



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

Las actividades recreativas en la expresión corporal y habilidades motrices: Taller juega,
aprende y exprésate con niños en edades de 8 a 10 años.

Julián Camilo Moreno Babativa.

Universidad Pedagógica Nacional.

Facultad de Educación física.

Licenciatura en Recreación.

Proyecto de grado.

Bogotá, D.C.

12/11/2024.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

Las actividades recreativas en la expresión corporal y habilidades motrices: Taller juega, aprende y exprésate con niños en edades de 8 a 10 años.

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Recreación.

Julián Camilo Moreno Babativa.

Asesor:

Samuel Eduardo Moisés Benigno Sediles Martínez.

Universidad Pedagógica Nacional.

Facultad de Educación física.

Licenciatura en Recreación.

Proyecto de grado.

Bogotá, D.C.

12/11/2024.

Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional: Repositorio.
Título del documento	Las actividades recreativas en la expresión corporal y habilidades motrices: Taller juega, aprende y exprésate con niños en edades de 8 a 10 años.
Autor(es)	Julián Camilo Moreno Babativa.
Director	Samuel Eduardo Moisés Benigno Sediles Martínez.
Publicación	
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	Expresión corporal, Actividades recreativas, Habilidades motrices, juego, Recreación.
Línea de investigación	Niños y niñas de ocho (8) a diez (10), expresión corporal, habilidades motrices.

• Descripción

La propuesta presentada en este proyecto surge de la observación e investigación realizada en los contextos infantiles, específicamente en lo que respecta a las destrezas de los/as niños/as. Lo anterior, obedece, a que actualmente, los niños entre ocho y diez años han disminuido significativamente las prácticas recreativas, lo que ha afectado el adecuado desarrollo de sus habilidades y destrezas motrices, este fenómeno ha generado un crecimiento poco óptimo para este grupo en particular.

Por ende, esta monografía opta por enfocar sus directrices en ofrecer y proporcionar una serie de actividades recreativas que favorezcan una transformación positiva en la expresión corporal de los/as niños/as de este rango de edad. Ello, a través de una perspectiva recreativa, que permita integrar elementos como el aprendizaje, el juego práctico, las acciones y el cuerpo, esto, con el fin de lograr una mejor comprensión sobre los modelos de desarrollo y crecimiento físico (haciendo énfasis en el manejo de la expresión corporal) de esta población.

• Contenidos

El presente proyecto cuenta con temáticas en el aporte de la investigación y observación, en la misma se encontrará un marco contextual, donde se denotará la población de la cual va enfocando el proyecto y la definición del contexto educativo que se está planteando para lograr sustentar el proyecto. En el marco teórico se encontrará de los diferentes temas que rodean el desarrollo del proyecto, los cuales permiten tener un análisis más a fondo de los diferentes métodos

y campos que se tratan al momento de realizar la observación, como lo son: Expresión Corporal, Habilidades Motrices, Actividades Recreativas, Lúdica, El taller como herramienta. En esta parte del proyecto podremos ver más a cerca el grupo objetivo que se observa para el proyecto investigativo, usando para generar un enfoque más profundo, con la búsqueda de generar una segmentación que nos permita tener un resultado en el cual se pueda obtener características similares de acuerdo a la observación; además de que se hablara de los métodos que se implementaron para obtener los resultados finales de este proyecto.

• Metodología

El proyecto “*Las actividades recreativas en la expresión corporal y habilidades motrices: Taller juega, aprende y exprésate con niños en edades de 8 a 10 años*”, pretende abordar una perspectiva cualitativa, en el entendido que, esta investigación mediante un estudio y análisis teórico-práctico pretende observar las aptitudes motrices de los niños en edades entre ocho y diez años, a través de los contextos escolares considerando sus necesidades, capacidades y recursos (conforme el ambiente o sitio en donde se realicen las actividades recreativas). Lo anterior, se materializará mediante el denominado enfoque “cualitativo práctico”, en donde la participación activa de este grupo de estudio se refleja en su postura y desenvolvimiento recreativo, y en consecuencia, constituye un marco de análisis y descripción, derivado de la experiencia tomada en la participación en las distintas actividades propuestas al interior de este proyecto, que posteriormente forja los cimientos de un razonamiento conclusivo a partir de los resultados obtenidos.

• Conclusiones

- Las actividades recreativas desempeñaron un papel crucial en el fortalecimiento de las habilidades motrices y en la mejora de la expresión corporal de los y las niñas, esto se vio reflejado de acuerdo a la repetición y la práctica constante de las actividades recreativas efectuadas en taller. Los niños y niñas mostraron avances en su confianza y capacidad para realizar movimientos complejos, mostrando que las actividades recreativas por medio del juego, son herramientas efectivas para el desarrollo de habilidades motrices, permitiendo que los niños y niñas participantes del taller dejaran sus inseguridades y potenciaran sus destrezas.
- El taller no solo fue una oportunidad para mejorar habilidades motrices y su expresión corporal, sino también un medio para fomentar la creatividad y se mantuvo el interés de los participantes al reconocer la oportunidad de proponer movimientos originales, lo que evidenció su capacidad para pensar de manera innovadora, esto se evidencio por la flexibilidad de las actividades, aportando ejemplos y movimientos únicos, lo que demostró su deseo de mejorar y de sorprender a sus compañeros con sus progresos.
- El proyecto no solo se centró en la mejora de sus habilidades motrices, sino también en el desarrollo de la expresión corporal, esto se generó en el momento que

los niños y niñas pudieron explorar sus expresiones faciales y corporales de una manera más libre, lo que les permitió comunicarse mejor y de forma más auténtica, esto ayudó a los participantes a superar barreras emocionales, como la timidez, la burla, permitiendo ver y expresar sus emociones a través de movimientos y gestos.

Elaborado por:	Julián Camilo Moreno Babativa.
-----------------------	--------------------------------

Revisado por:	
----------------------	--

El proyecto “*Las actividades recreativas en la expresión corporal y habilidades motrices: Taller juega, aprende y exprésate con niños en edades de 8 a 10 años*” busca el fortalecimiento de las habilidades motrices y expresión corporal, implementadas y analizadas por medio de un taller, el cual tiene diferentes actividades recreativas, enfocadas en estudio de la creatividad, motricidad y, movimiento corporal, mostrando diversos conceptos en donde se pueda denotar un ambiente de aprendizaje y mejora a partir de la obtención de los resultados y objetivos del proyecto.

Por medio del “taller juega, aprende y exprésate” se analizará y observará si los participantes en un rango de edad entre los ocho y diez años lograrán un debido fortalecimiento y aprendizaje en su expresión corporal y habilidad motriz, por medio de las actividades realizadas comprendiendo el ambiente de interacción empleado. Lo anterior, se verá reflejado a través de diferentes fichas de observación y análisis, las cuales evidenciarán los resultados esperados y obtenidos conforme al objetivo de cada actividad.

Gracias a los resultados que se lograron obtener con base a las actividades que se realizaron en este proyecto se validó que los niños se generaron una adaptación de manera correcta demostrando que se pueden realizar diferentes actividades de manera recreativa en donde se realizaron diferentes actividades en las cuales tenían que trabajar en grupo, pero también tuvieron que demostrar su capacidad resolutoria de diferentes situaciones que se llegan a plantear en los entornos en los que se pueden desenvolver para garantizar un buen resultado para ellos en donde se fomente la salud física y emocional de los niños que participaron de la actividad.

Fecha de elaboración del Resumen:	06	10	2024
--	----	----	------

Agradecimientos

Que mejor que iniciar agradeciendo a Dios y a mi familia, por acompañarme y ser ese motor en este camino tan largo de aprendizaje, por llenarme de emociones y alegrías, por siempre apoyarme y llenarme de fuerzas. Toda esta vida estaré agradecido de mis padres, mis hermanas y Dios por regalarme esta familia tan hermosa.

A los profesores, especialmente a mi tutor Samuel Sediles, que con su carisma y conocimientos me fortalecieron para concluir este proyecto de grado que me lleno de experiencias con cada ayuda, en el inicio y conclusión del proyecto.

Por último y no menos importante a una gran compañera y amiga que el destino y las casualidades de la vida me permitió conocer, Valeria Torres gracias por siempre aconsejarme y ayudarme cada vez que me sentía perdido en este camino de conocimiento, a cada persona que estuvo apoyándome, confiando en mí y fortaleciéndome para concluir una gran experiencia en mi vida.

Dedicatoria

Quiero dedicar este logro a mis padres, por siempre impulsarme a seguir mis metas y sueños, por confiar siempre de mis capacidades y en lo que puedo lograr, por apoyarme con cada salida, transporte, guías, con cada una de mis experiencias en la universidad siempre estuvieron para centrarme, darme fuerzas y confianza para lograr concluir esta parte hermosa de mi vida y formar parte de ella.

Esto también va dedicado a mis dos hermanas, que con su alegría, carisma, risas y emociones me llenaron de experiencia y energías en este trayecto, por cada vez que me acompañaron en cada noche, cada consejo y muchas participaciones de mi experiencia en la universidad.

Por último, me quiero dedicar este proyecto de grado que me lleno de emociones, felicidad, tristezas, sabiendo cada día que luche por concluir esta experiencia en mi vida, aunque no fue fácil, estuvo llena de tropiezos y un extenso camino, sé que lograré reflejar lo aprendido en este proceso tan hermoso y por el cual me siento emocionado y orgulloso de concluir.

Son muchas emociones encontradas al sentir que falta poco y al mismo tiempo un camino muy largo de aprendizaje que nos puede regalar la vida, disfrutemos de cada experiencia y hagamos todo con amor.

Resumen /Abstract

El proyecto “*Las actividades recreativas en la expresión corporal y habilidades motrices: Taller juega, aprende y exprésate con niños en edades de 8 a 10 años*” busca el fortalecimiento de las habilidades motrices y expresión corporal, implementadas y analizadas por medio de un taller, el cual tiene diferentes actividades recreativas, enfocadas en estudio de la creatividad, motricidad y, movimiento corporal, mostrando diversos conceptos en donde se pueda denotar un ambiente de aprendizaje y mejora a partir de la obtención de los resultados y objetivos del proyecto.

Por medio del “taller juega, aprende y exprésate” se analizará y observará si los participantes en un rango de edad entre los ocho y diez años lograrán un debido fortalecimiento y aprendizaje en su expresión corporal y habilidad motriz, por medio de las actividades realizadas comprendiendo el ambiente de interacción empleado. Lo anterior, se verá reflejado a través de diferentes fichas de observación y análisis, las cuales evidenciarán los resultados esperados y obtenidos conforme al objetivo de cada actividad.

Gracias a los resultados que se lograron obtener con base a las actividades que se realizaron en este proyecto se validó que los niños se generaron una adaptación de manera correcta demostrando que se pueden realizar diferentes actividades de manera recreativa en donde se realizaron diferentes actividades en las cuales tenían que trabajar en grupo, pero también tuvieron que demostrar su capacidad resolutoria de diferentes situaciones que se llegan a

plantear en los entornos en los que se pueden desenvolver para garantizar un buen resultado para ellos en donde se fomente la salud física y emocional de los niños que participaron de la actividad.

Abstract

The project “Recreational activities in body expression and motor skills: Workshop play, learn and express yourself with children between the ages of 8 and 10” seeks to strengthen motor skills and body expression, implemented and analyzed through a workshop, which has different recreational activities, focused on the study of creativity, motor skills and body movement, showing various concepts where an environment of learning and improvement can be denoted from obtaining the results and objectives of the project.

Through the “play, learn and express yourself workshop” it will be analyzed and observed whether the participants in an age range between eight (8) and ten (10) years will achieve due strengthening and learning in their body expression and motor skills, for example. means of the activities carried out, understanding the interaction environment used. The above will be reflected through different observation and analysis sheets, which will show the expected and obtained results according to the objective of each activity.

Thanks to the results that were obtained based on the activities that were carried out in this project, it was validated that the children adapted correctly, demonstrating that different activities can be carried out in a recreational way where different activities were carried out in

which they had to work in a group, but they also had to demonstrate their ability to solve different situations that may arise in the environments in which they can operate to guarantee a good result for them where the physical and emotional health of the children who participated in the activity is promoted.

Introducción

El término “recreativo” ha sido objeto de una amplia descripción y definición por parte múltiples autores, investigadores, docentes, etc., los cuales, tienen la finalidad de disgregar dicho vocablo, de la educación física, ya que, si bien su aplicación se encuentra relacionada y se orientan bajo parámetros y objetivos similares, estos mismos, se definen de manera disímil.

Lo anterior, atiende a que, por un lado, la recreación es definida como “una serie de actividades o experiencias placenteras, que ocurren durante el ocio y que usualmente son escogidas voluntariamente”, así mismo, es comprendida como “la actividad realizada para crecimiento personal o por placer durante tiempo de ocio”. (Salazar, 1996, p. 2). Por otro lado, la educación física es concebida como el cumplimiento de un plan de estudios el cual es estructurado por las instituciones académicas.

Dicho esto, es importante resaltar que la recreación, contempla aspectos fundamentales como lo es el crecimiento personal, cognoscitivo, físico, motriz y emocional, dado que su naturaleza de extracurricular (es decir, ser actividades realizadas fuera de las tareas diarias o comunes), permite anteponer una sensación de goce y disfrute que permite un desarrollo mucho más amplio y adecuado de las habilidades de los partícipes de una actividad de esta índole.

Como se mencionó, actualmente se ha evidenciado que los niños entre la edad de ocho a diez años, con ocasión de la pandemia y la implementación de la digitalización, han dejado de

lado actividades que han sido y se consideran imprescindibles para su desarrollo físico, emocional, cultural, motriz y social, siendo cada vez más evidente la preferencia por las pantallas y equipos electrónicos por parte de este grupo poblacional. Por ello, esta propuesta investigativa, mediante el uso de actividades cuidadosamente estructuradas, busca observar y analizar si el disfrute de los niños de ocho y diez años quienes serán un factor clave para el desarrollo y ejecución de la pedagogía planteada.

Esta investigación, tiene como objetivo principal apoyar a los niños ubicados en el rango de edad previamente descrito, en el fortalecimiento y mejora de sus habilidades motrices, trabajando a su vez, la expresión corporal en cada uno de ellos, ya que dichos elementos comprenden factores importantes, que permiten la estructuración y desarrollo de la identidad de cada uno de los niños, sin olvidar, que estas actividades también se encuentran orientadas a forjar un pensamiento interpretativo que favorezca su capacidad de análisis y resolución de problemas.

Lo anterior, se fundamenta en la importancia y deber que como educadores recae en nosotros, frente al acompañamiento y reconocimiento de las necesidades, fortalezas y debilidades de cada uno de los estudiantes que se encuentren a nuestro cargo. Ello, con el fin de poder atender de manera adecuada e idónea a sus condiciones, proporcionado un espacio de aprendizaje óptimo, que resulte ameno y que a largo plazo tenga un beneficio sobre las generaciones educadas. Por lo tanto, esta investigación, en aras de lograr dicho objetivo, será ejecutada mediante una investigación de naturaleza cualitativa, que, en términos del autor Lamberto Vera Vélez en su obra “La investigación cualitativa”, se entiende como:

“Aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular” (Vélez, 2024, p. 1).

Esto, con el fin de poder analizar de manera exhaustiva y cuidadosa, los resultados obtenidos a partir del desempeño de cada uno de los niños partícipes de las actividades planteadas, teniendo en cuenta factores como la edad, destreza, ánimo participativo, expresión corporal, los cuales serán elementos que se perciben durante toda la práctica recreativa.

Índice de contenido

Agradecimientos.....	9
Dedicatoria	10
Introducción.....	¡Error! Marcador no definido.
Resumen /Abstract.....	11
1. Problemática.....	18
2. Planteamiento del problema	19
3. Formulación del problema	24
4. Objetivos	24
4.1. General.....	24
4.2. Específicos.....	24
5. Justificación.....	25
6. Marco referencial	28
7. Antecedentes	28
7.1. Antecedentes Nacionales.....	29
7.2. Antecedentes Locales	32
8. Marco Contextual	35
9. Marco Teórico.....	36
9.1. Expresión Corporal.....	37
9.2. Habilidades motrices	40
9.3. Actividades recreativas.....	45
9.4. Lúdico.....	47
9.4. El taller como herramienta.	50
10. Metodología	52
10.1. Enfoque de investigación.....	53
10.2. Diseño de investigación	55
10.3. Muestra enfoque de estudio	56
10.4. Técnica e instrumentos de recolección	58
10.5. Fases de la investigación.....	60
11. Planificación y Diseño (Preparación).....	61
12. Salta y destaca	61
13. Aprende evolucionando.....	62
14. Muévete y relaciónate	63
15. La jungla de la creatividad	64
16. Mirada desde la creatividad.....	65
17. Implementación y Recolección de Datos	67
17.1. Expresión corporal	68
17.2. Habilidades motrices.....	69
17.3. Participación y disfrute	69
18. Resultados	71
18.1. Análisis de Resultados	74
19. Conclusiones	75
20. Referencias bibliográficas	77
21. ANEXOS.....	81

1. Problemática

El desarrollo psicomotriz en los niños entre las edades de ocho a diez años, es un factor que resulta fundamental para su crecimiento integral, por cuanto comprende el progreso motor con la capacidad cognoscitiva que debe ser propia de cada ser humano. Lo anterior, quiere decir, que dicho potenciamiento, permite que los niños se relacionen con su entorno de manera activa, óptima y adecuada; de igual forma, resulta necesario recordar que uno de los factores principales dentro de este crecimiento es la curiosidad innata de los niños, la cual, a menudo hace parecer mucho más “inteligentes” a este grupo poblacional que, a los adultos, dada su capacidad para absorber información de su entorno, apropiarla e interpretarla de una manera mucho más amplia.

No obstante, esta curiosidad implica no una superioridad intelectual, sino por el contrario, una etapa crítica de aprendizaje en la que el juego y las actividades recreativas son esenciales para reforzar tanto su desarrollo físico como personal (mental y emocional). Dicho esto, las actividades recreativas desempeñan un papel fundamental, ya que permite que este grupo de estudio (niños entre ocho a diez años), exploren de manera segura y divertida el entorno que los rodea, fortaleciendo sus habilidades motrices y cognoscitivas, A través del juego, los niños aprenden a controlar sus movimientos, mejorando su coordinación y desarrollando habilidades sociales que, en consecuencia, permiten forjar su carácter y sensibilidad.

De igual forma, las actividades recreativas, fomentan la creatividad, el cual es un ingrediente esencial para el desarrollo psicomotriz de este grupo de estudio, que permite enfrentar adecuadamente las distintas situaciones que puedan presentarse en su entorno.

2. Planteamiento del problema

En el desarrollo de las prácticas educativas uno, dos y tres comprendidas entre los periodos 2023-1, 2023-2 y 2024-1 se efectuó una observación de campo en la que se evidenció que, el desarrollo lúdico, corporal, motriz y recreativo de los niños en edades entre ocho a diez años, ha tenido una reducción significativa, por cuanto dicho grupo actualmente no cuenta con los espacios adecuados para un correcto desarrollo de estas habilidades.

Dicho esto, hay que tener en cuenta, que el ambiente escolar no es el único causante, ya que, en los hogares o entornos familiares, los niños optan por hacer uso de herramientas electrónicas como dispositivos móviles, televisores, juegos de video entre otros instrumentos, que han erradicado de manera sustancial su interés por recorrer y explorar el mundo. Esto, deviene principalmente por la inserción de una era de digitalización, en donde se considera “normal”, “educativo” e “inclusivo” que todos los niños desde temprana edad puedan tener acceso a herramientas de conexión o entretenimiento como las mencionadas con anterioridad.

De acuerdo a lo anterior, la directora ejecutiva de UNICEF Henrietta Fore en su declaración del día ocho de febrero del 2021 indica que: “Bajo la sombra de la COVID-19, la vida de millones de niños y jóvenes ha quedado limitada a sus hogares y sus pantallas. Para muchos, internet se convirtió rápidamente en la única forma de jugar, socializar y aprender.” (UNICEF, 2021).

Comprendiendo esto, es importante volver a impulsar por medio de actividades recreativas lo enriquecedor que puede llegar a ser el interactuar, jugar y explorar su exterior, fomentando diferentes ambientes de recreación apartada de sus hogares y en diferentes sitios que recurren en su cotidianidad como lo son la escuela, parques, y demás espacios de una manera adecuada y beneficiosa.

Dicho lo anterior, es pertinente mencionar lo expuesto por la especialista en familia Jona K. Anderson-McNamee y, la especialista en familia y desarrollo humano Sandra J. Bailey, ambas integrantes de Montana State University (MSU), en su documento “La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia”, el cual indica que:

“Hoy en día, los niños de todas las edades están expuestos a la tecnología, como computadores y videojuegos. Los niños que pasan la mayor parte de su tiempo usando la tecnología a menudo no son físicamente activos, ni creativos usando su imaginación. Es recomendable reducir los tiempos del niño frente a las pantallas, (televisión, internet, videojuegos) a no más de dos horas por día. Es deseable que el niño tenga al menos una hora diaria de actividad física.” (Bailey, 2017, p. 2)

Por lo tanto, resulta imprescindible realizar un cambio frente a las nuevas dinámicas de entretención y exploración del mundo, dado que, se ha evidenciado que los niños y niñas al momento de realizar una actividad de índole recreativa logran mejorar significativamente su expresión corporal la cual, comprende dos rangos (el lenguaje verbal y el lenguaje no verbal), los cuales se entienden como mecanismos de expresión altamente empleados por el hombre, en especial

por los niños. Luego entonces, quiere decir, que su entendimiento, lógica y razonamiento permiten hacer uso de estos lenguajes de una forma mucho más amplia y completa, que de igual manera se traduce en un desenvolvimiento físico y cognoscitivo mucho más óptimo.

Teniendo en cuenta lo anterior, el lenguaje corporal según plantea la autora Alba García Alcántara en su manual llamado “Cuando el cuerpo comunica”, afirma que: “Las palabras son hermosas, fascinantes e importantes, pero las hemos sobreestimado en exceso” (Alcántara, 2012, p. 13), ya que en la comunicación no todo el mérito del mensaje se lo llevan las palabras, “sino que hay toda una serie de elementos de expresión que son fundamentales que estén presentes” (Alcántara, 2012, p. 13). En dicho texto, se estudia el significado de los movimientos corporales donde las posturas y las expresiones faciales, juegan un papel importante para que el individuo pueda llegar a experimentar múltiples sensaciones en las que se le facilite conocerse y manifestarse desde la práctica del lenguaje, cuerpo y recreación.

Por ello se quiere trabajar desde la sensibilidad del menor, a través de espacios que aporten y trasformen su capacidad corporal proporcionando autoconocimiento en cuanto a la experimentación para lograr expresar eficazmente cualquier sentimiento en diferentes contextos y mejorar, en el desarrollo del sujeto en estudio.

A su vez, es indispensable conocer, evidenciar y entender como las actividades de carácter recreativo, permiten un desarrollo paulatino pero crucial en lo que refiere a la comunicación no verbal de los niños entre el rango de ocho a diez años, dado que, ello permite conocer de manera externa su disfrute, dominio o frustración al momento de ejecutar alguna actividad, lo que, en

consecuencia, facilita determinar e implementar planes de acción que propendan por apoyar a los alumnos en sus dificultades y en el fortalecimiento de sus destrezas.

Por ende, es primordial, hacer uso de diferentes estrategias o actividades recreativas que permitan evaluar la totalidad de campos de aprendizaje que puedan tener un efecto positivo al interior de esta comunidad o población de estudio. Por ejemplo, en el juego de “la pastillita” se aplican habilidades motrices y en el juego “de rol” ofrece la posibilidad de trabajar la expresión corporal, como también otras actividades conocidas por los niños como “el suelo es lava”, y “policías y ladrones”, en donde vale analizar los siguientes interrogantes: (I) ¿Qué habilidades motrices vamos a trabajar? Correr, frenar, reaccionar, saltar, equilibrio, y (II) expresión corporal: ¿Qué expresiones vamos a usar? Gestos, asumir roles, expresar emociones, asombro, cortesía, habilidad social, etc.

Bajo este entendido, el autor Jacques Copeau (1978) considera imprescindible la expresión corporal para la interpretación lúdica del cuerpo y la mente, ya que se permite ejecutar e interactuar desde la investigación, y así, ejercitar en el contexto educativo a través del juego interactivo y de los diferentes movimientos del cuerpo, ya que posibilita una relación con los demás individuos y, las nuevas formas de relación se manifiestan a través de instrumentos pedagógicos que permitan el descubrimiento de mecanismos corporales.

Dentro de las actividades recreativas que se desarrollaban fueron vitales para obtener una clara respuesta del cuerpo y como a través de la conciencia se determina lo que se quiere expresar sobre el cuerpo expresivo que permita dar significados en respuesta para la espontaneidad y fluidez a la hora de relacionarse en diferentes contextos para la reflexión crítica.

Consuelo Arguedas Quesada plantea que:

En la “Educación Primaria la expresión corporal es indispensable para el desarrollo integral del contenido curricular. Con la integración de la música y “la expresión corporal se motiva a los estudiantes y se redescubre la capacidad creativa de los alumnos y del docente; de esta forma se concibe al niño y a la niña como seres completos, con sus intereses y experiencias.” (Quesada, 2003, p. 130).

Lo anterior, es una referencia clave para comprender la importancia que radica el trabajar a partir de los juegos y las manifestaciones recreativas que promuevan la creatividad e iniciativa de los niños y que, a su vez, favorezcan el trabajo en equipo, ya que así nace la cooperación y autenticidad en las diferentes relaciones humanas.

De esta manera, resulta apropiado trabajar con los niños y niñas de edades entre los ocho a diez años, en estos conceptos que permitan un acercamiento a una proyección más elaborada de la expresión corporal, las actividades recreativas y sobre todo darle un concepto importante a la licenciatura en recreación, ya que, esta permite diferentes manifestaciones en diferentes contextos como por ejemplo entornos escolares, por ello las intervenciones que se realizaron en el transcurso de la práctica e implementación del taller y las actividades, se hace una síntesis y análisis apropiado para tener en cuenta en las intervenciones que se van a ejecutar durante el proyecto.

3. Formulación del problema

¿Cómo las habilidades motrices de los niños en edad de ocho (8) a diez (10) años, pueden ser desarrolladas adecuada y oportunamente mediante la implementación y ejecución de un taller orientado a las actividades recreativas?

4. Objetivos

4.1.General

Promover la integración de habilidades motrices y expresión corporal mediante el diseño y desarrollo de actividades recreativas orientadas a niños y niñas de ocho (8) a diez (10) años.

4.2.Específicos

- Identificar mediante las actividades recreativas las posibles habilidades que contengan los y las niñas, respecto a la expresión corporal y habilidades motrices.
- Enseñar a los participantes la importancia que implica conocer, explorar y fortalecer sus habilidades motrices mediante el uso de actividades recreativas, para extender sus conocimientos, destrezas y talentos.

- Reconocer el impacto de las actividades recreativas en la intervención de la expresión corporal en los niños/as y su efectividad en las expresiones faciales, físicas y motrices.

5. Justificación

La intencionalidad del proyecto surge de la observación e investigación de que, en la actualidad, los niños no juegan principalmente para desarrollar sus habilidades y destrezas motrices, sino, que lo hacen atraídos por los elementos que se utilizan mediante el disfrute y diversión que estos mismos implican. Por ende, las actividades recreativas suministran un apoyo, para potenciar la expresión corporal, permitiendo a los niños y niñas explorar su disfrute y ocio, de esta manera, se enriquece la expresión de sus sentimientos y se fortalece su capacidad comunicativa a través de movimientos corporales, fomentando la seguridad y reduciendo limitaciones.

Desarrollando lo anterior, el artículo emitido por la entidad Crecer de Colores denominado “Los niños de hoy juegan menos”, dan a conocer que:

De acuerdo con los estudios existen varias razones que apuntan a la disminución del juego, todas ellas relacionadas con el estilo de vida de hoy en día y las diferentes características de la crianza de hoy con respecto a la de hace algunas décadas. A continuación, las resumimos.

- Un mayor uso de dispositivos electrónicos por parte de los niños, niñas y adolescentes. Pantallas de todo tipo que ya son la pandemia del siglo XXI.

- El hecho de que más de la mitad de la población mundial vive en ciudades. Los entornos urbanos tienden a disminuir las oportunidades de juego con espacios menos abiertos y naturales para juegos al aire libre.
- Una baja conciencia a nivel cultural de la importancia del juego.
- Más presión sobre los niños y niñas para que les vaya bien en el colegio, que realicen actividades extracurriculares, talleres deportivos, que aprendan idiomas, etc.
- Más restricciones para jugar: los papás y mamás quieren proteger a sus hijos de los extraños, el tráfico, la contaminación o el acoso al que pueden verse expuestos al estar en la calle. No es extraño escuchar "Prefiero que juegue adentro de la casa a que se exponga en la calle".

(Crecer de Colores, 2020)

El anterior artículo de estudio, contribuye con los ejes y objetivos fundamentales del proyecto, en la ayuda de una observación investigativa, la cual, por medio del taller contentivo de las actividades recreativas, opta por incrementar el interés de los niños y niñas en participar en actividades de índole recreativo, en donde el instrumento principal es su destreza motriz y cognoscitiva, siendo ajenos a cualquier herramienta tecnológica que no permita un desarrollo pleno y adecuado.

Dando continuidad a la relevancia de trabajar con niños y niñas entre las edades de ocho a diez años, es pertinente reconocer la influencia de las actividades recreativas en el desarrollo de las habilidades motrices y la expresión corporal, dado que, estas a través del juego contribuyen al restablecimiento de aquellas habilidades y destrezas perdidas con ocasión de la inserción de herramientas tecnológicas, a la cotidianidad de estos sujetos.

Esto, igualmente es desarrollado en el pluri-enunciado texto “La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia”, el cual, de manera expresa dispone que:

El juego es una parte esencial y crítica del desarrollo de todos los niños. El juego comienza en la infancia e idealmente, continúa a lo largo de su vida. El juego es la manera en que los niños aprenden a socializar, a pensar, a resolver problemas, a madurar y lo más importante, a divertirse. El juego conecta a los niños con su imaginación, su entorno, sus padres, su familia y el mundo. (Bailey, 2017, p. 5)

Luego entonces, quiere decir que, el taller propuesto al interior de la metodología de esta investigación, propende por la preparación y ejecución de diferentes sesiones, en donde la practica docente, los conocimientos en pedagogía y el interés sobre las habilidades motrices de este grupo de estudio, generen un impacto en un aula o espacio de trabajo y en la influencia de los niños en edades de ocho a diez años, forjando un aprendizaje basado por la experiencia de las actividades recreativas propuestas.

Con esto, se espera implementar y denotar asertivamente la eficacia de las actividades planteadas mediante la interacción del taller, mostrando un factor social por medio del juego, conociéndolo mediante la recreación y actividades presentes en los usos del tiempo, ocio de los estudiantes para comunicarse hacia los demás en medios escolares y en su vida cotidiana, lo que fortalecerá en diferentes aspectos tales como, su desenvolvimiento físico y emocional.

En el proceso de edades entre ocho y diez años, contribuyen con el propósito de observación e investigación a partir de las habilidades motrices y que por ayuda de las actividades recreativas se evidencie un poco más desarrolladas, no solo por su bien muscular sino en las formas de expresión corporal no verbal que se tengan en otras actividades escolares y cotidianas, ya que en estas edades su expresión física y emocional no están limitadas por factores externos como la burla, timidez y vergüenza que son factores que tienden a afectar el desenvolvimiento de una persona en la medida en que crezca, por lo que en las edades ya antes mencionadas se muestra una creatividad e imaginación los cuales serán elementos fundamentales para el desarrollo de esta investigación y en la observación de los resultados obtenidos en cada una de las actividades planteadas al interior de este escrito.

6. Marco referencial

En el marco referencial se abordarán diferentes documentos, artículos los cuales soportan esta investigación desde el punto de vista teórico e investigativo. Por ello, es relevante abarcar los siguientes ejes a tener en cuenta: en primea instancia, se tomarán diversos antecedentes teóricos que desarrollan de manera conjunta o individual términos como la expresión corporal, las habilidades motrices y, las actividades recreativas, desde una perspectiva didáctica. Seguidamente están los conceptos de marco investigativo con soporte en autores que facilitan la comprensión de cada concepto o terminología relevante para esta investigación.

7. Antecedentes

Para realizar con efectividad este proyecto y en base a los talleres, es pertinente el conocer investigaciones para obtener diferentes percepciones en relación con nuestro tema central, logrando una orientación más precisa en cuanto a la organización y ejecución del trabajo, por ello a continuación se resaltan varios trabajos de distintas universidades y soportes precisos en relación a la expresión corporal y las actividades recreativas, que permitan una mejora a la expresión oral y corporal de los niños en edades de ocho a diez años, conociendo diferentes investigaciones nacionales e internacionales generando un amplio conocimiento al proyecto de grado.

7.1. Antecedentes Nacionales

El primer antecedente se toma de la propuesta de Eneried Liz Lasso (2011), en su proyecto titulado “El lenguaje corporal y la comunicación una mirada desde la educación física”, este proyecto muestra una perspectiva frente al reconocimiento del cuerpo y la educación física, ya que contribuye efectivamente a la comunicación de los estudiantes a través de diferentes actividades recreativas asumiendo relación en acciones de mente y cuerpo, teniendo en cuenta que el cuerpo aprende del cuerpo del otro, como esencia del aprendizaje colectivo y esencial en el rendimiento corporal.

La metodología que se realizó en este proyecto es un plan de estudios que permitió evaluar de forma eficaz los procesos que se llevaron a cabo, las actividades complementarias y adicionales eran importantes para la ejecución del aprendizaje didáctico, la asesoría era permanente y enriquecedora.

Como medio de conclusión y los resultados que se evidenciaron fueron que cada uno de los estudiantes realizará su propia evaluación de las actividades desarrolladas y de manera conjunta se sacaron las conclusiones en donde se permitió estimular al estudiante participar de manera conjunta en la programación de acuerdo con sus afinidades corporales para trabajar de forma eficaz de manera conjunta.

El segundo antecedente tomado de Héctor David Arias (2004) con el proyecto titulado “La expresión corporal como medio facilitador de la integración escolar del niño con limitación visual de la institución educativa distrital Gerardo Paredes”. Este proyecto integra un conocimiento amplio que, de forma a nuevas estrategias metodológicas para desarrollar talleres de expresión corporal para niños, pues esto puede deducir en la afectación emocional del niño que se puede descubrir desde las actividades recreativas para observar sus acciones y su forma de expresar las emociones, logrando un pensamiento crítico y estipulando los intereses del estudiante y facilitar la integración al contexto escolar y el manejo de los espacios en los que se desenvuelven independientemente.

La metodología que se implementó en la monografía de este proyecto fue desde un enfoque cualitativo, donde los resultados y conclusiones se realizan respecto a las encuestas e investigaciones que se han realizado respecto a las nuevas estrategias pedagógicas para así abrir una noción más importante de la inclusión educativa de los estudiantes con discapacidad visual y a su vez, fortalecer su concepción de imagen corporal desarrollando de manera asertiva su autoconcepto de su expresión corporal. También se realiza un diseño de investigación de acción para permitir un cambio social donde transforme la sociedad considerando las condiciones de discapacidad en el mundo.

Desde las conclusiones y resultados es importante mencionar que fue un reto trabajar desde la inclusión visual ya que pareciera ser que no merecen un mismo trato, pero este proyecto deja una reflexión importante y es de vital importancia proporcionar el cuerpo y el tacto como posibilidad de integrar conciencia de sus cuerpos, para que así la persona invidente no se sienta excluida para no ser desde una perspectiva de “zona oscura” para ellos ni para los demás.

El tercer antecedente es realizado por la autora María Blanco Vega (2011) con su proyecto “La expresión corporal en la formación de maestros: estudio de los programas de educación inicial en las universidades de Bogotá”. El documental es realizado por la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Iberoamericana de Bogotá y expone diferentes puntos importantes del que hacer docente en el contexto escolar permite discernir, comprender y conocer lo que significa “labor docente” y lo que esto conlleva al aprendizaje en la educación inicial, estos enfoques y sus ejes disciplinares se desarrollaron con el cuerpo y la expresión como base de los mismos, este proyecto deja una reflexión importante de cómo hacer un trabajo efectivo a partir de actividades que permitan como futuros docentes en formación un cambio social hacia los estudiantes.

Desde la metodología aplicada, donde con el método descriptivo se conocieron perspectivas de la expresión corporal en la educación inicial, se desarrolla un documental donde recopilan información de fortalecimiento que puede ayudar a sistematizar de forma pertinente el proceso efectivo. En cuanto a conclusiones y resultados se propone que las universidades tengan la obligación modificar su plan de estudios ya que en el proceso del trabajo se evidencia la importancia de trabajar en este concepto de expresión en la educación inicial, ya que todo esto infiere en la

formación y conocimiento del sujeto, logrando que las instituciones educativas puedan tener variedad en sus perfiles como maestros para dejar un modelo tradicional de educación, en una educación más superior y enriquecedora hacia los estudiantes.

7.2. Antecedentes Locales

El primer antecedente se titula “la expresión corporal como lenguaje artístico.” Según Paola Catherine Ramírez Céspedes (2017), egresada de la Universidad Pedagógica Nacional en la carrera Licenciatura en educación infantil; Su proyecto pedagógico lo vinculo en el Centro Acunar Gran Yomasa ubicado en la localidad de Usme, se plantea que el niño descubra diferentes habilidades partiendo del contexto en el que se encuentre, en este caso el arte y sus manifestaciones fueron eficaces para el desarrollo cognitivo e integral y de cada uno de los estudiantes.

La metodología implementada fue centrada en la Filosofía Reggiana comprendida como una *“Estrategia de enseñanza que defiende que los niños pueden aprender por sí mismos, a través de la observación y curiosidad natural y, de esta forma, desarrollar su creatividad”* (kiewicz, 2023) luego entonces, dicha teoría permite que el niño sea su propio protagonista y le permita desde la creatividad puedan buscar la flexibilidad y la incertidumbre de los procesos de los niños a través de los diferentes talleres amplios e integrales que se definen de manera flexibles, creativos, y dinámicos para la transición de diferentes espacios pedagógicos y educativos que interceden en las necesidades y desde los intereses del profesor y de los estudiantes para así fomentar la interacción social respecto a diferentes emociones que pueden ejecutar de manera constructiva para lograr lazos de “labor docente relación estudiante” llegando así a unas interpretaciones interesantes desde el aula donde

ofrezcan de manera pertinente experiencias innovadoras y diversas para mejorar el ámbito educativo.

“Mi cuerpo expresivo y mi cuerpo creativo” a través de actividades tales como “Arte, música y danza” que potencian las habilidades corporales de niño, este se relaciona ya que en el proceso de la intervención se pretende utilizar de estas herramientas y así hacerlo de forma concreta donde se logre que el niño desde cuerpo logre experimentar, compartir, relacionarse, interactuar con los otros, efectuando relaciones sociales desde nuevas sensaciones y emociones del individuo, esto a través de talleres pedagógicos y herramientas didácticas precisas para intervenir en las edades de 8 a 10 años.

Las reflexiones finales en cuanto a los resultados y conclusiones que se pudieron observar fue el enriquecimiento personal del individuo en el concepto de la expresión corporal, fue agradable y efectivo ya que a través de sus expresiones faciales y desde el cuerpo se genera una interacción dese si mismo y su entorno, por lo tanto, la expresión debe dejarse sorprender desde las posibilidades del sujeto, ya que desde la primera infancia se tiene un concepto de expresión corporal pero a medida de un tiempo pertinente se trasforma y se mejora.

El segundo antecedente fue buscado en el repositorio institucional de la Universidad Distrital en donde encontramos también un aporte diferente y eficaz para el proyecto y los talleres fomentando esa creatividad que es importante tener en la expresión corporal de cada niño, ya que nos ayuda con referencias bibliográficas con el documento titulado “el juego teatral una posibilidad pedagógica a favor de la comunicación asertiva.” (Barrera, 2017). La propuesta de este proyecto

permite evidenciar que el juego y la expresión corporal desempeñan un papel importante en niños de 5 a 9 años por ello la metodología se encargó de hacerse cualitativa, investigando y acercando diferentes posturas corporales para generar reflexiones críticas y analíticas desde un aspecto subjetivo e intersubjetivo.

Las conclusiones de este proyecto son importantes resaltarlas ya que, desde el taller, se logró un reconocimiento a la hora de exaltar el cuerpo como un actor importante desde las determinaciones del lenguaje y desde una postura escolar ya que así se fomenta la confianza y la cooperación de los estudiantes para que logren ejecutar herramientas innovadoras desde los espacios educativos para que su desarrollo integral sea visto desde una perspectiva más formadora y eficaz. Por lo anterior el juego lúdico-prácticos es vital para abrir un camino de nuevas experiencias y emociones para una intervención con el cuerpo y explorar más allá de lo que estarían dispuesto a expresar.

El tercer antecedente lo recurrió la estudiante Rodríguez Mónica (2017) por la carrera de Educación especial. En su diagnóstico sobre la observación Mónica afirma que los niños no se expresan a través de sus gestos, ni de su cuerpo, ya que suelen ser muy planas, desde los contextos familiares muchos no tienen forma de relacionarse con el entorno. La metodología que se implementa es cualitativa donde evidencia la importancia de la expresión en contextos de la vida, por lo tanto, se concluye que desde la perspectiva de la expresión el niño crea cualidades morales y responsabilidad afectiva con el mundo que lo rodea.

8. Marco Contextual

Es importante destacar en la observación e investigación del presente proyecto en la función del implemento en las actividades recreativas que se utilizan. Este enfoque se manifiesta en el hecho de que el juego se convierte en una oportunidad para incentivar la creatividad de los niños y las niñas, propiciando un aprendizaje que no siempre es lineal. Así, se puede intervenir pedagógicamente en las diversas fases del desarrollo motor y social durante el juego.

A través del juego, los niños pueden tomar conciencia de su expresión corporal. Las actividades recreativas son entendidas como una herramienta pedagógica que aporta a su creatividad de manera atemporal, sin un procedimiento previamente establecido en la resolución de habilidades motoras. En cambio, se busca identificar cómo los niños se desempeñan y adquieren aprendizaje didáctico e interactivo, buscando dentro de un entorno que les resulte atractivo al momento de realizar tareas y propuestas de aprendizaje.

Al jugar, los niños logran un aprendizaje autónomo que surge de su curiosidad. Aquí surge la pregunta: ¿qué juegan los niños? De este modo es fundamental potenciar la creatividad a través de actividades recreativas, forjando a observar y generar un interés específico en identificar, mediante actividades recreativas, las habilidades de los niños y niñas en áreas como la expresión corporal, la cooperación y la socialización. Estas interacciones también favorecen el desarrollo y manejo de los niños y niñas en el entorno recreativo.

Con el objetivo de llevar a cabo una investigación que favorezca el contacto directo con los niños y las niñas, no solo se buscara observar cómo juegan los niños y las niñas, sino también revisar situaciones específicas para fortalecer sus habilidades motrices y mejorar su expresión corporal a través del juego y las actividades recreativas, manteniendo un enfoque práctico en el aprendizaje pedagógico y en la estimulación de la creatividad como parte de su función recreativa.

En síntesis, se realizará un trabajo de investigación y observación, analizando cómo se efectúan los niños en diferentes contextos de aprendizaje, como en la escuela, el aula, y sus interacciones sociales. Este análisis permitirá afianzar su expresión corporal y habilidades motrices a través de actividades recreativas.

9. Marco Teórico

En el marco teórico se abordarán diferentes conceptos claves de la investigación que se va a desarrollar en la intervención del proyecto de gestión. En primer lugar, se hace un acercamiento a las definiciones de conceptos como: Expresión corporal, actividades recreativas, exploración, postura corporal y expresiones faciales claramente con el respaldo de diferentes autores. En segunda instancia, hay que enfatizar las diferentes temáticas para el proyecto y es como a partir de las actividades recreativas se puede transformar una mejora en la expresión de los estudiantes en contextos escolares.

También es importante destacar las temáticas y actividades como una forma en la que los niños y las niñas se van a relacionar a lo largo de sus diferentes entornos (escolar, personal,

extracurricular, familiar, entro otros) y como se desarrolla su creatividad por medio de estas actividades.

9.1.Expresión Corporal

Cuando se habla de la Expresión Corporal según Molina:

Nacemos irremediamente cuerpo y también nos hacemos cuerpo cada día, pues es el soporte vital donde queda impresa nuestra vida emocional y relacional. Pero también tenemos y somos cuerpo. Y esa construcción, inacabada y siempre en tránsito de nuestra identidad corporal, es la que va definiendo ese ámbito de encuentro entre el yo y los otros. (Molina, 2014)

Así, hay que resaltar que el sujeto no solo se comunica a través del lenguaje verbal, habla y se expresa bajo diferentes representaciones escolares o dependiendo del contexto desarrollado, es decir que las palabras son vitales, pero la interpretación del cuerpo se hace más semejante ante este contexto, ya que se puede observar en las artes escénicas es uno de los medios más utilizados para interpretar cada una de sus emociones.

Dando un énfasis en el cuerpo humano, nos quiere dar entender que nuestra forma de correlación y tacto hacia los demás en cuanto a nuestro entorno escolar no va anclada solo a una expresión, sino a una forma de vernos y sentirnos hacia los demás.

El lenguaje corporal según Patricia Stokoe y Ruth Harf (1992) se entiende como “un lenguaje por medio del cual el individuo puede, percibirse, sentirse, conocerse y manifestarse. Es un aprendizaje de sí mismo: que es lo que el individuo siente, que quiere decir y cómo quiere decirlo” (Patricia Stokoe y Ruth Harf, 1992, p. 10), siguiendo esto es importante resaltar que la expresión es el medio de comunicación y el lenguaje es el que interactúa desde el cuerpo y el movimiento expresando sentimientos, emociones y sensaciones que posibilitan al ser expresarse consigo mismo, con el otro y con su entorno.

La expresión corporal es el medio por el cual las personas pueden lograr comunicarse con su entorno en diferentes contextos de la vida, logrando diferentes experimentaciones que hacen parte de la mente.

Así como los niños tienen diferentes maneras de aprender y de socializar con otros, siempre buscan comunicarse desde un escenario es donde estén cómodos y puedan comunicarse libremente para que no se sientan presionados solo por expresar alguna emoción que deseen de manera creativa e imaginativa para lograr ejecutar un lenguaje expresivo donde pueda intervenir la música, el teatro, salidas, etc. Ya que, por ello la música ha logrado un cambio enorme ya que tiene ritmo, historia y mucho sabor y esas como el niño "mete el cuerpo" en la vida cotidiana y está dispuesto a jugar, inventar e improvisar con su cuerpo y sus movimientos.

Por lo anterior, conviene trabajar este tema de expresión corporal para crear espacios que sensibilicen y realicen una transición de las acciones del niño y la niña, pues pueden evidenciar como la manera correcta de descubrir su cuerpo, expresar sus sentimientos y emociones para que la

autoestima crezca positivamente. podría ayudar a descubrir su cuerpo, expresar sus sentimientos, construir una autoestima, que pueda conectarse con su entorno y el entorno consigo mismo, siempre involucrando el cuerpo como una expresión de encuentro y conexión con los demás.

Es deseable destacar lo mencionado al interior del fragmento “La sensopercepción redescubre los sentidos”, que podemos encontrar al interior del texto “Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación.”, el cual indica que “El desarrollo sensoperceptivo es la unidad de la Expresión Corporal, aquí parten los caminos del desarrollo de técnicas adecuadas para el despliegue del movimiento, la creatividad y la comunicación, los tres materiales que se encuentran en la Expresión Corporal” (Vega, 2009, p. 4), En cuanto al desarrollo sensoperceptivo este está ligado a los niños y su modo de aprendizaje y comprensión por medio de los sentidos, y como se estructuran los sentidos de cada persona, de tal manera que con el crecimiento propio de la creatividad que va forjando cada individuo se evidencia el vínculo directo que se hace desde el sentido hacia el movimiento. Es importante resaltar el aprendizaje de los niños con activaciones recreativas que conecten los sentidos con la práctica de estos mismos, haciendo que por este medio ellos entiendan su entorno y como pueden relacionarse entre sí con los demás.

Los sentidos en cuestión de un desarrollo personal en la niñez buscan alimentar otros aspectos como la creatividad, el manejo de las emociones y como por medio del movimiento se expresan de manera asertiva y concisa para que cuando los niños se vean expuestos a diferentes ambientes de demostración den un semblante de confianza y autocontrol en cuanto a su expresión.

9.2.Habilidades motrices

Las habilidades motrices se van desarrollando y adquiriendo a lo largo de la vida, pero más específicamente en la etapa de crecimiento de los niños en la infancia, y como ellos van alcanzando una disciplina y una capacidad a la hora de la ejecución de varias actividades que requieran un esfuerzo físico de manera controlada y coordinada, ya sean actividades de simple desarrollo o algo más complejo para ellos. Se busca por medio de la recreación y las actividades físicas que los niños puedan verse bien relacionados en un ambiente social en cuanto a su desempeño físico, su educación física, su desarrollo emocional y su entorno social.

Cuando en la pedagogía se quiere enseñar desde una buena educación física, se implementa el desarrollo motor de las personas, poniendo a prueba sus habilidades en cuanto a agilidad y destrezas por medio de la recreación y la práctica donde se utilizan diferentes herramientas para el progreso individual de la persona ya sea que este tenga que utilizar sus manos, o su cuerpo para la realización de actividades como pintar colorear o correr, y como él perfecciona su habilidad motriz ante el desarrollo de estas mismas.

Dando continuidad a los conceptos, en el fortalecimiento del proyecto investigativo, es pertinente hacer mención del documento “Las Habilidades Motrices Básicas en Educación Física Escolar. Propuesta de intervención didáctica basada en ambientes de aprendizaje”, el cual el autor cita que:

Por habilidad motriz entendemos la competencia (grado de éxito o de consecución de las finalidades propuestas) de un sujeto frente a un objetivo dado, aceptando que, para la consecución de este objetivo, la generación de respuestas motoras, el movimiento, desempeña un papel primordial e insustituible. (Fernández, 2020, p. 10)

Como se habla en el texto citado se ve la motricidad como una competencia adquirida con la finalidad de un cumplimiento de objetivos, es decir si cuando los niños están en la etapa de crecimiento y conocimiento se les implementa una serie de tareas a cumplir con una finalidad de éxito se verán resultados que evidenciaran que el promover y apoyar a los niños por medio de la competencia les dará las destrezas y eficacia necesaria para tener un óptimo desarrollo, en consideración con la búsqueda de habilidades motoras.

Es de suma importancia recalcar que mediante la enseñanza y la implementación de objetivos en las actividades recreativas de los niños estas potenciaran que estos den respuestas optimas y significantes con respecto a su agilidad a la hora de responder activamente ante metas dadas, demostrando sus habilidades motrices en cuanto a velocidad de respuesta y resultados.

Tomando el siguiente apartado del artículo titulado “¿Qué es la psicomotricidad para Piaget?”, en el cual se menciona y hace alusión que “es fundamental durante la primera etapa del desarrollo cognitivo, la etapa sensorio-motora. En esta etapa, los bebés y los niños pequeños aprenden a través de la interacción física con su entorno, ayudándoles a relacionar sus acciones con sus pensamientos.” (mente y movimiento, s.f.)

Por lo tanto, es importante resaltar que el desarrollo cognitivo va entrelazando con el desarrollo motriz, aunque finalmente son interdependientes, es de ahí que los niños pueden representar mentalmente sus acciones y sus movimientos, planificándolos antes de su realización para que según la situación ellos puedan reaccionar de manera espontánea o premeditada. Que esta forma sea implementada en su factor cognitivo y que cada vez sea desarrollada con más habilidad es lo que les irá adquiriendo la coordinación y agilidad mediante la experiencia, entre más se repita este patrón los niños podrán relacionarse fácilmente a su entorno y a la serie de pruebas que puedan ir afrontando a lo largo de su vida escolar.

De igual modo el desarrollo motriz es la base de las habilidades del sujeto ya sean simples o complejas esto le será fundamental en la práctica e inteligencia en cuanto a su comprensión física a la hora de una reacción inmediata o consecuente donde este se encuentre en una situación de prueba física y cognitiva.

Dando una mención pertinente del documento “Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada”, el cual nos indica sobre:

Los distintos ámbitos de la conducta infantil han contribuido a la explicación de cómo, a través de la motricidad, se van conformando la personalidad y los modos de conducta. Ahora bien, estos mismos estudios ponen de manifiesto que la conducta humana está constituida por una serie de ámbitos o dominios. (Barreto, 2008, p. 77)

Puesto a lo anterior se dice que a grosso modo pongamos en la educación de los niños su motricidad en relación con su actitud estos aprenderán a correlacionarse y a contribuir socialmente, ya que por medio de la recreación y la interactividad se puede observar los cambios en la conducta ya sea positivamente o negativamente es decir que cuando el sujeto se ve expuesto a un entorno este forja una perspectiva de ello y así mismo haya la manera de demostrar su personalidad basándose en el ámbito en el que se encuentra, ya que llevándolo a diferentes actividades si o si este tiene que interactuar con otros haciendo que por medio del juego y la habilidad motriz la personalidad del niño destaque entre los demás.

De esta manera al momento de hacer la practica en el concepto de habilidades motrices, es importante hacer la preparación y conocimiento de como realizar una debida estructuración del entrenamiento del cuerpo y mente, lo cual nos da un momento clave para cuando nos referimos al manejo del cuerpo nos brinda la posibilidad de también conocer parámetros de “cuerpo y mente” tomando de referencia la importante sincronización que deben general, mostrando en el estado de la persona una tranquilidad, seguridad y confianza de sí mismo. Para ello se demuestra un necesario acondicionamiento de la mente y el cuerpo como con las estrategias que nos gustaría plantear como los juegos expresivos, que nos ayudan a fortalecer las habilidades emocionales y físicas dando a conocer un cambio y seguridad de diversas situaciones que se puedan encontrar en la vida cotidiana para mostrar un pensamiento crítico, seguro y decisivo de una expresión acorde a la situación.

Procediendo con la implementación de prácticas en la estructura de un entrenamiento funcional de las habilidades motrices donde se distinguirá un concepto básico de Clark y Lucett (2010) que concierte en el conocimiento de los patrones de movimiento dando una ayuda a

contemplar de una manera más directa o estructurada los conceptos de las articulaciones, el cual se debe tener presente en las actividades para con ello mejorar la efectucción del movimiento motriz, fortaleza de los músculos y una agilidad de respuesta, así mostrándonos que es el concepto necesario para trabajar “cuerpo y mente” el cual se tomó del documento titulado “Metodología del entrenamiento funcional” que nos da el concepto de los autores anteriormente mencionados. (Corsino, 2023).

Con esto integramos las actividades físicas, pero en base al juego y que los mismos estudiantes presenten que el movimiento integrado del cuerpo da seguridad en la expresión hacia los demás o diferentes situaciones y donde el trabajo del cuerpo se enfocaría en lo muscular, articular y nervioso o neuromuscular, trabajando, mostrando el desarrollo y eficiencia mediante capacidades funcionales obtenidas como: eficiencia neuromuscular y fortaleza muscular.

Contribuyendo al concepto conocido se va teniendo una debida estabilidad con estas dos partes se forma una tranquilidad y seguridad para poder expresar no solo con lo que se tiene en mente sino que de igual manera con acciones tomadas por el cuerpo y que los estudiantes sepan que indirectamente están obteniendo una asimilación de diferentes parámetros en sus movimientos y la percepción del equilibrio “cuerpo y mente” de la acción participativas que se adecuan en diferentes actividades escolares y cotidianas, lo que podemos deducir que ya se está estableciendo una acción participativa de memoria, ya tomándose como una acción indirecta que toma el niño según la situación en la que se encuentre.

Rivas (2011) estipula y muestra trabajos alusivos con los que muestra y contribuye de diferentes caracteres los recursos de respiración y meditación que deben tener los participantes para que no se pierda estabilidad entre el cuerpo y la mente, esto también ayuda a estimular los aspectos emocionales que muchas veces efectúa el estudiante con los juegos teatrales o actividades basadas en aspectos motivacionales para superar los nervios y el miedo escénico y ayuda a aportar la implementación adecuada de la expresión corporal, consciencia en su cuerpo, resistencia en movimientos propios.

9.3.Actividades recreativas

Las actividades recreativas tienen gran influencia en nuevas formas del sistema educativo, posibilitando el uso y desarrollo de situaciones nuevas en el análisis de la participación social, creación y fortalecimiento de capacidades de los niños y niñas, mostrando que estas mismas permiten un disfrute y distracción de las responsabilidades o trabajos, por lo que son actividades realizadas de manera voluntaria, y que de este mismo modo aportan con el dado de diversión, disfrute y socialización de diversos contextos de análisis.

Son de gran importancia y contribución en el proyecto, permitiendo que los niños y las niñas por medio de dinámicas físicas y el aprendizaje que optimemos por medio de las actividades recreativas, puedan liberar tensiones durante su tiempo libre y que se tomen por placer, agrado y disfrute, permitiendo un nuevo modo de aprendizaje en las modalidades pedagógicas que se requieren analizar del presente proyecto.

Recordemos que las actividades recreativas se realizan por el mero placer de generar una distracción de las rutinas cotidianas que se pueden presentar en el transcurso de la jornada de los niños y niñas, ya que gracias a estas actividades se pueden experimentar diferentes situaciones en las cuales por medio de un juego deben buscar diferentes soluciones a las actividades planteadas garantizando un enfoque tanto recreativo como motivacional y de resolución de problemas; las cuales permitirán que desarrollen su potencial de manera sana y dinámica.

Dando una continuidad en la contribución del presente proyecto se toma el siguiente apartado que no indica que las actividades recreativas “favorece el desarrollo de la imaginación, creatividad y memoria, junto con la concentración y atención. Además, en esta relación con el entorno” (Radilla, 2022). Como podemos evidenciar en el artículo nos habla de la importancia que puede llegar a tener este tipo de actividades que se desarrollan en el proyecto, ya que como se menciona es importante que los niños y niñas se sientan libres y cómodos, dado a fortalecer su aprendizaje y la toma de decisiones de una manera muy autonomía.

Gracias a este proyecto se busca demostrar las diferentes actitudes que puede llegar a tener un niño o niña entre las edades de ocho a diez años, y como puede llegar a expresar diferentes emociones como lo pueden ser: la alegría, la tristeza, el liderazgo, la paciencia y la resolución de un problema o conflicto de una manera mucho más didáctica y entretenida para ellos.

Dando una continuidad se tomó un concepto del artículo: "Impulsa la formación integral y mejora la calidad de vida" del cual se habla una idea específica donde indican que:

"Aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los procesos comunitarios y su empatía que se puede generar la aplicación de un nuevo tratamiento pedagógico y no especialización ya que no se busca una competencia ni logro completo." (DIAZ, 2012, p. 50)

Lo anterior expresa como mediante las actividades recreativas también podemos ayudar a fomentar la inclusión de los niños y niñas en el entorno social, ya que gracias a estos juegos tienen que generar una integración con diferentes personas las cuales ayudan a enriquecer sus capacidades de convivir en los diferentes entornos de la vida; esto permite demostrar que el proyecto nos ayudara a garantizar el desarrollo de las emociones y las habilidades de los niños y niñas que participaron en este proyecto.

9.4. Lúdico.

La lúdica permite implementar la base del proyecto al implementar los juegos, reflejando otra perspectiva y sentido, con un desarrollo que aportaría según las prácticas pedagógicas. Haciendo notar por parte del juego las destrezas y habilidades de niños con el taller que fortalece la

lúdica y se implementa dentro del factor y el ámbito escolar y su formación en la vida cotidiana con actividades que presentan diariamente.

Con la lúdica, se disfruta el taller junto con la implementación de actividades en el juego y da el aporte como herramienta pedagógica que favorece el aprendizaje de niños y niñas, por eso, es pertinente hablar del autor autor Jiménez (2010) contribuye la lúdica y la asocia como expresión cultural y en el proceso cognitivo y expresivo del desarrollo humano donde se denotaría el factor social, dejando a conocer la asociación de la lúdica con la cotidianidad, y una búsqueda de los factores de creatividad con los que cuenta cada persona.

Así, resaltamos nuestro proyecto y juegos implementados como la experiencia social y cultural de niños y niñas al interactuar directamente y la implementación del manejo del taller para formar y ayudar con su desarrollo y habilidades expresivas y motrices que implementan en su vida cotidiana y formación pedagógica, ya que el juego siempre ayuda a la formación pedagógica que contribuye con las actividades sociales realizadas en su formación personal.

La implementación de los juegos realizamos actividades recreativas que resaltarían el gusto y la participación de las niñas y niños, y proponen interactuar, motivar, convivir en sociedad y experimentar en espacios distintos a un aula de clase sino sociedad y no generar una obligación por participas, al contrario, interesará participar y aprender con formato lúdico y buscar estrategias para fortalecer su expresión corporal y habilidades motrices.

Dando continuación y conocimiento al aporte de documento “Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la

asignatura de Estudios Sociales” donde menciona el autor “el juego favorece para la creación de una zona de desarrollo próximo, lo que el niño logra hacer sin ayuda y lo que puede lograr bajo la guía de un adulto o en interacción con sus compañeros.” (Bermeo, 2020, p. 23), con esto se entiende que es fundamental que por medio del juego el niño de manera autónoma y por sí mismo entienda su forma de relacionarse con los demás y así mismo entienda como se realiza el juego para que con esto estimule se crecimiento personal y social.

La guía de un adulto en el juego se asume con mucha importancia ya que es quien demuestra un rol de autoridad en la lúdica y quien guiara al niño en su forma de desempeño ante los demás, dando un ambiente de confianza para que este pueda sentirse cómodo frente a la interacción social, por lo tanto, se espera que el niño aprenda de el mismo y del ejemplo que tiene tanto de sus compañeros como del adulto que le brinda supervisión y enseñanza.

Conociendo estos conceptos en base a lo lúdico es importante dar y conocer el manejo de este concepto por parte del juego conociendo que contribuye y forma parte de la formación del ser humano y es una herramienta de aprendizaje, ya que el niño y la niña relacionan conceptos de la pedagogía que contribuyen a que el juego sea fundamental en el desarrollo cognitivo, físico y motriz que da aspectos en la construcción social de niños mediante el taller implementado.

El juego es una manera de aprendizaje de vida. Los niños/as juegan a simular los roles de los mayores, mientras que los mayores juegan para ensayar sus actitudes sin riesgo real. Así los juegos hacen cambiar de rol por unos instantes y ponen a prueba los conocimientos y destrezas de los jugadores (Margulis, 2007, p. 3)

Con esto, es pertinente mostrar que el taller en donde se implementan los juegos dará una perspectiva de aprendizaje y fortalecimiento de la expresión corporal y habilidades motrices de los niños y niñas, mediante experimentan los juegos se formara la experiencia de diferentes puntos sociales y que permitirán una formación pedagógica que utilizaran en su vida cotidiana y diferentes ámbitos escolares al expresar mejor sus intereses y saberes.

Al jugar por medio del taller podemos denotar que se fortalecerán implementos fundamentales del juego como lo seria:

- El trato de los niños y niñas al aplicar su tiempo y espacio para compartir entre ellos.
- La herramienta del juego y su aprendizaje contribuyendo con la estimulación de la creatividad.
- Que el juego genera un espacio de unión, confianza y diversión.
- Denotar lo que los niños y niñas manifiestan mientras juegan

De lo anterior al implementar los juegos nos ayuda en la contribución del taller ya que se hace el ejercicio de observación de factores importantes que nos permite el juego y al experimentarlo en sociedad y como herramienta pedagógica.

9.4.El taller como herramienta.

En la ejecución del taller y como una herramienta nos posibilita en función de conocimientos teóricos y construcciones que nos permiten realizar los participantes en el taller, mostrándonos una ayuda y herramienta de participación y motivación que nos permite indagar y enriquecer los conceptos de las habilidades motrices y la expresión corporal para que de esta misma participación se pueda tener una mayor indagación de los participantes y las características a tomar necesarias dentro del taller y usarlas como herramientas.

De este modo tomamos referencia de la autora Elena Achilli (2008) que permite el conocimiento del taller como una característica y estrategia de investigación socioeducativa, donde su particularidad principal está basada en el espacio recursivo y dialectico por la habilitación de conocimientos constructivos basados en la participación y la investigación. Dando una implementación adecuada al taller “juega, aprende y exprésate” con los aspectos importantes que se manejan con las habilidades motrices y su expresión corporal.

El taller sirve como motivador en la construcción de los conceptos y objetivos del proyecto, ya que nos permite observar e investigar las habilidades motrices y expresiones corporales que los participantes obtienen mediante los juegos y acciones que implementa y formar el taller como herramienta. Un punto importante en esta estrategia es que, al mismo tiempo que se desarrolla el Taller, se genera la observación y revisar algunas de las categorías teóricas, y construir a partir de categorías reflexivas, la crítica de nuestros posicionamientos teóricos-metodológicos, el objeto de estudio, pudiendo ver más allá del ambiente pedagógico que permiten los talleres.

10. Metodología

El proyecto “*Las actividades recreativas en la expresión corporal y habilidades motrices: Taller juega, aprende y exprésate con niños en edades de 8 a 10 años*” pretende ejecutar su desarrollo mediante una investigación de naturaleza cualitativa, que, en términos del autor Lamberto Vera Vélez en su obra “La investigación cualitativa”, se entiende como:

“Aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular” (Vélez, 2024, p. 1).

La investigación cualitativa es un marco de apoyo en la interpretación de las vivencias de los grupos poblacionales, que, bajo una dinámica a posteriori, los derivan someten a un juicio de valor. Para objetos de esta investigación, la experiencia es fundamental e imprescindible, ya que de ella se estructurarán nociones sobre la importancia de desarrollo expresivo en niños de ocho a diez años y como los espacios proporcionados para ello infieren en su desenvolvimiento psicomotriz.

Al interior del presente proyecto, no únicamente se pretenden abordar las nociones o acepciones semánticas e históricas del término “actividades recreativas”; “juego” “dinámica” y demás términos que integren el espectro de desarrollo para los menores de edad, sino también, se pretende mencionar y abarcar aquellas dinámicas que contribuyen al desarrollo y perfeccionamiento

de las habilidades de destreza, la participación y seguridad en el aula, los cuales, son elementos que fungen un papel fundamental al facilitar la denotación de los mecanismos y aspectos contribuyentes en las labores sociales junto con la interacción con la comunidad a trabajar.

En esta línea, habrá un contexto participativo y reflexivo que permita al estudiante aclarar sus posturas interpretativas con un alto nivel de seguridad y autoestima en el aula, para analizar el impacto de cada intervención para generar e interpretar los resultados. Esto, posibilitara un horizonte mucho más amplio ante el reconocimiento y transformación de la expresión corporal mediante las actividades recreativas generando una perspectiva de cuerpo, tiempo y recreación que se emplearán en la resolución de un taller evaluativo, que permita analizar por medio de la observación el nivel de destrezas de cada estudiante, contemplar y emplear herramientas de perfección mediante un enfoque social.

La acción indagatoria entre los hechos, la interpretación del proyecto, las actividades de los juegos y su implementación en las habilidades motrices de este grupo de análisis, permitirá adoptar secuencias de estudio, logrando cambios positivos en actividades escolares y cotidianas desde una perspectiva recreativa donde se involucran elementos del juego, máscaras, títeres, actividades de recreación y cuerpo, logrando una mejor comprensión sobre los movimientos corporales que pueden manifestarse por la población objeto de estudio.

10.1. Enfoque de investigación

Según Lincoln y Denzin (1999), la investigación cualitativa “*es un campo interdisciplinar, transdisciplinar y en muchas ocasiones contradisciplinar. Atraviesa las humanidades, las ciencias sociales y las físicas*”. (Herrera, 2016, p. 7). La investigación cualitativa encuentra su génesis en el entendimiento, análisis e interpretación de los impactos generados por las conductas, opiniones y antecedentes humanos sobre la construcción de un discurso descriptivo.

Múltiples doctrinantes como Taylor y Bodgan (1966), han establecido una serie de condiciones o características que integran la filología de esta metodología de investigación. Esta es una actividad inductiva, donde el investigador entra en contacto con personas y escenarios considerados una universalidad más no como una variable. Igualmente, fundamenta su misionalidad en la comprensión de los grupos poblacionales desde su originalidad y concepción, que se apartan todas aquellas creencias, perspectivas y predisposiciones contempladas por el autor.

De la misma forma, resulta admisible avocar dos de las modalidades que contemplan una investigación cualitativa, las cuales, se denominan en: (I) observación participativa y (II) observación no participativa, para el objeto del presente proyecto, se expone una observación de carácter participativa, entendida en términos generales, como aquella categoría en donde: “*el investigador participa dentro de la situación o problema que se vaya a investigar*” (Vélez, 2024, p. 3).

Lo anterior, quiere decir, que el ponente del presente escrito, adoptara un papel activo al interior del desarrollo de las diversas actividades que constituyen la génesis y el objetivo que se pretende analizar o estudiar en esta investigación, el cual es, el entendimiento junto con el

perfeccionamiento de los talleres, juegos o actividades que potencien y posteriormente manifiesten la expresión corporal en conjunto con las habilidades motrices en el contexto estudiantil o educativo, específicamente sobre la población infantil de ocho a diez años.

10.2. Diseño de investigación

La metodología desde una arista cualitativa, forja su estructuración y funcionalidad bajo una categoría de diseños de investigación que extrae descripciones a partir de: “*observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos*” (Herrera, 2016, pág. 4). A su vez, resulta dable mencionar, que, al interior de esta tipología de investigación, convergen los siguientes métodos: (I) Fenomenología, (II) Etnografía, (III) Teoría Fundamentada, (IV) Etnometodología, (V) Investigación-Acción Y (VI) Método Biográfico.

Para el objeto de la presente investigación, se evidencia la presencia de la Etnometodología, comprendida, como aquella que “*intenta estudiar los fenómenos sociales incorporados a nuestros discursos y **nuestras acciones a través del análisis de las actividades humanas***”. (Herrera, 2016, p. 4).

Lo anterior, se materializa en el entendido que, la actividad humana que para este caso comprende el desarrollo psicomotriz de los menores entre ocho (8) y diez (10) años, será el elemento integrador o de conexidad que facilite el entendimiento y perfeccionamiento de los talleres, juegos o actividades que potencien y posteriormente manifiesten la expresión corporal junto

con las habilidades motrices de estos entes poblacionales. Ello, para que los plasmaran paulatinamente al interior de los contextos educacionales o escolares.

Hablando lo anterior, este proyecto se abordará bajo los siguientes lineamientos que permitan erigir un entendimiento claro y preciso frente a la pregunta de investigación y su posterior resolución: “(I) *Definición del problema y de los objetivos de la investigación*, (II) *diseño del plan de investigación*, (III) *recopilación de datos* (IV) *análisis de casos* (V) *presentación del informe de resultados*” (Qualtrics.com, 2024).

Los parámetros previamente expuestos, condensan un plan de trabajo o ejecución, el cual, tiene por objeto obtener y brindar información que resulte clara, relevante, expresa y concisa sobre los ejes de estudio que se pretenden abordar.

10.3. Muestra enfoque de estudio

La monografía será el eje central del estudio de las aptitudes psicomotrices de los niños (entiéndase tanto el género masculino como el femenino), que tienen entre ocho (8) y diez (10) años. Inicialmente, vale avocar la acepción semántica de la locución “niño”, comprendido en términos del artículo primero (1°) de la Convención sobre los Derechos del Niño como: “*todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad*”. (UNICEF, 20 , p. 10).

Dicho lo anterior, cabe mencionar que esta Convención, ha clasificado el proceso de crecimiento y desarrollo de los menores de edad en tres secciones o etapas disimiles entre sí, a saber: (I) primera infancia, (II) la mitad de la infancia, y (III) la adolescencia. Al interior de la presente tesitura, la población estudiada obedece a la primera y segunda denominación, las cuales, comprenden un periodo de tiempo que, a consideración de este instrumento internacional, resulta relevante en lo que refiere a la ejecución de los derechos de los niños, ello, puesto que ayuda a ***“prevenir dificultades personales, sociales y educativas en la mitad de la infancia y adolescencia.”*** (UNAM , 2013, p. 2).

Lo anterior resulta muy relevante, porque la población comprende a aquellos grupos que requieren de un tratamiento íntegro y diferenciado al considerarse sujetos de especial protección. Por lo tanto, esta investigación en aras de efectuar un adecuado desarrollo de sus capacidades y aptitudes, propone el desarrollo de tres actividades en donde se pondrán a prueba diferentes campos de entendimiento e interpretación expresiva y motriz.

Ello, posteriormente se plasmará mediante una ficha de evaluación, en donde el estudiante podrá intervenir a su criterio, manifestando aquellos puntos que le resultaron de su agrado como también aquellas directrices que a su discrecionalidad podrían mejorar la ejecución del ejercicio o actividades recreativas, ello, con el fin de poder alcanzar el perfeccionamiento de los talleres, juegos o actividades que potencien y posteriormente manifiesten la expresión corporal en conjunto con las habilidades motrices en el contexto estudiantil o educativo.

10.4. Técnica e instrumentos de recolección

Iniciando con la recolección de instrumentos para el proyecto, uno de los principales fue la ficha de observación, la cual fue el eje principal que se tomó para la investigación y tiene un concepto base que “permite el análisis minucioso de una situación determinada, o el comportamiento y características de una persona. En ese sentido, resulta una herramienta útil para muchos ámbitos, como la docencia y la investigación científica.” (mil formatos, 2021), de este mismo modo se aprovecha las funciones para evaluar algún problema y tener las recomendaciones necesarias de futuras efectuaciones de las actividades recreativas.

Al momento de implementar las fichas de observación, permitió en el proyecto se analizará de manera óptima y puntual los objetivos en cuanto a sus comportamientos y los gestos que tenían los niños y niñas que participaron en esta actividad, con esto es pertinente que la ficha de observación hace la contribución de “evaluar **a los alumnos por separados, o como grupo**. Y si la ficha de observación se realiza como parte de una investigación, de igual manera puede concentrarse en evaluar las características de un individuo o de una situación en particular.” (mil formatos, 2021), de las cuales se analizó: el disfrute, la expresión corporal gestual y la expresión corporal técnicas de movimiento; lo cual planteaban diferentes actividades que garantizaban la integración de los participantes con diferentes acciones que lograban y demuestran el enfoque del proyecto con respecto a la importancia de las actividades recreativas en el de los niños y niñas.

Se realizó también una segunda ficha más contextualizada y que ayudo con el eje de los objetivos del proyecto, dando un aporte más específico en la recolección de información, mostrando

más específicamente las características del “taller juega, aprende y exprésate” y de cada actividad recreativa que se implementa de este mismo, con lo cual se recolecto esta información por medio de una ficha de análisis y según su concepto indica:

Nos permite registrar información importante en distintos libros, para realizar un estudio más profundo posteriormente. Guardando todos los datos importantes, que podemos tener sobre este. De esta manera, es posible analizar algún tema en particular e inclusive, utilizar este análisis para algún artículo o tesis que debamos escribir. (tipos de fichas, 2024)

Al utilizar las fichas de análisis, permite obtener diferentes resultados, ya que se utilizaron diferentes actividades recreativas implementadas en el “taller juega, aprende y exprésate”, de la cual cada actividad recreativa estaba enfocada en diferentes aspectos que permitieron analizar los comportamientos que lograron tener y demostrar los niños y niñas en el trascurso del taller que se estaba realizando.

La ficha de análisis es un factor final y específico del proyecto, permitiendo tener una concepción clara de la “**variedad de opciones que podemos utilizar**. De esta manera, disponemos de las que necesitamos al momento de registrar la información en cualquier tipo de formato.” (tipos de fichas, 2024), al momento de generar la implementación de estos dos métodos de recopilación de información y estudio más a fondo con los comportamientos que presentaron los niños y niñas que realizaron parte del proyecto, logrando demostrar resultados de acuerdo a la observación de los diversos comportamientos que pueden llegar a tener los niños y niñas en un ámbito en el cual pueden sentirse a gusto, mostrando sus emociones en las actividades recreativas; manejando habilidades de

resolución de problemas e interactuar con los objetivos que se observan y se plasman en este instrumento de recolección.

Demostrando que el énfasis que manejan los diferentes autores utilizados como referencia, permite demostrar que, gracias a las diferentes actividades recreativas, se pueden plantear los niños y niñas fortalezcan sus capacidades motrices y expresión corporal. Observando un desarrollo de las capacidades de los niño y niñas en un lugar donde se sientan seguros de poder realizar una actividad recreativa, sin la necesidad de caer en lo cotidiano o sentirse obligado a generar una actividad en la cual no se sienta interesado en hacer parte de ella.

10.5. Fases de la investigación

El presente proyecto de grado se propone explorar por medio de las actividades recreativas que incorporan tanto habilidades motrices como expresión corporal pueden influir en el desarrollo de los participantes, especialmente en las edades de ocho (8) a diez (10) años. Se analizará principalmente la efectividad de estas actividades recreativas y su impacto en el bienestar general de los individuos.

Se observarán y analizarán las diferentes actividades recreativas que integran la motricidad y la expresión corporal, tales como los juegos. A través de métodos cualitativos, se evaluará cómo estas actividades pueden potenciar las capacidades motrices y expresivas de los niños y niñas.

11. Planificación y Diseño (Preparación)

En este contexto, el “**taller Juega, Aprende y Exprésate**” ha sido diseñado con el propósito de integrar las actividades recreativas por medio del juego y diferentes dinámicas que se han observado en la implementación del proyecto. El taller busca proporcionar a los niños y niñas una plataforma divertida y de disfrute. Para explorar sus habilidades motrices, expresión corporal a través de movimientos y gestos, mientras que se fortalecen por medio del juego, la creatividad y la expresión personal. De este modo se hizo la estructuración de las 6 actividades recreativas principales:

12. Salta y destaca

El juego consiste en un determinado espacio se colocarán diferentes aros simulando un camino o un circuito, donde estarán ubicados a diferentes distancias desde el inicio hasta el final de los aros. Los aros estarán situados a diferentes distancias el uno de otro, algunos simulando saltos largos, otros cortos y así hasta llegar al final del camino de aros o circuito.

Con este juego se podrá notar las habilidades motrices con las que cuentan los niños al momento de jugar, ya que por medio de los saltos se notara su destreza corporal y manejo de espacios y su cuerpo, también se manejara la flexibilidad y su resistencia aeróbica por lo que es un juego que consiste en movimientos continuos y de velocidad.

El juego se puede realizar de manera individual o por medio de equipos haciendo una carrera mostrando quien terminaría primero el camino de aros.

Figura 1

Juego Salta y destácate de la cartilla - taller juega, aprende y exprésate



13. Aprende evolucionando

El juego consiste en que los jugadores por medio del reconocido juego (piedra, papel o tijera) tendrán que ir evolucionando (cambiando su posturas y movimientos) de una manera continua cada vez que logren ganarle a su oponente tendrán la oportunidad de evolucionar y avanzar en una fase y volverse más fuerte que su contrincante y de esa forma llegar a su evolución final.

El juego permite ser muy diverso en las bases de conocimiento que también se le quiere dar al niño como con las diversas etapas de “evolución” que se tienen.

Figura 2

Juego Aprende evolucionando de la cartilla - taller juega, aprende y exprésate



APRENDE EVOLUCIONANDO

En este juego se requiere un máximo de 12 personas y un mínimo de 2 personas.

El juego consiste en que los jugadores por medio del reconocido juego (piedra, papel o tijera) tendrán que ir evolucionando (cambiando su posturas y movimientos, el cual podrás ver los ejemplos en la siguiente pagina) de una manera continua cada vez que logren ganarle a su oponente tendrán la oportunidad de evolucionar y avanzar en una fase y volverse más fuerte que su contrincante y de esa forma llegar a su evolución final.

El juego permite ser muy diverso en las bases de conocimiento que también se le quiere dar al niño como con las diversas etapas de "evolución" que se tienen.

RECOMENDACIONES

ES IMPORTANTE PERMITIR QUE LOS PARTICIPANTES SE EXPRESEN DE MANERA PROPIA SEGÚN ELLOS VEAN LA DINÁMICA DEL JUEGO, QUE EL PARTICIPANTE MISMO OPTÉ POR RELACIONAS Y SOCIALIZAR LA "FASE DE EVOLUCIÓN" QUE QUIERE REPRESENTAR, ESTO POTENCIARA SU CREATIVIDAD.

3.2

14. Muévete y relaciónate

El juego consiste en que cada participante hará un gesto junto con un movimiento corporal con el que más se identifique o realice en sus vida cotidiana o actividades diarias (movimiento que haga continuamente o todos los días), formando cada uno una "cadena" o serie de expresiones y movimientos, el cual cada participante lo debe simular de la forma más exacta posible (el movimiento de cada participante), juntando movimiento que tienen en común los participantes.

Al finalizar el juego se notará las habilidades motrices que tienen en común los participantes, haciendo que el participante genere empatía y acercamiento en el grupo para futuras actividades.

Figura 3

Juego Muévete y relaciónate de la cartilla - taller juega, aprende y exprésate



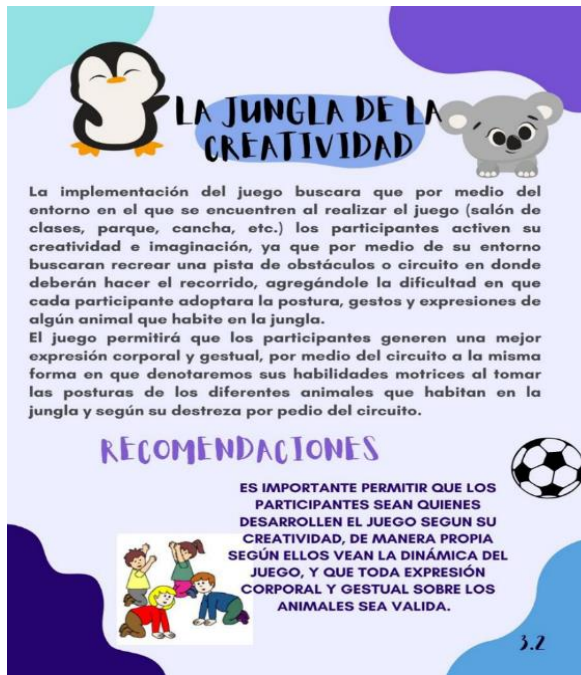
15. La jungla de la creatividad

La implementación del juego buscara que por medio del entorno en el que se encuentren al realizar el juego (salón de clases, parque, cancha, etc.) los participantes activen su creatividad e imaginación, ya que por medio de su entorno buscaran recrear una pista de obstáculos o circuito en donde deberán hacer el recorrido, agregándole la dificultad en que cada participante adoptara la postura, gestos y expresiones de algún animal que habite en la jungla.

El juego permitirá que los participantes generen una mejor expresión corporal y gestual, por medio del circuito a la misma forma en que denotaremos sus habilidades motrices al tomar las posturas de los diferentes animales que habitan en la jungla y según su destreza por pedio del circuito.

Figura 4

Juego La jungla de la creatividad de la cartilla - taller juega, aprende y exprésate



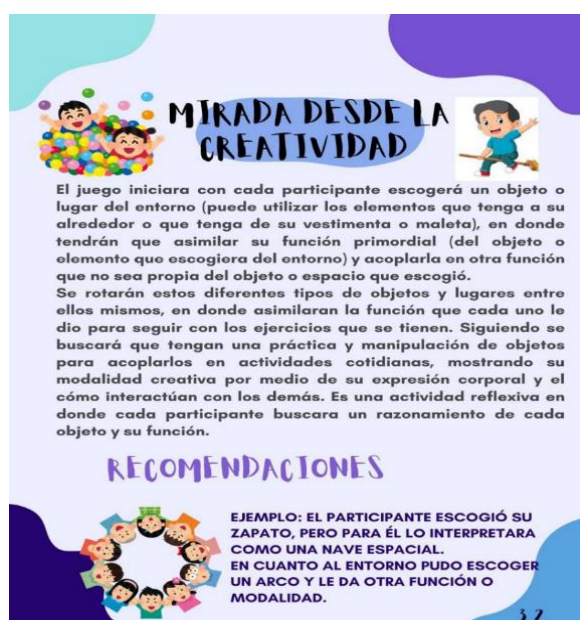
16. Mirada desde la creatividad

El juego iniciara con cada participante escogerá un objeto o lugar del entorno (puede utilizar los elementos que tenga a su alrededor o que tenga de su vestimenta o maleta), en donde tendrán que asimilar su función primordial (del objeto o elemento que escogiera del entorno) y acoplarla en otra función que no sea propia del objeto o espacio que escogió.

Se rotarán estos diferentes tipos de objetos y lugares entre ellos mismos, en donde asimilaban la función que cada uno le dio para seguir con los ejercicios que se tienen. Siguiendo se buscará que tengan una práctica y manipulación de objetos para acoplarlos en actividades cotidianas, mostrando su modalidad creativa por medio de su expresión corporal y el cómo interactúan con los demás. Es una actividad reflexiva en donde cada participante buscara un razonamiento de cada objeto y su función.

Figura 5

Juego Mirada desde la creatividad de la cartilla - taller juega, aprende y exprésate



17. Interpreta tu experiencia

El juego inicia al explicarle a los participantes que, por medio de movimientos corporales o señas, tendrá que transmitir a sus compañeros la experiencia o rutina que toma cada día para llegar al sector o actividad en la que se encuentra. Cada niño pasará y por cada gesto o acción que sus compañeros no logren captar tendrá que volver a iniciar su rutina (tendrán oportunidad de pasar 3

veces en caso tal de que no logren el objetivo), cada vez el participante tendrá más experiencia para transmitir a sus compañeros. Para terminar cada niño contara de manera verbal la experiencia que quería transmitir, por medio de sus movimientos mostrara su experiencia y como aprendió cada vez que sentía que sus compañeros no captaban lo que quería explicar, como esto lo ayudo a cada vez que pasaba en hacerlo mejor.

Figura 6

Juego Interpreta tu experiencia de la cartilla - taller juega, aprende y exprésate



INTERPRETA TU EXPERIENCIA

El juego inicia al explicarle a los participantes que, por medio de movimientos corporales o señas, tendrá que transmitir a sus compañeros la experiencia o rutina que toma cada día para llegar al sector o actividad en la que se encuentra. Cada niño pasará y por cada gesto o acción que sus compañeros no logren captar tendrá que volver a iniciar su rutina (tendrán oportunidad de pasar 3 veces en caso tal de que no logren el objetivo), cada vez el participante tendrá más experiencia para transmitir a sus compañeros. Para terminar cada niño contara de manera verbal la experiencia que quería transmitir, por medio de sus movimientos mostrara su experiencia y como aprendió cada vez que sentía que sus compañeros no captaban lo que quería explicar, como esto lo ayudo a cada vez que pasaba en hacerlo mejor.

RECOMENDACIONES

DEJAR QUE CADA PARTICIPANTE MUESTRE LA EXPERIENCIA PROPIA RESPECTO A DIFERENTES SITUACIONES PARA FORMAR SU PERSONALIDAD E INTERPRETACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES Y SU INTERÉS EN LOS TEMAS A TRATAR.

3.2

18. Implementación y Recolección de Datos

Se llevó a cabo la aplicación de las actividades del “taller **Juega, Aprende y Exprésate**”, con la ejecución secuencial de las 6 actividades planificadas, en la cual se obtuvo un registro mediante fichas de observación cada vez que se realizó el taller con los diferentes grupos de trabajos

en edades de ocho (8) a diez (10) años, documentación de las respuestas y comportamientos de los participantes.

Figura 7

Foto de la implementación, taller juega, aprende y exprésate



Fuente: Julián Camilo Moreno (foto de autoría propia)

Las fichas de observación para evaluar, de que se tomaron características de importancia en el contexto del proyecto investigativo de las cuales se tomaría puntos claves como:

18.1. Expresión corporal

De la cual se plantea hacer el ejercicio de observación y se buscara encontrar por medio de las actividades y diferentes emociones o actitudes que genera los juegos, la competencia y la intencionalidad del taller, por medio de un lenguaje gestual y por medio de acciones que reflejara su rostro sea más expresivo, en cuanto acciones que lo llevara el mismo juego, ya sea que vaya ganando, perdiendo o si en la actividad presente del taller le esté gustando y lo haga entender por medio de un lenguaje no verbal.

18.2. Habilidades motrices

De esta característica se observará que los participantes a medida que van desarrollando las actividades y los juegos, formen más habilidades y tengan más participación de su cuerpo y la manera de expresar si pueden ejecutar cierta acción del juego, a medida que siguen jugando y aprendiendo por medio del taller y su participación, repetición de las actividades recreativas las cuales implementa el taller les forme un mayor manejo de su cuerpo y el movimiento que realizan en cada acción del taller.

18.3. Participación y disfrute

De esta característica el resultado principal es que el participante pueda sentir que el taller es un concepto para que se divierta, disfrute de los juegos y actividades que se tienen implementadas en el taller, para que sienta una sensación de agrado y disfrute para que quiera seguir siendo participe del taller y los juegos en diferentes ocasiones o módulos en el concepto de aprendizaje y diversión que se ejemplifica en el taller.

Figura 8

Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN - LICENCIATURA EN RECREACIÓN					
PRACTICANTE: JULIÁN CAMILO MORENO BABATIVA			COMUNIDAD A INTERVENIR: NIÑOS ENTRE 8-10 AÑOS		
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD : 45 MINUTOS					
TEMA A DESARROLLAR: TALLER JUEGA, APRENDE Y EXPRESATE					
PROPÓSITO: Potenciar sus habilidades y destrezas motrices mediante el uso de actividades o juegos					
TEMAS DE OBSERVACIÓN	CONTEXTO	OBSERVACIÓN DESCRIPTIVA	RECOMENDACIONES	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO OBTENIDO
DISFRUTE					
EXPRESIÓN CORPORAL GESTUAL					
EXPRESIÓN CORPORAL TÉCNICAS DE MOVIMIENTO					

Nota. En los anexos se encontrará la ejecución, con la observación detallada de esta ficha de observación.

Fichas de análisis para documentar se hace una descripción de cada una de las actividades recreativas, según su fecha de efectuación, en la cual se analizará las características específicas de los objetivos del proyecto, dando un detallado análisis de cada juego por individual y relacionando los resultados observados de esta última ejecución del taller.

Figura 9

Ficha de análisis final

Juego	Descripción y metodología del juego	Fecha	Códigos	Habilidades morices	Expresión corporal	Características a observar de los juegos
Salta y destaca						
Aprende evolucionando						
Muévete y relacionate						
la jungla de la creatividad						
Mirada desde la creatividad						
interpreta tu experiencia						

Nota. En los anexos se encontrará la ejecución, con la observación detallada de esta ficha de análisis

Siguiendo con el procedimiento en las fases con la información ya obtenidas por medio de la observación, se realiza el análisis e interpretación de los datos recolectados, se encontrará la profundidad de las variables durante el proceso de observación, dando una ayuda en la comprensión de los patrones, relaciones entre las características observadas por medio de las actividades recreativas, con el objetivo de extraer conclusiones significativas que puedan aportar de futuras decisiones o intervenciones según la categorización de las observaciones de los siguientes parámetros:

- Habilidades motrices desarrolladas.
- Expresiones corporales manifestadas.
- Niveles de participación y compromiso.

19. Resultados

A lo largo de la ejecución del proyecto de grado y en el desarrollo del trabajo de observación y análisis, se destaca la importancia de las actividades recreativas, las cuales fomentan la creatividad y permiten explorar diferentes enfoques en cada ejercicio realizado. Estas actividades pueden ser tanto grupales como individuales, y en ambos casos fortalecen la interacción entre los niños y niñas, contribuyendo al desarrollo de su personalidad. Al realizarse en grupo, se promueve la interacción, la autogestión y la capacidad de adaptación ante los cambios, generando un ambiente didáctico y seguro para los participantes. En las actividades individuales, se fomenta la necesidad de encontrar soluciones, lo que facilita el trabajo conjunto de la imaginación, la autonomía y las emociones, garantizando un resultado favorable y apoyando el desarrollo de la personalidad de los participantes.

En la actividad inicial, los niños y niñas mostraron comodidad y disposición para participar, ya que se conocían de diferentes actividades extracurriculares. Se observó una competitividad entre ellos, pero también disfrutaron y se sintieron satisfechos con la experiencia. La creatividad y la imaginación fueron esenciales para evitar que la actividad resultara monótona. A lo largo de la actividad, los participantes experimentaron diversas emociones, evidenciando que se sentían seguros y confiados al conocerse entre sí, lo que les permitió expresarse sin temor a ser juzgados.

Las expresiones gestuales reflejaron confianza y satisfacción, tanto al ganar como al perder. Aunque algunos enfrentaron dificultades al realizar los ejercicios, la visualización de ejemplos y pautas facilitó su correcta ejecución, garantizando la seguridad de todos. La práctica repetida de las actividades recreativas permitirá el desarrollo eficaz de habilidades motrices, mejorando las capacidades físicas de los participantes. En conclusión, la actividad no solo fomentó la diversión y el disfrute, sino que también contribuyó al fortalecimiento personal y motriz de cada uno de los involucrados, en un ambiente seguro y de confianza.

El taller fomentó un ambiente de competencia sana, permitiendo a los participantes expresar emociones a través del lenguaje no verbal. Se analizaron los resultados gestuales, evidenciando que se sentían seguros y competentes en las actividades. A medida que avanzaban, los participantes mostraron mejoras en sus habilidades motrices, lo que se tradujo en un desempeño más ágil y efectivo. Cada repetición de los ejercicios contribuyó a su desarrollo, reflejando un progreso significativo en su capacidad para realizar movimientos con confianza y precisión.

Con lo anterior se obtuvo uno de los objetivos específicos, de los cuales buscaba que los y las niñas mostraran mayor seguridad y enfoque en las actividades, aunque se tornaron más competitivos. Se busca fomentar un ambiente de compañerismo donde se sientan cómodos y se diviertan, garantizando el desarrollo de sus emociones y motricidad. Al conocer las actividades, los niños pudieron explotar sus capacidades motrices y expresiones, reflejando su comodidad a través de la gesticulación. En esta segunda actividad, se evidenció un aumento en la confianza de los participantes, lo que contribuyó a mejorar sus habilidades motrices. Además, aprendieron a desarrollar su criterio y a resolver los desafíos presentados, lo que enriqueció su experiencia en el taller.

Al observar los resultados, es importante destacar que se llevaron a cabo 5 fechas de realización del taller, en las cuales participaron entre 8 y 12 niños en cada encuentro programado. En el primer intento, la duración estimada fue de 40 a 45 minutos, debido a que al inicio se dedicó más tiempo del previsto para explicar la realización del taller, sus objetivos y los participantes entendieran las dinámicas de los juegos, el tiempo estimado para la actividad era de 30 minutos. Sin embargo, en la segunda sesión se observó una evolución en los participantes, ya que, gracias a la repetición de los juegos, el tiempo de ejecución se logró e implementó dentro de los 30 minutos, lo cual fue el tiempo estipulado para completar cada actividad.

Lo que nos permite concluir en el análisis de este taller es que medida que se va generando el desarrollo de las actividades recreativas cada uno de los participantes va mejorando su habilidad

motrices y su expresión corporal , mostrando que por medio de la repetición del taller y sus juegos, se mejoría el interés que se va presentando en cada actividad recreativa que se realiza; esto nos permite evidenciar que se obtuvo un buen resultado por medio de la repetición del taller y que no es de realizar solo por una sección por grupo de trabajo, contribuyendo en la ayuda que los y las niñas se sientan más seguros de sí mismos y se sientan capaces de fortalecer y realizar cualquier actividad sin sentirse obligados a realizar esta misma.

19.1. Análisis de Resultados

La repetición de las actividades recreativas permitió a los y las niñas mejorar sus habilidades motrices, pasando de la inseguridad inicial a una mayor confianza. Tras observar ejemplos, aprendieron a realizar las actividades recreativas correctamente y sin temor a alguna burla según la expresión que realizaran o si lo hacían con mayor fluides y rapidez en comparación a los demás participantes. La introducción de nuevos juegos despertó su interés, facilitando su participación sin sentirse obligados. Algunos juegos requerían menos habilidad motriz, lo que hizo que las actividades fueran más accesibles. A medida que avanzaban, los niños comenzaron a realizar movimientos más complejos, lo que evidenció una mejora en su motricidad y les motivó a impresionar a sus compañeros con sus progresos.

El taller promovió un ambiente de sana competencia y disfrute, donde los y las niñas se sintieron apoyados y libres de juicio. Esta atmósfera les permitió aumentar su confianza al practicar las actividades recreativas repetidamente, lo que les fortaleció en adaptarse a diferentes entornos.

Las actividades, al ser simples, fomentaron la creatividad en la resolución de problemas. Aunque inicialmente los y las niñas no comprendían bien las instrucciones, los ejemplos claros facilitaron su entendimiento y les permitieron explorar su creatividad.

Durante una actividad, los participantes mostraron originalidad al proponer ejemplos únicos que sus compañeros no habían considerado, lo que evidenció su deseo de realizar movimientos más complejos y mejorar su motricidad acompañada de expresiones que en ocasiones anteriores no demostraban ya fuera por diferentes factores (burlas, incomodidad, timidez, entre otros). Así, el taller no solo fue un espacio de aprendizaje, sino también de expresión personal y desarrollo de habilidades.

20. Conclusiones

- Las actividades recreativas desempeñaron un papel crucial en el fortalecimiento de las habilidades motrices y en la mejora de la expresión corporal de los y las niñas, esto se vio reflejado de acuerdo a la repetición y la práctica constante de las actividades recreativas efectuadas en taller. Los niños y niñas mostraron avances en su confianza y capacidad para realizar movimientos complejos, mostrando que las actividades recreativas por medio del juego, son herramientas efectivas para el desarrollo de habilidades motrices, permitiendo que los niños y niñas participantes del taller dejaran sus inseguridades y potenciaron sus destrezas.

- El taller no solo fue una oportunidad para mejorar habilidades motrices y su expresión corporal, sino también un medio para fomentar la creatividad y se mantuvo el interés de los participantes al reconocer la oportunidad de proponer movimientos originales, lo que evidenció su capacidad para pensar de manera innovadora, esto se evidencio por la flexibilidad de las actividades, aportando ejemplos y movimientos únicos, lo que demostró su deseo de mejorar y de sorprender a sus compañeros con sus progresos.

- El proyecto no solo se centró en la mejora de sus habilidades motrices, sino también en el desarrollo de la expresión corporal, esto se generó en el momento que los niños y niñas pudieron explorar sus expresiones faciales y corporales de una manera más libre, lo que les permitió comunicarse mejor y de forma más auténtica, esto ayudó a los participantes a superar barreras emocionales, como la timidez, la burla, permitiendo ver y expresar sus emociones a través de movimientos y gestos.

21. Referencias bibliográficas

Alcántara, A. G. (2012). Cuando el cuerpo comunica. Manual. Obtenido de Cuando el cuerpo comunica.

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/18459/MEMORIA2.pdf>

Bailey, J. K.-M. (junio de 2017). La Importancia del juego en el desarrollo.

<https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Barreto, P. G. (1 de mayo de 2008). HABILIDADES MOTRICES EN LA INFANCIAY SU DESARROLLO DESDE UNA EDUCACIÓN FÍSICA ANIMADA.

<https://rieoei.org/RIE/article/view/705/1336>

Bermeo, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje.

<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Corsino, E. L. (2023). METODOLOGÍA DEL ENTRENAMIENTO FUNCIONAL.

<http://www.saludmed.com/pptx/ft/06ftfeatures.pdf>

UNAM . (2013). Biblioteca jurídica virtual- Instituto de investigaciones jurídicas de la UNAM.

[efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/10/4880/5.pdf](https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/10/4880/5.pdf)

UNICEF. (1989 de noviembre de 20). Convención sobre los Derechos del Niño.

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

UNICEF. (08 de febrero de 2021). Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños y los jóvenes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas.

<https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/aumenta-la-preocupaci%C3%B3n-por-el-bienestar-de-los-ni%C3%B1os-y-los-j%C3%B3venes-ante-el>

Vega, M. D. (septiembre de 2009). ENFOQUES TEÓRICOS SOBRE LA EXPRESIÓN

CORPORAL COMO MEDIO. [file:///C:/Users/BB0719/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/BB0719/Downloads/Dialnet-EnfoquesTeoricosSobreLaExpresionCorporalComoMedioD-4892962.pdf)

[EnfoquesTeoricosSobreLaExpresionCorporalComoMedioD-4892962.pdf](file:///C:/Users/BB0719/Downloads/Dialnet-EnfoquesTeoricosSobreLaExpresionCorporalComoMedioD-4892962.pdf)

Vélez, L. V. (2024). LA INVESTIGACION CUALITATIVA.

https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/velez_vera__investigacion_cualitativa_pdf.pdf

22. ANEXOS

- **Anexo No. 1: Cartilla – Taller juega, aprende y exprésate.**

- **Anexo No. 2: Evidencias fotográficas**

fotos de autoría propia. (Julián Camilo Moreno)







• **Anexo No. 3: Fichas de observación**

FICHA DE OBSERVACIÓN - LICENCIATURA EN RECREACIÓN					
PRACTICANTE: JULIAN CAMILO MORENO BABATIVA		COMUNIDAD A INTERVENIR: NIÑOS ENTRE 8-10 AÑOS (familiares, primos y sobrinos)			
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD : 45 MINUTOS					
TEMA A DESARROLLAR: TALLER JUEGA, APRENDE Y EXPRESATE					
PROPOSITO: Potenciar sus habilidades y destrezas motrices mediante el uso de actividades o juegos					
TEMAS DE OBSERVACIÓN	CONTEXTO	OBSERVACIÓN DESCRIPTIVA	RECOMENDACIONES	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO OBTENIDO
DISFRUTE	Conocer que por el taller juega, aprende y exprésate como los participantes generan una serie de acciones que permita notar mediante los juegos si les genera o causa sensaciones de placer, recreo y diversión. También se tomarán puntos claros donde se tengan sensaciones distintas, donde no se disfruta, les aburra y todas las acciones que tomen los participantes en el taller y los juegos.	De este primer grupo participante al momento de explicar la temática del taller y los juegos que se realizaran estaban con una muy buena disposición ya que se tenía un acercamiento de confianza por lo que eran del mismo núcleo familiar y al realizar las actividades y al jugar si se les notaba la diversión y no se notaba un concepto de competitividad ya que todos buscaban hacer y ejecutar el taller de una mejor disponibilidad y en colaboración para que de disfrutar y todos se divirtieran en un concepto familiar.	Dejar que los participantes mediante van jugando y disfrutando del taller descubran si es de su interés la participación de este taller en próximos encuentros y den un comportamiento de creatividad y diversión para observar en que momentos el taller y las actividades se vuelven tediosas para los participantes.	De esta característica el resultado principal es que el participante pueda sentir que el taller es un concepto para que se divierta, disfrute de los juegos y actividades que se tienen implementadas en el taller, para que sienta una sensación de agrado y disfrute para que quiera seguir siendo participe del taller y los juegos en diferentes ocasiones o módulos en el concepto de aprendizaje y diversión que se ejemplifica en el taller.	Se obtuvo y se observo que mediante se ejecutaba las actividades del taller los participantes disfrutaban de los juegos, lograron entender los juegos y aplicarlos de una buena manera durante el tiempo que participaron, no se obtuvieron emociones de desagrado o disgusto en cuanto a los participantes.
EXPRESIÓN CORPORAL GESTUAL	En este ítem se observará como los participantes de forma individual manifiestan en el taller por medio de sus acciones gestuales desde el cuerpo, expresando emociones y sensaciones que posibilitan al expresarse consigo mismo, con el otro y con su entorno. Logrando observaciones y sensaciones que hacen parte de la mente en la cual tienen diferentes maneras de aprender y de socializar, buscando comunicarse desde un escenario donde estén cómodos y puedan expresarse libremente para que no se sientan presionados solo por expresar alguna emoción que deseen de manera creativa e imaginativa para lograr ejecutar un lenguaje expresivo.	Con los participantes se obtuvo el concepto claro de sus expresiones gestuales, ya que no se tenía esa timidez o una pena al hacer los juegos y actividades planteadas durante el taller, ya que todos se conocían y se sentían en su mismo ambiente familiar, al expresar con sus miradas, gestos y emociones no se contenían y lograr entender lo que querían expresar con un solo gesto o acción durante el taller.	No incentivar en que los participantes por medio de gestos en su rostro hagan notar que están reflejando alguna emoción y que sea extemporáneo durante las pausas de la actividad y en el cambio de juegos poder notar el como toman el "final" de una actividad para comenzar la otra.	Encontrar que por medio de las actividades y diferentes emociones o actitudes que genera los juegos, la competencia y la intencionalidad del taller, que el niño por medio de un lenguaje gestual y por medio de acciones que reflejara su rostro sea mas expresivo en cuanto acciones que lo llevara a su rostro sea mas expresivo en cuanto, perdiendo o si en la actividad presente del taller le este gustando y lo haga entender por medio de un lenguaje no verbal.	Los participantes fueron demasiado expresivos mediante las actividades, ya que se tenía un ambiente de confianza y comodidad entre ellos mismos, de ese modo se obtuvieron resultados a favor en cuanto su lenguaje gestual y como lo demostraban frente a los demás participantes.
EXPRESIÓN CORPORAL TÉCNICAS DE MOVIMIENTO	Cuando nos referimos al manejo del cuerpo nos brinda la posibilidad de también conocer parámetros de "cuerpo y movimiento" tomando de referencia la importante sincronización que deben general, mostrando en el estado del participante una tranquilidad, seguridad y confianza de si mismo con sus movimientos y acciones. Para ello se demuestra un necesario acondicionamiento de la mente y el cuerpo como con las estrategias planteadas en los juegos, que nos ayudan a fortalecer las habilidades emocionales y físicas dando a conocer un cambio y seguridad de diversas situaciones que se puedan encontrar y dar una expresión con sus movimientos de acorde a la situación.	Se observo que mediante realizaban las actividades propuestas durante el taller al principio de los juegos no caracterizaban su cuerpo en base a los movimientos requeridos del taller y ejemplificarlos de una manera adecuada, pero mediante pedían la explicación, ejemplos y según como iba pasando el tiempo de las actividades mejoraban y eran más sutiles al realizar los movimientos del cuerpo adecuados para evitar que se lastimaran y poder realizarlos de una manera más rápida su ejecución en la actividad.	Estar pendiente de los movimientos bruscos que puedan realizar los participantes para que por medio de las actividades del taller los vayan mejorando y teniendo una mejor técnica de su cuerpo mediante a la repetición de las actividades.	Implementar que los participantes a medida que van desarrollando las actividades y los juegos formen mas habilidades y tengan más participación de su cuerpo a la manera de expresar si pueden ejecutar cierta acción del juego y a medida que siguen jugando y aprendiendo por medio del taller su participación y repetición de las actividades físicas y motrices que implementa el taller les forme un mayor manejo de su cuerpo y el movimiento que realizan en cada acción del taller.	En estas características no se obtuvieron los resultados esperados ya que al realizar las actividades no eran muy técnicos los movimientos que realizaban y solo se realizaba el juego y la actividad prevista, mediante la repetición de las acciones se pudo notar una mejoría de sus habilidades y el como realizaban los movimientos corporales un poco mas correctos.

FICHA DE OBSERVACIÓN - LICENCIATURA EN RECREACIÓN

PRACTICANTE: JULIÁN CAMILO MORENO BABATIVA

COMUNIDAD A INTERVENIR: NIÑOS ENTRE 8-10 AÑOS (escuela de fútbol estrella roja)

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD : 45 MINUTOS

TEMA A DESARROLLAR: TALLER JUEGA, APRENDE Y EXPRESATE

PROPOSITO: Potenciar sus habilidades y destrezas motrices mediante el uso de actividades o juegos

TEMAS DE OBSERVACIÓN	CONTEXTO	OBSERVACIÓN DESCRIPTIVA	RECOMENDACIONES	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO OBTENIDO
DISFRUTE	Conocer que por el taller juega, aprende y exprésate como los participantes generan una serie de acciones que permita notar mediante los juegos si les genera o causa sensaciones de placer, recreo y diversión. También se tomarán puntos claros donde se tengan sensaciones distintas, donde no se disfrute, les aburra y todas las acciones que tomen los participantes en el taller y los juegos.	Al hacer la introducción y explicación del taller junto con las actividades y juegos que se iban a realizar se noto en algunos participante que no era de su agrado por el contexto en el que estaban de la escuela de futbol, al ir implementando las actividades del taller los participantes se les noto que lo disfrutaron y pudieron divertirse un poco mas ya que aun se realizaban actividades físicas y mostraban interés por conocer como se realizaban los juegos y en como poder ganar cada actividad que se realizaba del taller.	Dejar que los participantes por si solo descubran las intenciones del taller junto con las actividades, para que se pueda implementar el interés propio por los juegos y puedan divertirse para repetir el taller en próximas ocasiones.	De esta característica el resultado principal es que el participante pueda sentir que el taller es un concepto para que se divierta, disfrute de los juegos y actividades que se tienen implementadas en el taller, para que sienta una sensación de agrado y disfrute para que quiera seguir siendo participe del taller y los juegos en diferentes ocasiones o módulos en el concepto de aprendizaje y diversión que se ejemplifica en el taller.	Se logro que los participantes disfrutaran del taller y pudieran divertirse a pesar de la "barrera" que se tenía con el grupo participante ya que ellos iban con el contexto de actividades en base al futbol, pero se noto el disfrute ya que el taller es dinámico e implementa actividades físicas.
EXPRESIÓN CORPORAL GESTUAL	En este ítem se observará como los participantes de forma individual manifiestan en el taller por medio de sus acciones gestuales desde el cuerpo, expresando emociones y sensaciones que posibilitan al expresarse consigo mismo, con el otro y con su entorno. Logrando observaciones y sensaciones que hacen parte de la mente en la cual tienen diferentes maneras de aprender y de socializar, buscando comunicarse desde un escenario donde estén cómodos y puedan comunicarse libremente para que no se sientan presionados solo por expresar alguna emoción que deseen de manera creativa e imaginativa para lograr ejecutar un lenguaje expresivo.	Se observo que en las actividades y al implementar los juegos no realizaban muchos lenguajes gestuales, sino se mostraba mas que todo la sensación de intriga al pensar si estaban realizando bien las actividades y los juegos para crear esa competencia frente a sus propios compañeros y no tanto el notar su expresión corporal gestual.	Intervenir un poco mas para que los participantes logren dejar la timidez en ser expresivos por medio de su rostro sin tener que hacer un lenguaje verbal y que ellos mismos descubran que hay diferentes maneras de comunicarse por medio de sus expresiones gestuales.	Encontrar que por medio de las actividades y diferentes emociones o actitudes que genera los juegos, la competencia y la intencionalidad del taller, que el niño por medio de un lenguaje gestual y por medio de acciones que reflejara su rostro sea mas expresivo en cuanto acciones que lo llevara el mismo juego ya sea que vaya ganando, perdiendo o si en la actividad presente del taller le este gustando y lo haga entender por medio de un lenguaje no verbal.	No se obtuvo los resultados mas que las expresiones gestuales que reflejaban los participantes eran de poco notar ya que estaban en la expectativa por realizar bien las actividades y no por generar una expresión gestual para comunicarse con los demás participantes.
EXPRESIÓN CORPORAL TÉCNICAS DE MOVIMIENTO	Cuando nos referimos al manejo del cuerpo nos brinda la posibilidad de también conocer parámetros de "cuerpo y movimiento" tomando de referencia la importante sincronización que deben general, mostrando en el estado del participante una tranquilidad, seguridad y confianza de si mismo con sus movimientos y acciones. Para ello se demuestra un necesario acondicionamiento de la mente y el cuerpo como con las estrategias planteadas en los juegos, que nos ayudan a fortalecer las habilidades emocionales y físicas dando a conocer un cambio y seguridad de diversas situaciones que se puedan encontrar y dar una expresión con sus movimientos de acorde a la situación.	Se observo que los participantes al ejecutar las actividades del taller eran más técnicos con sus movimientos y trataban de realizar los juegos de la mejor forma y permaneciendo en la competencia frente a los demás participantes y el grupo, mediante mas realizaban las actividades del juego se observaba que por cada intento mejoraban sus movimientos y descubrían formas de realizarlos más rápido en función a la competencia.	Mostrar ejemplos de cómo pueden hacer más dinámicas sus habilidades motrices, el manejo y movimientos de su cuerpo para que con esto expresen diferentes sensaciones que viven durante el taller.	Implementar que los participantes a medida que van desarrollando las actividades y los juegos formen mas habilidades y tengan más participación de su cuerpo a la manera de expresar si pueden ejecutar cierta acción del juego y a medida que siguen jugando y aprendiendo por medio del taller su participación y repetición de las actividades físicas y motrices que implementa el taller les forme un mayor manejo de su cuerpo y el movimiento que realizan en cada acción del taller.	Se obtuvieron muy buenos resultados ya que los participantes ya tenían un contexto y bases en cuanto a sus movimientos corporales y de ese mismo modo para ejecutarlos en las actividades del taller, para que con cada repetición del juego mejoraran sus expresiones con el movimiento.

FICHA DE OBSERVACIÓN - LICENCIATURA EN RECREACIÓN

PRACTICANTE: JULIÁN CAMILO MORENO BABATTVA

COMUNIDAD A INTERVENIR: NIÑOS ENTRE 8-10 AÑOS (escuela de fútbol estrella roja)

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD : 45 MINUTOS

TEMA A DESARROLLAR: TALLER JUEGA, APRENDE Y EXPRESATE

PROPÓSITO: Potenciar sus habilidades y destrezas motrices mediante el uso de actividades o juegos

TEMAS DE OBSERVACIÓN	CONTEXTO	OBSERVACIÓN DESCRIPTIVA	RECOMENDACIONES	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO OBTENIDO
DISFRUTE	Conocer que por el taller juega, aprende y exprésate como los participantes generan una serie de acciones que permita notar mediante los juegos si les genera o causa sensaciones de placer, recreo y diversión. También se tomarán puntos claros donde se tengan sensaciones distintas, donde no se disfrute, les aburra y todas las acciones que tomen los participantes en el taller y los juegos.	al realizar el taller por segunda vez y que los participantes ya estaban contextualizados en que se iban a realizar las actividades que previamente ya conocían, entraron en un ambiente de disfrute y diversión, con sensaciones de agrado y se pudo observar que realizaron mas un entorno de competencia en base al taller.	Generen un ambiente entre los mismos participantes de diversión para que al realizar los juegos se tenga un ambiente de compañerismo para que a parte del ambiente de competencia, se tenga un disfrute en las diferentes sensaciones y emociones que implementa el taller.	De esta característica el resultado principal es que el participante pueda sentir que el taller es un concepto para que se divierta, disfrute de los juegos y actividades que se tienen implementadas en el taller, para que sienta una sensación de agrado y disfrute para que quiera seguir siendo participe del taller y los juegos en diferentes ocasiones o módulos en el concepto de aprendizaje y diversión que se ejemplifica en el taller.	El resultado fue satisfactorio ya que al ser la segunda vez que realizan el taller y las actividades propuestas los participantes disfrutaron mas del taller, se noto mas un ambiente de diversión y sensaciones de agrado cada vez que se realizaba una actividad o se cambiaba de juego.
EXPRESIÓN CORPORAL GESTUAL	En este ítem se observará como los participantes de forma individual manifiestan en el taller por medio de sus acciones gestuales desde el cuerpo, expresando emociones y sensaciones que posibilitan al expresarse consigo mismo, con el otro y con su entorno. Logrando observaciones y sensaciones que hacen parte de la mente en la cual tienen diferentes maneras de aprender y de socializar, buscando comunicarse desde un escenario donde estén cómodos y puedan comunicarse libremente para que no se sientan presionados solo por expresar alguna emoción que deseen de manera creativa e imaginativa para lograr ejecutar un lenguaje expresivo.	Los participantes al conocer el taller y las actividades que se realizaban en el taller, sabían ya en qué momento podían ser mas expresivos de maneras gestuales y en comparación al primer encuentro del taller ya se expresaban mas con sus emociones y sensaciones que implementaban del taller ya que lo realizaron mas de una manera competitiva, de ese mismo modo se expresaban mejor gestualmente frente a sus mismos participantes.	Al conocer las actividades permite que sean mas expresivos, de ese mismo modo generar contextos diferentes durante el taller para que sus expresiones gestuales no sean repetitivas.	Encontrar que por medio de las actividades y diferentes emociones o actitudes que genera los juegos, la competencia y la intencionalidad del taller, que el niño por medio de un lenguaje gestual y por medio de acciones que reflejara su rostro sea mas expresivo en cuanto acciones que lo llevara el mismo juego ya sea que vaya ganando, perdiendo o si en la actividad presente del taller le este gustando y lo haga entender por medio de un lenguaje no verbal.	Se obtuvo el resultado ya que en esta segunda implementación los participantes se sentían mas en confianza entre ellos mismos y al conocer el taller y las actividades formaron sensaciones y expresiones gestuales que al desenvolverse con las dinámicas realizaban lo demostraban y era mas sencilla la comunicación con los participantes.
EXPRESIÓN CORPORAL TÉCNICAS DE MOVIMIENTO	Cuando nos referimos al manejo del cuerpo nos brinda la posibilidad de también conocer parámetros de "cuerpo y movimiento" tomando de referencia la importante sincronización que deben general, mostrando en el estado del participante una tranquilidad, seguridad y confianza de si mismo con sus movimientos y acciones. Para ello se demuestra un necesario acondicionamiento de la mente y el cuerpo como con las estrategias planteadas en los juegos, que nos ayudan a fortalecer las habilidades emocionales y físicas dando a conocer un cambio y seguridad de diversas situaciones que se puedan encontrar y dar una expresión con sus movimientos de acorde a la situación.	Los participantes al crear un ambiente de competencia según las actividades y juegos del taller realizaban sus movimientos motrices y expresiones corporales con su cuerpo de una manera mas rápida, intensa, pero siempre notando que mejoran sus movimientos en el cuerpo con la repetición de las actividades y se podía notar que lo realizaban de una forma mas natural y fácil.	Estar pendiente de que no modifiquen o realicen de diferentes maneras las actividades del taller ya que por ser la segunda vez que lo implementan trataban de hacer los movimientos de una manera diferente o modificando los contextos del juego para poder ganar a los otros participantes.	Implementar que los participantes a medida que van desarrollando las actividades y los juegos formen mas habilidades y tengan más participación de su cuerpo a la manera de expresar si pueden ejecutar cierta acción del juego y a medida que siguen jugando y aprendiendo por medio del taller su participación y repetición de las actividades físicas y motrices que implementa el taller les forme un mayor manejo de su cuerpo y el movimiento que realizan en cada acción del taller.	Se mantuvieron satisfactorios ya que al momento de repetir las actividades del taller los participantes generaron habilidades motrices en donde su expresión con el cuerpo los movimientos al participar y competir en el taller los formaron de una manera mas dinámica, simple y en contribución de sus habilidades motoras.

- **Anexo No. 4: Fichas de análisis**

Juego	Descripción y metodología del juego	Fecha	Códigos	Habilidades motrices	Expresión corporal	Características que observar de los juegos
<p>Salta y destaca</p>	<p>El juego consiste en un determinado espacio se colocarán diferentes aros simulando un camino o un circuito, donde estarán ubicados a diferentes distancias desde el inicio hasta el final de los aros. Los aros estarán situados a diferentes distancias el uno de otro, algunos simulando saltos largos, otros cortos y así hasta llegar al final del camino de aros o circuito. Con este juego se podrá notar las habilidades motrices con las que cuentan los niños al momento de jugar, ya que por medio de los saltos se notara su destreza corporal y manejo de espacios y su cuerpo, también se manejara la flexibilidad y su resistencia aeróbica por lo que es un</p>	<p>28/09/2024</p>	<p>1</p>	<p>Los participantes al crear un ambiente de competencia según la actividad y el juego del taller realizaban sus movimientos motrices con su cuerpo de una manera más rápida, intensa, pero siempre notando que mejoran sus movimientos en el cuerpo con la repetición de las actividades y se podía notar que lo realizaban de una forma más natural y fácil, sabiendo que ya habían realizado este juego en ocasiones anteriores, por lo mismo ya lo comprenden con mayor facilidad y agilidad.</p>	<p>al realizar el taller los participantes ya estaban contextualizados en que se iban a realizar las actividades que previamente ya conocían, entraron en un ambiente de disfrute y diversión, con sensaciones de agrado y se pudo observar que realizaron más un entorno de competencia en base al taller.</p>	<p>Salto, carrera, competencia, manejo del espacio.</p>

	<p>juego que consiste en movimientos continuos y de velocidad. El juego se puede realizar de manera individual o por medio de equipos haciendo una carrera mostrando quien terminaría primero el camino de aros.</p>					
--	--	--	--	--	--	--

<p>Aprende evolucionando</p>	<p>El juego consiste en que los jugadores por medio del reconocido juego (piedra, papel o tijera) tendrán que ir evolucionando (cambiando su posturas y movimientos, el cual podrás ver los ejemplos en la siguiente página) de una manera continua cada vez que logren ganarle a su oponente tendrán la oportunidad de evolucionar y avanzar en una fase y volverse más fuerte que su contrincante y de esa forma llegar a su evolución final. El juego permite ser muy diverso en las bases de conocimiento que también se le quiere dar al niño como con las diversas etapas de “evolución” que se tienen.</p>	<p>28/09/2024</p>	<p>1</p>	<p>los participantes por medio del juego notan que pueden manejar sus habilidades en conceptos de que pueden simular o caracterizar de una manera más espontanea o real las características e imitación del personaje o en este caso la "evolución" en la que se encuentran del juego ya que son más fluidos y no tan robóticos o forzados a lo que iniciaron el juego, al tener el ambiente de competencia demostraban de un mejor manejo de su cuerpo</p>	<p>la expresión corporal de los participantes era muy clara, ya que interpretaban de una manera más creíble y eficaz el personaje o "evolución" de su personaje, sin miedo o temor a la burla de los demás participantes, ya que al interpretar mejor su "evolución" lograrían terminar más rápido el juego.</p>	<p>movimientos del cuerpo, interpretación, creatividad, competencia, participación.</p>
-------------------------------------	---	-------------------	----------	---	--	---

<p>Muévete y relaciónate</p>	<p>El juego consiste en que cada participante hará un gesto junto con un movimiento corporal con el que más se identifique o realice en sus vida cotidiana o actividades diarias (movimiento que haga continuamente o todos los días), formando cada uno una “cadena” o serie de expresiones y movimientos el cual cada participante lo debe simular de la forma más exacta posible (el movimiento de cada participante), juntando movimiento que tienen en común los participantes. Al finalizar el juego se notará las habilidades motrices que tienen en común los participantes, haciendo que el participante genere empatía y acercamiento en el grupo para futuras actividades.</p>	<p>28/09/2024</p>	<p>1</p>	<p>el juego como era nuevo para ellos al realizarlo por primera vez no mostraba grandes características de acuerdo con sus habilidades motrices, a medida que comprenden el juego o buscaban el gesto o movimiento que más les fluida o eran capaces de realizar a diferencia de los demás participantes, se notaba el implemento de sus habilidades motrices en base a su movimiento en diferencia de los otros movimientos que no podían realizar y fueron mejorando durante la práctica y reiteración del juego.</p>	<p>la implementación del juego generó un concepto clave en cuanto al movimiento de su cuerpo, junto con los demás participantes, ya que interpreta todos los movimientos y expresiones de los participantes, por medio de la cadena y generando movimientos corporales nuevos o que les interesaba a los participantes uno del otro y eran repetitivos, lo que generaba una manera más continua de manejar su cuerpo.</p>	<p>expresión, movimientos del cuerpo, comunicación, interpretación.</p>
-------------------------------------	---	-------------------	----------	---	---	---

<p>la jungla de la creatividad</p>	<p>La implementación del juego buscara que por medio del entorno en el que se encuentren al realizar el juego (salón de clases, parque, cancha, etc.) los participantes activen su creatividad e imaginación, ya que por medio de su entorno buscaran recrear una pista de obstáculos o circuito en donde deberán hacer el recorrido, agregándole la dificultad en que cada participante adoptara la postura, gestos y expresiones de algún animal que habite en la jungla. El juego permitirá que los participantes generen una mejor expresión corporal y gestual, por medio del circuito a la misma forma en que denotaremos sus habilidades motrices al tomar las posturas de los diferentes animales que habitan en la jungla y según su destreza por pedio del circuito.</p>	<p>28/09/2024</p>	<p>1</p>	<p>es la participación de este juego se podía ver las habilidades motrices según la complejidad de como hayan creado el circuito, se notó que todos los participantes lograban terminar todo el circuito de gran manera y la complejidad cambiaba según el animas que fueran a simular, las características según el animal que estaban simulando les mostraba una mejora de su motricidad cada vez que terminaban el circuito y la intención de hacer un animal más complejo en base a su caracterización, mostrando que debían mejorar y hacerlo con más motricidad cada vez que pasaban.</p>	<p>el juego fue implementado y comprendido de una manera muy breve y estable ya que activaron rápidamente su creatividad y comprendieron que, si querían pasar el circuito, tenían que acomodar su cuerpo para interpretar de una manera más exacto el animal que escogieron, incluyendo por ellos mismos los sonidos y características del animal que están haciendo el rol, lo que formaba que su expresión corporal fuera más fina para hacer lo más creíble posible el animal a interpretar.</p>	<p>interpretación, agilidad, carrera, expresión, creatividad, movilidad.</p>
---	--	-------------------	----------	---	--	--

<p>Mirada desde la creatividad</p>	<p>El juego iniciara con cada participante escogerá un objeto o lugar del entorno (puede utilizar los elementos que tenga a su alrededor o que tenga de su vestimenta o maleta), en donde tendrán que asimilar su función primordial (del objeto o elemento que escogiera del entorno) y acoplarla en otra función que no sea propia del objeto o espacio que escogió. Se rotarán estos diferentes tipos de objetos y lugares entre ellos mismos, en donde asimilaran la función que cada uno le dio para seguir con los ejercicios que se tienen. Siguiendo se buscará que tengan una práctica y manipulación de objetos para acoplarlos en actividades cotidianas, mostrando su modalidad creativa por medio de su expresión corporal y el cómo interactúan con los demás. Es una actividad reflexiva en donde cada participante buscara un</p>	<p>28/09/2024</p>	<p>1</p>	<p>las habilidades motrices en este juego eran muy mínimas o básicas, varios participantes por la modalidad de como ya veníamos trabajando el taller y los juegos buscaban objetos o lugares en donde los hiciera resaltar o hacer notar una mejora o de que podían hacer cosas con su cuerpo que anteriormente no se les facilitaba.</p>	<p>al momento de implementar el juego fue un poco difícil de entender para ellos o lograban entenderlo con otro concepto, al momento de realizar un primer ejemplo los participantes lograron desenvolver y activar su creatividad de una manera pertinente y buscaban la manera de utilizar su objeto escogido o lugar, uniéndolo con su cuerpo, lo cual mostraba su interés de forma indiferente por una mejora en su expresión corporal.</p>	<p>creatividad, imaginación, interpretación, movimientos, comunicación.</p>
---	---	-------------------	----------	---	---	---

	razonamiento de cada objeto y su función.						
--	---	--	--	--	--	--	--

<p>interpreta tu experiencia</p>	<p>El juego inicia al explicarle a los participantes que, por medio de movimientos corporales o señas, tendrá que transmitir a sus compañeros la experiencia o rutina que toma cada día para llegar al sector o actividad en la que se encuentra. Cada niño pasará y por cada gesto o acción que sus compañeros no logren captar tendrá que volver a iniciar su rutina (tendrán oportunidad de pasar 3 veces en caso tal de que no logren el objetivo), cada vez el participante tendrá más experiencia para transmitir a sus compañeros. Para terminar cada niño contara de manera verbal la experiencia que quería transmitir, por medio de sus movimientos mostrara su experiencia y como aprendió cada vez que sentía que sus compañeros no captaban lo que quería explicar, como esto lo ayudo a cada vez que pasaba en hacerlo mejor.</p>	<p>28/09/2024</p>	<p>1</p>	<p>por medio de las características del taller o lo que ya se venía trabajando los participantes trataban de realizar movimientos complejos con su cuerpo, en el sentido de competencia o mostrar una mejora de sus habilidades motrices frente a los demás y características motrices diferentes para que fueran más finas o estéticas y poder concluir y pasar el juego.</p>	<p>la características de este juego logro que los participantes escogieran o pensarán alguna actividad que realiza diariamente y fácil de entender, por lo que se pudo observar o entender que no querían "repetir", volver a interpretar alguna acción o tener que interpretar otra acción, por otro lado se podía notar que aunque las actividades que escogieron eran comunes o fácil de entender, trataban de hacer movimientos complejos con su cuerpo, mostrando una mejora por su expresión corporal e interpretación de su cuerpo.</p>	<p>interpretación, comunicación, creatividad, expresión.</p>
---	---	-------------------	----------	--	--	--

