permitió poder evidenciar de manera conjunta algunas habilidades motrices básicas, en donde se incluía la manipulación de objetos, el pateo de un objeto en movimiento, el salto en diferentes formas y el correr de manera explosiva, al ser un juego por equipos, se pudo analizar las relaciones sociales y de poder existentes en el grupo, debido a que los niños buscaban el liderazgo de los dos niños con mayor fuerza en el pateo y que fueran más rápidos. Sin embargo, en el ámbito disciplinar aún se sigue viendo la ejecución del movimiento de manera apresurada al momento de realizar el pateo, pero el correr si evidencia una armonía en la ejecución.

#### **4.2.5 Golosa con aros**

Partiendo de las evidencias obtenidas de las sesiones anteriores con los estudiantes, para esta sesión de clase se tendría en cuenta implementar un mayor grado de dificultad en el juego de la GOLOSA CON LOS AROS, partiendo de que los niños ya han mejorado la habilidad de saltar, con los juegos trabajados en las clases anteriores, es así como se organiza

la GOLOSA con los aros ubicados en el suelo con la particularidad que esta vez la distancia entre cada aro será mayor.

Iniciando con el juego de la GOLOSA, se trabajará el lanzamiento partiendo que los estudiantes tienen que lanzar las fuchis que se les asignan, teniendo en cuenta en qué aro cayó la fuchi, los estudiantes tendrán que realizar el recorrido saltando los aros que en este caso están a una distancia más lejana, es decir que los estudiantes tendrán que tomar mayor impulso para realizar el salto. En esta sesión se están trabajando los patrones básicos del movimiento de locomoción en este caso el brincar que se está evidenciando en los saltos que se realizan atravesando los aros, y los de carácter manipulativos en los lanzamientos de las fuchis que se lanzan a la golosa de aros.



Imagen 3 Intervención pedagógica

Adicionalmente durante esta clase se trabajó la coordinación al momento de los desplazamientos saltando los aros, y la eficacia de la puntería en los lanzamientos de las fuchis.

Durante la actividad se implementaron varias variantes del ejercicio, inicialmente se hizo el juego en 3 GOLOSAS, después se hizo una GOLOSA bastante grande donde se utilizaron bastantes aros ocupando toda la cancha múltiple, y finalmente se ubicaron 4

GOLOSAS en forma de circuito donde iban rotando los estudiantes. Este juego de la golosa nos permitió evidenciar la mejoría que tenían los estudiantes al coordinar los movimientos con los pies ejecutando los saltos, además de que este juego permitió que todos los niños se divirtieran y aprendieran en conjunto observando los compañeros que se les facilita realizar con mayor velocidad los recorridos saltando, pasando cada uno de los aros que conforman la golosa.

#### **4.2.6 Salta a la cuerda (individual)**

Para la ejecución de esta sesión se propuso el SALTO DE LA CUERDA de manera autónoma e individual partiendo que se contaron con bastantes lazos, permitiendo que todos los estudiantes logran trabajar con un objeto, en este caso con los lazos, las actividades que se implementaron en esta sesión fue la carrera de lazos, en las cuales los estudiantes tenían que desplazarse corriendo y a la vez saltando la cuerda, este ejercicio se propuso por equipos realizando los trayectos, donde se realizaba el relevo para que pasara el siguiente estudiante que se encontraba esperando su turno en la fila, teniendo en cuenta que se está trabajando a partir de la educación por el movimiento, durante esta sesión se trabajó la coordinación viso manual de los niños en este caso en los desplazamientos saltando la cuerda donde se emplean acciones con las manos sujetando y dándole movimiento al objeto, en este caso a la cuerda.

Es fundamental que en este juego de velocidad se evidencia la participación en conjunto por parte de los estudiantes al estar divididos por grupos, esto genera que entre los estudiantes haya una colaboración interna entre cada uno de los grupos para tener la posibilidad de ganar durante este juego del salto de la cuerda por desplazamientos y relevos, es así como una práctica individual que debe realizar cada estudiante saltando la cuerda, se produce una práctica en conjunto donde participan todos los estudiantes contribuyendo a que cada sub grupo en esta sesión trabaje y participe activamente de la clase.

#### **4.2.7 Malabarismo con aros (1ª parte)**

Para esta clase se propuso nuevamente trabajar con el material de los aros en cual nos ha permitido trabajar desde distintos enfoques los patrones básicos del movimiento con los estudiantes, es así como se realizara un acercamiento al dominio con las manos sujetando los aros, cada estudiante contara con su propio aro para la participación de los juegos que se propusieron para esta sesión, los cuales fueron el juego de conducir el auto en donde los estudiantes sujetando el aro con las dos manos simulaban el movimiento de llevar el volante de un carro, los niños corrían de acuerdo a la indicación que se le daban a donde se debían dirigir conduciendo su auto, el recorrido lo hacían corriendo y sujetando el aro con las mano.

Se trabajó la velocidad de reacción de los estudiantes cuando se les indicaba hacia que dirección debían llegar a parquear su auto, un ejemplo era los carros se dirigen al parqueadero que están donde se encuentra el arco de microfútbol.

El otro juego que se trabajó con la dominación de los aros fue el de cogidas, solo que esta vez con la variante de que los estudiantes se incrustan en el aro y lo sujetan a la altura de la cintura, en este juego se dejan dos bases donde los niños no pueden ser sujetados por los compañeros que se encuentran en la función de atrapar a los demás, las bases son estar dentro de las canchas de microfútbol.

Estos juegos por medio de los aros permitieron que todos los estudiantes lograran trabajar con un objeto el cual debían tener sujetado siempre durante el transcurso de las actividades es decir que el enfoque en esta sesión fue la manipulación de objetos donde siempre estuvo presente las acciones con las manos.

#### **4.2.8 Malabarismo con aros (2ª parte)**

Siguiendo lo trabajado en la sesión anterior de la manipulación de los aros, se complementa en esta clase el dominio que se ha obtenido sujetado los objetos, la actividad de desplazarse con el aro, consiste en el seguimiento de indicaciones que realiza el docente hacia donde se deben dirigir los estudiantes, llevando el aro rodando, para esta actividad se trabaja la conducción del aro con las manos, con la izquierda y la derecha. En esta actividad se trabaja los desplazamientos de los estudiantes desplazando a la vez el objeto que giran con las manos.

La otra actividad ejecutada en esta sesión fue la de los lanzamientos de los aros, los cuales debían los estudiantes incrustar los aros, lanzándolos hacia las estacas ubicadas a una distancia lejana entre los 5 metros desde donde lanzaban el aro los participantes. Se abordó la práctica en los lanzamientos del objeto potenciando la habilidad del lanzar de los niños, mejorando la eficacia de la puntería para incrustar el aro en las estacas.

#### **4.2.9 Explorando rutas y caminos**

Se propuso para esta sesión de clase juegos en conjunto realizando el TRENCITO entre los grupos que organizaron a todos los estudiantes, cada grupo tenían que desplazarse alrededor de la cancha sujetándose de los hombros entre los compañeros, para simular la composición de un tren que es por vagones, es decir cada niño conformaba un vagón dentro del tren, y la condición era que no se destruyera el tren. Teniendo en cuenta que para este juego los estudiantes realizaban la actividad en grupo donde se necesitaba la cooperación de todos para lograr desplazarse por el espacio.

Como variante de este ejercicio del juego del TRENCITO los estudiantes se sujetaban de la cadera. Finalmente se realizó una carrera de trenes los cuales tenía que pasar un circuito de obstáculos, en donde se trabajaría desplazamientos laterales, girando, brincando y doblando el cuerpo. Abordando los patrones básicos de los movimientos de locomoción en este caso el caminar y correr. Se evidencia que en el transcurso de la sesión los estudiantes disfrutaron del juego del trencito, durante los recorridos se divirtieron al ver que algunos se soltaban de los compañeros rompiendo así el tren humano. Fue fundamental observar que en esta sesión todos los niños se integraron para cumplir con las tareas en conjunto a las que debían responder en cada uno de los subgrupos.

#### **4.2.10 Saltemos la cuerda (grupo)**

Para esta última sesión se tuvo en cuenta varios de los saltos que se habían trabajado en las clases anteriores con los estudiantes siendo significativo la mejora en la ejecución del movimiento que realizaba cada uno individualmente SALTANDO LA CUERDA, es así que para esta clase se realizó el SALTO DE LA CUERDA de manera grupal, para esto se utilizó un lazo bastante largo que permitiera que todos el grupo de los estudiantes saltara a la vez, teniendo en cuenta que los que sujetaban de cada esquina del lazo y le daban el movimiento de batir lo realizaron los docentes.

Fue de esta manera que los estudiantes trabajaron en grupo coordinando saltar al mismo tiempo para que pasara por debajo la cuerda larga que se iba batiendo, es así como se lograron alcanzar varias secuencias de saltos de manera conjunta produciendo un trabajo cooperativo entre todos los niños y niñas.

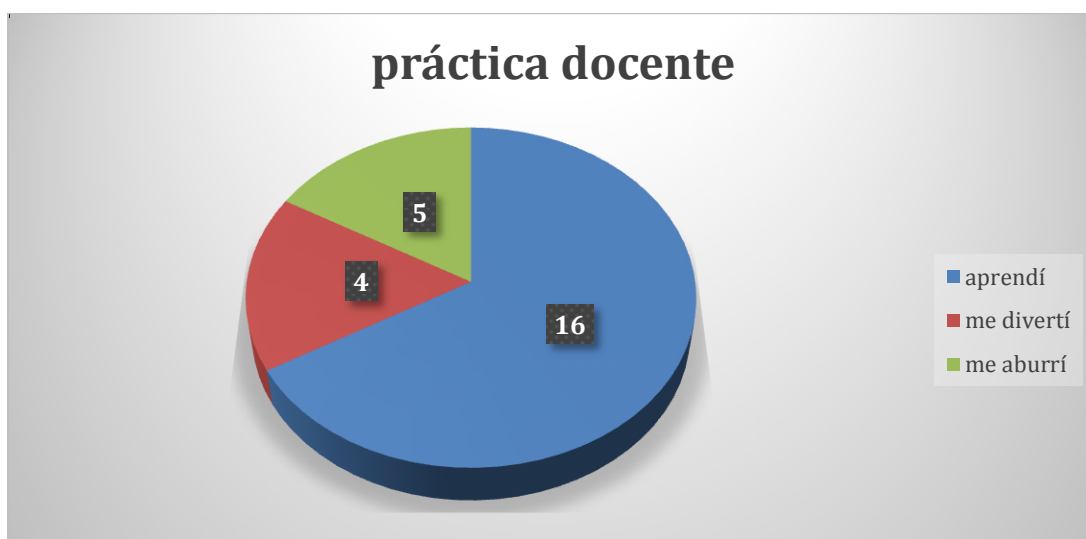
## **5. ANALISIS FINAL Y PROYECCION DE LA PROPUESTA**

### **5.1 Análisis de la práctica docente**

Un año y medio de la construcción de esta investigación, la labor docente y los aprendizajes obtenidos en el transcurso de la carrera, sus tantas observaciones, sus intervenciones en contextos formales y no formales, aportaron a la preparación docente para implementar y posteriormente desarrollar un análisis basado en nuestras experiencias, en donde el trabajo mancomunado con el grupo de estudiantes nos permitió ahondar en una de las tantas problemáticas históricamente presente en las clases de educación física y son todos los imaginarios que tienen los niños, adolescentes y adultos sobre este espacio, teniendo en cuenta la investigación desarrollada por Murcia y Jaramillo (2005) en donde dichos imaginarios influyen en el desarrollo de las investigaciones.

Por consiguiente, como futuros docentes estamos en la obligación de convertir la clase de educación física en un espacio fundamental para el desarrollo no solo corporal sino social de los estudiantes, brindando una preparación para la vida, y no convertir la clase en un lugar de esparcimiento libre porque incumpliríamos con nuestra ética profesional y docente. Es por esto por lo que, planteamos un cuestionario el último día de la intervención pedagógica, en aras de calificarnos a nosotros mismos por medio de los estudiantes y evidenciar si tuvo impacto la implementación del proyecto en sus susceptibilidades y en su experiencia o si por el contrario recaímos en el imaginario postulado en el año 2005.

**Grafica 1. Análisis de la práctica docente**



Fuente: elaboración propia.

Este gráfico se obtuvo del análisis que se realizó desde una evaluación realizada hacia los docentes desde el criterio de los estudiantes, en un rango de aprendí, me divertí y me aburrí, esto con el fin de evaluar el proceso que realizaron los docentes en el trasegar de las intervenciones y evidenciar como se sintieron los estudiantes respecto a las 10 sesiones recibidas en la implementación piloto.

## **5.2 Experiencia de Juan Rodríguez**

Desde que ingrese a la Universidad Pedagógica Nacional en el año 2017-1, siempre he manifestado mi agradecimiento por permitirme ser y vivir dentro de una magnífica comunidad de multiculturalidades, de miles de pensamientos diversos, de miles de susceptibilidades, que en el trasegar de mi construcción como futuro licenciado en educación física me ha permitido madurar y cambiar de manera asertiva, donde el muchacho que ingreso a un nuevo mundo hoy con 23 casi 24 años está a punto de convertirse en lo que

siempre había soñado, en una persona que ayudara a construir sociedad, en una persona que ayudara e intentara a configurar el mundo.

Este último año y medio cuando comenzó esta travesía de inmiscuirme en una investigación participativa en donde yo era junto a mi compañero los principales responsables de la creación de un proyecto que se implementara en una institución, nunca dudamos realizarlo en un contexto formal, puesto que siempre fue nuestra preocupación cómo y de qué manera los niños están recibiendo la clase de educación física y de qué manera están interiorizando estos aprendizajes. Algo que evidentemente fue nuestra preocupación, basado desde nuestras experiencias tanto en el colegio como en la universidad.

Ahora bien, referente a la investigación y mi experiencia en las 10 sesiones de clases en las que tuve el lujo de ser participante y espectador, vi que no me equivoque de profesión y que en mis manos está el poder ayudar a potenciar y desarrollar las habilidades motrices básicas por medio de diversos juegos, en donde procuro que el niño interiorice y se lleve algo dentro de sí, mucho más importante y significativo que el hecho de ir y patear un balón. Que por medio de los juegos pueda reconocerse en el otro, así como en sí mismo y que logre aceptar profundamente esa aceptación hacia la diferencia de pensamiento, cultura, género y en este caso de nacionalidad. Que jamás se discrimine y que florezca el trabajo mancomunado con proyección social desde la clase de educación física.

Estas 10 intervenciones me posibilitaron llegar a un punto de insatisfacción que nunca creí tener, no por el hecho de que me haya ido mal en el trasegar de las clases, sino una insatisfacción de no poder lograr todo lo que en mi cabeza tenía y no sabía cómo plasmarlo, es un sin sabor que me queda, pero que me motiva a seguir encaminado sobre la educación formal, que me impulsara a seguir trabajando las habilidades motrices básicas en la escuela, sin importar las edades, sabiendo que es posible contribuir en la construcción de un ser humano motrizmente activo, consiente de sus movimientos y social dentro de su entorno.

### **5.3 Experiencia de Camilo Martínez**

Al comenzar con las prácticas pedagógicas del proyecto curricular particular se realizó el reconocimiento de la institución y de los estudiantes con los que se trabajaron durante las 10 sesiones de clase, identificamos que el colegio San Francisco de Asís contaba con un patio reducido en espacio al solo contar con una cancha múltiple, las directivas de la institución nos informaron que sería solo por un mes esas instalaciones, ya que el colegio semanas después se trasladó de sede donde se contaba con una infraestructura mucho más grande.

Es así como mi experiencia durante las sesiones dentro de esta institución poniendo en práctica las unidades y temáticas construidas desde nuestro PCP para contribuir en los procesos de desarrollo de las habilidades motrices básicas de cada uno de los estudiantes con los que trabaje en cada una de las clases de educación física, Teniendo presentes cada una de las teorías basadas desde los autores de las perspectivas educativas, evidencio que es complejo llevar de manera eficaz la teoría a la práctica, esto porque en la practica el contexto varia en múltiples formas, como lo es, el no contar con el material necesario que permita desarrollar las actividades propuestas para cada clase, es ahí cuando llego a la reflexión que todo lo que se propone en un formato de planeación puede varias de muchas maneras, no siempre lo plasmado en esa planeación de clase saldrá como se pensaba, es necesario para cada actividad que se propongan realizar tener un plan b, plan c y demás alfabetizaciones.

Esta situación compleja muchas veces no te da la respuesta la teoría, y no solamente nombrando las teorías que se implementaron en el proyecto, si no todas las que hemos abordado en el trascurso de la carrera en los diferentes semestres anteriores. Es en esta situación cuando se analiza la practica pedagógica desde otro enfoque, en donde se requiere tener mayor manejo de grupo, siendo dinámico y fluido en caso de que alguna actividad no salga como se había planeado, la practica nos obliga a sacar a flote esas situaciones, de esta manera es fundamental la pedagogía que tiene cada maestro, que a pesar de que la teoría no nos va brindar la solución a esos problemas, es como yo como maestro soy capaz de hacer lo que la teoría me dice llevando a la práctica teniendo variedad de alternativas desde lo lúdico y lo pedagógico.

Soy consciente de que esta investigación educativa que se realizó aún no ha culminado, es un proceso que sigue en construcción que podré implementar en mi labor como docente en otros contextos y con variedad de poblaciones, en este caso que se trabajó con los estudiantes de grado sexto entre las edades de los 10, 11 y 12 años contribuyendo en el desarrollo de sus habilidades motrices a partir de las actividades propuestas por medio de los juegos es claro que no se lograron potenciar del todo cada una de sus habilidades en las cuales muchos de ellos carecían del desarrollo óptimo para en la edad que se encuentran, más allá de eso, es un pilar positivo para replantear las dinámicas de las actividades para cada sesión, permitiendo mejorar en la contribución motriz de los educandos con los que estaremos ejerciendo.

Seguirá en pie el trabajo elaborado en esta propuesta ya que se pretende darle un sentido pedagógico a la clase de educación física a través de juego, teniendo el juego como referente de posibilitar el trabajo de las habilidades motrices básicas con una intencionalidad que los estudiantes sean conscientes de los movimientos que están ejecutando en cuando juego aprendiendo mediante la repetición la correcta ejecución motriz de los gestos que implica los patrones básicos del movimiento.

#### **5.4 Aporte del PCP al Macroproyecto Experiencias corporales en contextos diversos**

La construcción e implementación piloto del proyecto curricular particular desarrollo de habilidades motrices básicas a través del juego en la escuela integra varios aportes al Macroproyecto de la experiencia corporal teniendo en cuenta lo que se evidencio en las intervenciones pedagógicas dentro del contexto de la educación formal en este caso en el Colegio San Francisco de Asís, es así como el juego es vital como herramienta pedagógica para los maestros de educación física que permite que se realicen las sesiones con una intencionalidad formativa por medio de las practicas corporales del juego, además de que se permite que los estudiantes adquieran aprendizajes y conocimientos en conjunto donde el maestro tiene el rol de ser un guía en el procesos formativo. Ahora bien es fundamental mencionar que las clases de educación física con la implementación de juegos permite que los estudiantes trabajen siempre de manera colaborativa, y lo más importante que se divierten, lo cual permite que haya una participación activa de todos los niños y niñas.

Por otra parte el juego posibilito que se trabajara con los estudiantes temas propios de la educación física, en este casa que el juego fue un posibilitador para desarrollar y potenciar las habilidades motrices de cada uno de los educandos teniendo en cuenta sus rangos de edad y sus etapas de desarrollo cognitivo y motriz.

## ANEXOS

### Anexo 1. Diario de campo Camilo Martínez

Fecha: 26 de abril de 2022

Colegio San Francisco de Asís

Llegamos al colegio a las 6.30 de la mañana y nos dirigimos a las graderías donde es el punto de encuentro entre el docente y los estudiantes del grado 602, el profesor Nelson comienza con el llamado a lista verificando que cada niño y niña haya traído su hidratación y la toalla para secarse el sudor. Culminado el llamado a lista se organiza el grupo de estudiantes en círculo donde se les da una charla en la cual se les comenta las actividades que realizaremos durante la sesión de clase. Iniciamos con el calentamiento el cual es un trote suave alrededor de la cancha múltiple durante 8 minutos sin parar, mientras los estudiantes están trotando los profes vamos organizando un circuito de 4 estaciones donde utilizamos los aros, los conos y los platillos.

Después del trote algunos de los estudiantes nos comentan que necesitan hidratar un poco, por lo que les decimos que tomen agua rápidamente, solo algunos quisieron tomar agua, otros estudiantes no quisieron, Comenzamos con la actividad del circuito, donde los estudiantes se organizan en fila, en la primera estación deben pasar saltando los aros que están ubicados en forma del juego golosa, en la segunda estación deben atravesar los conos en zigzag realizando desplazamientos laterales, en la tercera estación es correr siguiendo la secuencia de los platillos y en la última estación es lanzar el aros para incrustarlo en el cono.

Cada estación la pasan en orden los estudiantes respetando la fila, los profes estamos al tanto que nadie se salte de lugar en la fila, se realizan varias rondas de esta actividad con la variante que en la primera estación se van ubicando de distintas posiciones los aros, es decir no siempre será el mismo recorrido a ejecutar.

La siguiente actividad en el trencito donde todos los estudiantes hacen una fila sujetándose de los hombros nadie puede soltar al compañero que tiene adelante o si no se rompe el tren, en esta actividad dejamos como primero de la fila al niño que tiene autismo ya que él quería participar liderando al grupo, por lo que dejamos que él sea el primero de la fila para que comiencen los recorridos dentro del espacio de la cancha múltiple, como la cancha tiene bastantes líneas, deben deslazarse por cada una de las líneas sin soltarse, la variante para esta actividad es sujetándose los estudiantes de la cintura, sujetándose con una sola mano y sujetándose de los hombros.

Al terminar este juego se les indica a los estudiantes que hidraten un poco, después continuamos con un juego en el cual se reúnen a los estudiantes en un círculo, se utilizan 5 pelotas, los cuales van a pasar entre todos lanzándolas al compañero que tienen al lado, se harán una ronda por derecha y otra por izquierda, este mismo juego se ejecuta con el pateo, igualmente por derecha y por izquierda.

Luego se organizan a los estudiantes en cinco grupos, cada grupo queda conformado de 5 estudiantes, los cuales se ubicaran en los conos puestos, para que queden frente a frente para iniciar con la actividad de los lanzamientos y pateo. Se ejecutan lanzamientos con ambas manos, con la mano derecha e izquierda, lanzamiento en cucharita y en saque de banda. El pateo se indica que es primero con la pierna derecha e izquierda, la manera de patear el libre, es decir pueden impactar el balón con la punta del pie o con el borde interno o externo. Durante este ejercicio varios estudiantes nos dicen que no saben ejecutar bien los lanzamientos, por lo que detenidamente les explicamos y les ayudamos a ejecutar correctamente el movimiento para que logren hacer el lanzamiento al compañero.

Culminado la actividad de lanzar y patear, se les permite media hora de practica libre, donde pueden jugar los estudiantes micro, baloncesto, voleibol, salto de cuerda y con los aros, todos los estudiantes deben realizar alguna actividad con el material, mientras están jugando los niños y niñas, otros estudiantes se me acercan diciéndome que nadie quiere jugar con ellos, porque les dicen que son raros, a lo que yo hablo con ellos bien de la situación, además de que detengo a todos los que están jugando para habar con todo el grupo de lo que pasa, que no pueden tratar mal a los compañeros y excluirlos, se le hace una reflexión a todo el grupo para que no vuelvan a dejar a un lado a los compañeros, la condición para que siga la práctica es que incluyan a los 4 estudiantes que no estaban jugando, a lo que acatan la indicación incluyendo a los niños para que jueguen con los que estaban jugado micro futbol.

Fecha: 6 de abril de 2022, Colegio San Francisco de Asís.

## **Anexo 2. Diario de campo Juan Rodríguez**

En esta cuarta sesión de clase en el colegio San Francisco de Asís, la cual inicio alrededor de las 6:38 am donde el profesor Nelson hace el respectivo llamado a lista, en donde verifica que cada estudiante lleve la sudadera completa, una toalla y la bebida que lleven para hidratar en los varios momentos de la clase la cual queda a cargo de los dos docentes practicantes, Camilo Martínez y Juan Rodríguez, en donde iniciaron la clase por

medio de un juego de calentamiento llamado la imitación, el cual consistía en que los estudiantes debían imitar los movimientos que realizaban los dos docentes, estos tipos de movimientos eran dirigidos para elevar la temperatura corporal por medio de movimientos articulares, en el cual, se dividen los estudiantes en dos grupos y un docente se encarga de un grupo.

En este momento de la clase, se mantenían los dos grupos en donde cada profesor manejaba un grupo aproximado de 12 estudiantes, en donde se trabajaría la coordinación por medio de dos juegos de manipulación de objetos, en donde el primer grupo debía llevar unos aros manipulando sus manos, realizando ejercicios propuestos por el docente a cargo, por ejemplo, ir moviendo el aro a través de una de sus manos. En el segundo grupo se trabajó un juego de coordinación en donde cada niño debía llevar un platillo ubicado en la cabeza de una manera muy rápida. En este momento de la actividad le indicamos a los niños que fueran a hidratar puesto que la actividad tuvo un alto grado de exigencia.

Como momento grande en la modulación, se organiza un circuito de cuatro estaciones dentro del recuadro de la cancha en el parto central, para cada estación, los niños se dividen en cuatro grupos en donde cada grupo debe estar al frente de cada estación, alrededor de 10 minutos, se realizarán dos juegos con pelotas y balones una estación dirigida al lanzamiento y la segunda dirigida a la manipulación. Cabe destacar, que en estas dos estaciones evidenciamos como los niños no tenían un buen lanzamiento ni recepción de las pelotas que se manipulaban, incluso se evidencio como los niños saboteaban la clase por medio de burlas hacia los demás compañeros al ver que no realizaban bien el movimiento indicado en la estación.

La otra estación se realizaba un juego de bolos, en donde los niños debían derribar unos conos, en este punto se evidencio como algunos niños tuvieron mejoría en la ejecución del pateo por medio de su pie dominante, mientras que con su pierna no dominante había más dificultades en la ejecución del movimiento y evidentemente en la fuerza empleada para que la pelota llegara con la suficiente fuerza para derribar los bolos.

Como parte final de la clase, se realizó un estiramiento por medio de una charla en forma de retroalimentación en donde se intenta desarrollar la capacidad consciente del niño en relación con los movimientos realizados durante la sesión de clase. Finalmente, se les indico a los niños que podían ir a consumir el refrigerio suministrado por parte del colegio.

## 5. REFERENCIAS

- Cadavid, L. E. G. (2007). *Cuatro hermenéuticas de la educación física en Colombia. Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física*. Un campo en construcción, 1, 45.
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas* Buenos Aires: Argentina
- De Piaget, T. D. D. C. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_07-09\\_m1.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf), 29.
- De Zubiría, M. (2004). *Enfoques pedagógicos y didácticas contemporáneas*. Bogotá : Colombia.
- Galanton, María del Valle. Una aproximación a los paradigmas de evaluación cuantitativa vs evaluación cualitativa. 26-03-2013. *Revista: Dialnet.com*
- Gutiérrez A (2009) La importancia de la educación psicomotriz. *En: Revista digital innovación y experiencias educativas*, (24): 1-9pp.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Editorial Alianza Editores.
- Jaramillo, J., Mallarino, C., & Herrera, M. (2004). *Proyecto Curricular de Licenciatura en Educación Física PC-LEF*. Documento Base. Facultad de Educación Física. Universidad Pedagógica Nacional.
- Libardo M (2010) Tendencias d la educación física escolar, análisis desde la confrontación. *Lúdica pedagógica*, 2 (15): 116-121pp.
- Ministerio de Educación. (1994). *Decreto 1743 Educación ambiental*. República de Colombia.
- Ministerio de Educación y Ciencia / Ministerio de Educación (2006) *Enseñanzas de la educación infantil*.

Murcia, Napoleón & Jaramillo Luis. (2005). Imaginarios del joven colombiano ante la clase de educación física. *Revista Latinoamericana*. Vol. 3. Manizales. Julio de 2005.

Planella, J. (2017). *Pedagogías sensibles. Sabores y saberes del cuerpo y la educación*. Edicions Universitat Barcelona.

Salgado, F. (2013) Desarrollo humano, experiencia corporal, vínculo social y educación física: notas y abstracciones desde la experiencia de campo. *Revista Educación Física*. 32(1), p. 1331-1337.