

Creatividad motriz como propuesta didáctica para el fortalecimiento de las habilidades básicas lanzar y saltar en los educandos del grado 501 del I.E.D Robert f. Kennedy sede A
jornada tarde

Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física,
Recreación y Deportes

Joan Smith García Preciado

Andrés Felipe Gómez Ruiz

Asesor:

Andrés Burbano López



Universidad Libre

Facultad Ciencias de la Educación.

Programa Licenciatura en Educación Física Recreación y Deportes.

Bogotá, 2018

Tabla de contenido

Introducción.....	9
Capítulo I: Planteamiento del problema	11
Descripción de la situación problemática.....	11
Pregunta de investigación.....	12
Objetivos.....	12
General	12
Específicos:	12
Justificación	12
Antecedentes de investigación	15
Local.....	15
Nacional.	16
Internacional.....	16
Marco Teórico	18
Creatividad.	18
Creatividad Motriz.	20
Didáctica en la creatividad motriz.....	23
Etapas del proceso creativo.	24

Originalidad.....	27
Invención e innovación.....	27
Fluidez.....	27
Flexibilidad.....	28
Comunicación.....	28
Curiosidad.....	28
El individuo creativo.....	29
Habilidades motoras.....	30
El Juego.....	32
El juego en la educación física.....	34
Educación física de base.....	35
Expresión y comunicación.....	35
Estilo de enseñanza.....	35
Capitulo II: Aspectos metodológicos.....	39
Enfoque metodológico.....	39
Contexto.....	39
Input o diseño (entrada).....	41

Proceso.	42
Producto.	43
Población-muestra	43
Instrumentos de recolección de datos.....	43
Resultados test inicial.....	44
Categorías de análisis	49
Tren superior.	50
Tronco.	50
Tren inferior.	51
Indicadores de la creatividad motriz.....	51
Fluidez.....	52
Flexibilidad.	53
Propuesta Didáctica	53
Introducción.	53
Objetivo General.	54
Objetivos Específicos.....	54
Metodología.....	54
Estilo de enseñanza aplicado.....	55

Resolución de problemas.....	56
Planificación y desarrollo de la clase.....	56
Evaluación.....	57
Contenidos.....	57
Contenidos Conceptuales	58
El patrón de salto.....	58
El patrón de lanzamiento.....	59
Unidades didácticas	61
Capítulo Final: Análisis de resultados	67
Análisis diarios de campo.....	67
Análisis de la creatividad motriz a partir de los diarios de campo	82
Análisis test final	83
Conclusiones.....	86
Bibliografía.....	88
ANEXOS	92

Lista de tablas

Tabla 1	62
Tabla 2	63
Tabla 3	64
Tabla 4	65
Tabla 5	66

Lista de figuras

Figura 1.....	46
Figura 2.....	49
Figura 3.....	67
Figura 4.....	68
Figura 5.....	69
Figura 6.....	70
Figura 7.....	71
Figura 8.....	72
Figura 9.....	73
Figura 10.....	74
Figura 11.....	75
Figura 12.....	76
Figura 13.....	77
Figura 14.....	82

Figura 15..... 84

Figura 16..... 85

Introducción

En la actualidad se presenta un mundo en constante cambio e innovación, desde la formación docente se plantean diferentes formas de abordar, de manera efectiva la función del educador o docente ante este mundo que exige estar en constante formación profesional, siendo crítico no solo con su medio escolar o laboral sino también con su medio social, se debe ser flexible, analítico e incluso investigador constante para abordar los cambios de un mundo laboral donde la competitividad es la regla del juego, donde quien gana es el mas preparado.

Además se le exige al educador preparar educandos competitivos al mundo laboral y por supuesto que sus contenidos se contextualicen al medio social de los educandos en formación, es por esta razón que surge el presente proyecto investigativo, que busca no solo la participación del educador sino del educando o alumno, no tratados por separados sino como unidad. Aplicando como herramienta principal la creatividad motriz desde el campo de acción de la educación física para su innovación y reconocimiento de su importancia en la formación educativa del ser humano.

Por consiguiente este proyecto investigativo plantea realizar aportes didácticos a partir de las intervenciones o clases de carácter pedagógico con la finalidad de promover de manera teórico práctica la creatividad motriz ante los niños del grado 501 de edades de 9 a 12 años, frente a la indagación e intereses en su formación educativa, que sean participes en su proceso de enseñanza-aprendizaje y trabajen en equipo junto con el educador no solo en buscar nuevas respuestas sino lograr un conocimiento significativo que no solo lo aplique en su contexto escolar sino social.

Luego de varias observaciones se evidencio que los educandos presentan falencias respecto a las habilidades motrices básicas, pues sus movimientos no eran fluidos y poco eficientes, dentro de

las clases se evidenció que en las habilidades básicas de lanzar y saltar eran las que más falencias presentaban por lo cual, se llegó a los siguientes interrogantes ¿Qué metodología utilizar para mantener el interés de los educandos en el proceso? ¿Cuál sería la adecuada? y ¿Cómo maximizar el progreso en tan poco tiempo?

A continuación, se presenta un preámbulo acerca de la importancia de la creatividad motriz en el medio educativo, y cómo esta influye en el proceso enseñanza-aprendizaje. Lo anterior apoyado en los conceptos de creatividad, motricidad, creatividad motriz y didáctica de la creatividad. Esto permitirá categorizar y clasificar los diferentes conceptos con base en los argumentos de diferentes autores como Joy Paul Guilford, Saturnino De la Torre, Ken Robinson, entre otros que se describirán en el desarrollo de la presente investigación.

La propuesta didáctica será elaborada a partir del presente estudio y pretende ser apoyo para aquellas personas interesadas en el tema de la creatividad motriz permitiendo su aplicación en diferentes áreas del saber. Además, se pretende hacer un llamado a la innovación y al carácter crítico por parte del educador en la metodología aplicada, permitiendo resultados a nivel cognitivo y motriz de los educandos.

Se espera que el documento sirva como apoyo conceptual para el lector, anhelando también una reflexión crítica ante la educación física del presente siglo y con la esperanza de que el tema siga dando aportes, favoreciendo y evolucionando nuestra labor docente.

Capítulo I: Planteamiento del problema

Descripción de la situación problemática

La presente investigación pretende formular una propuesta didáctica enfocada en la creatividad motriz y como esta puede o no ayudar al fortalecimiento de las habilidades básicas de movimiento, como lo son el lanzamiento y el salto, ya que en estas son en las que la población presenta falencias, esto se puso en evidencia luego de una observación pasiva o como se llama en psicología observación natural, la cual es la menos participante consiste en tomar un rol de espectador, no se interviene en los sucesos o acontecimientos, (Muñoz, Quintero, & Munévar, 2001) está se realizó en una de las clases de educación física, la cual tenía como objetivo que cada uno de los integrantes de la población, en algún momento de la misma clase pusieran en práctica habilidades básicas de movimiento como la eran lanzar, atrapar, saltar, correr, etc.

El resultado arrojó en que la mayoría de la población presentaba falencias en las habilidades de salto y lanzamiento, por tanto se optó por poner en práctica un test que comprobara dichas falencias, seleccionando el test de patrones básicos de movimiento propuesto por (Gallahue & Mc Clenaghan, 1985) el cual categoriza y evalúa la posición de los miembros superiores, tronco y miembros inferiores de las acciones de movimiento ya mencionadas, al momento de llevarlo a la práctica efectivamente se evidencia que en promedio de un 60 a un 75% de la población presenta falencias en las habilidades de lanzamiento y salto, de lo cual damos partida a la formulación de nuestra propuesta didáctica con el planteamiento de unas actividades o juegos donde la creatividad motriz es el factor fundamental para el fortalecimiento de dichas habilidades, en la población del grado 501 del colegio Robert f. Kennedy sede A jornada tarde.

Pregunta de investigación

¿Qué cambios genera la propuesta didáctica basada en la creatividad motriz en las habilidades motrices básicas de lanzar y saltar en los estudiantes del grado 501 de la Institución Educativa Distrital Robert F. Kennedy sede A jornada tarde?

Objetivos

General: Determinar la incidencia de la creatividad motriz en las habilidades motoras básicas de lanzar y saltar de los estudiantes del grado 501 de la Institución Educativa Distrital Robert F. Kennedy sede A jornada tarde

Específicos:

- Identificar las falencias que presentan los estudiantes en las habilidades motrices básicas de lanzar y saltar
- Diseñar e implementar la propuesta didáctica basada en la creatividad motriz
- Verificar los cambios en las habilidades básicas de lanzar y saltar de los educandos del grado 501 de Colegio Robert Francis Kennedy sede A, jornada tarde

Justificación

Entre tantas problemáticas visibles en el entorno escolar, es preocupante observar la niñez en el contexto educativo actual, que ha estado de la misma manera por más de 200 años desde la revolución industrial en cuanto a la enseñanza dogmática y mecánica de contenidos no

cuestionables donde el papel del educando es ser un jarrón que solo recibe información y no pregunta o cuestiona, el papel del educador es ser un repetidor de conceptos sin ser tampoco innovados o dar sentido al contexto de sus educandos. No se ha observado cambios eficientes en el sistema educativo, ya que como lo menciona Ken Robinson, educador y conferencista británico experto en creatividad, el movimiento de normalización tiene como objetivo principal aumentar los niveles académicos estandarizados dejando de lado el proceso de aprendizaje dinámico de cada educando, y arbitrariamente jerarquizando las materias donde se priman las de carácter cuantitativo (matemáticas, español, biología etc.) sobre las cualitativas (música, educación física, artes entre otras), lo que da como resultado que los contenidos sean olvidados por los estudiantes tan pronto como salen de clase, y es por el hecho que no es un aprendizaje significativo o no encuentran el sentido para su aprendizaje. (2015)

Es de gran importancia entender que la función del educador no es solo enseñar conceptos académicos para determinados exámenes estandarizados en el colegio, sino también dar contenidos para la formación humana integral del niño o niña y brindar las herramientas suficientes como las destrezas técnicas, sentido crítico para afrontar con seguridad no solo los problemas de aprendizaje sino de la vida. En este mundo que está en constante cambio la innovación y creatividad son los actuales motores del progreso, ¿Cómo deberían ser los educandos ante este mundo? Richard Gerver argumenta que “Por encima de todo, necesitan niveles altísimos de confianza en sí mismos, tendrán que ser adaptables, capaces de utilizar su creatividad natural, y ser conscientes de sus propias fortalezas y debilidades” (2010)

La declaración de Incheon y Marco de acción para la educación en el año 2030 afirman “que todos los individuos deben adquirir una base sólida de conocimientos, desarrollar la creatividad, el

pensamiento crítico y la capacidad de colaborar, así como, su curiosidad, coraje y resiliencia” (2015). Se considera que la presente investigación aporta a la visión del 2030 para la educación desde el campo de acción de la educación física y la creatividad motriz como herramienta para la formación integral de los educandos.

Para esto es necesario comprender las funciones del buen educador las cuales son: motivar a sus estudiantes, ser facilitador del aprendizaje, tener expectativas frente a ellos y capacitarlos para que crean en sí mismos. (Robinson, 2015)

Aunque el eje central de la problemática escolar sea aparentemente las habilidades motrices del educando, lo que captura la mayor atención en esta investigación es la falta de creatividad e intereses de los educandos por aprender, la cotidianidad escolar hace de las clases algo mecánico y sin sentido verdadero para los educandos en formación.

Luego de largas horas de consulta se encuentra un constante enfrentamiento del sistema educativo tradicional frente al progresista. Mientras se realizan aportes al cambio, los niños son los que sufren en un sistema que no tiene en consideración sus intereses, no les dan el papel de ser partícipes del cambio o un futuro en la educación.

Se considera que el proceso de aprendizaje debe partir precisamente desde los intereses de los educandos pues este es el medio para realizar una clase eficiente dándoles sentido y participación, no enfocadas a una memorización mecánica sino dinámica o significativa (Freire, 2005).

En esta investigación se postula la creatividad motriz como medio usado en la educación física, para posibles aportes en el proceso de la enseñanza, promoviendo el interés de los educandos en su propio aprendizaje, dando privilegio no al objetivo sino al proceso de enseñanza.

Antecedentes de investigación

Local.

Fortalecimiento de la creatividad motriz en espacios reducidos en la clase de educación física 2012 (Mejía Cifuentes) esta investigación de la Universidad Libre, se desarrolló en el IED Vista Bella de la ciudad de Bogotá, en la cual por espacios reducidos en el plantel y la dificultad de desarrollar una adecuada clase de educación física, con el objetivo de incentivar a los educandos de grado primero, la adecuada utilización de los espacios reducidos en la clase de educación física, se buscó el fortalecimiento de la creatividad motriz, para la maximizar el uso del espacio y lograr un concepto del cuerpo, más cercano a la corporeidad, al descubrimiento de la propia sensibilidad y del placer que supone el contacto del estar con uno mismo y con los demás.

La población en la presente investigación se realizó con 10 educandos, utilizando medios de recolección de información como observaciones, entrevistas, encuestas, y videos. Con un enfoque cualitativo, el ejercicio investigativo se apoya en un método interpretativo, debido a que se busca investigar un objeto de estudio que parte de lo particular a lo general y apoyándose en un diseño didáctico.

El resultado que mostraron los educandos es una mayor facilidad para conceptualizar la creatividad, se autoevalúan más positivamente en la creatividad. Esto indica una mayor sensibilidad ante los problemas, estableciendo relaciones de causa y consecuencia sobre cada experiencia.

Nacional.

La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira (Franco, 2010) El presente trabajo tiene como objetivo de describir el estado actual de la creatividad lúdica en 128 niños y niñas de 3 a 6 grado de un centro educativo rural y un centro educativo urbano de Pereira, se evaluaron con la prueba de imaginación creativa para determinar el estado de la creatividad lúdica, narrativa y gráfica. Aporta teorías sobre la creatividad lúdica y el movimiento humano según el profesional en ciencias del deporte y la recreación.

En cuanto a los resultados se encontraron diferencias significativas para el sexo femenino entre el centro educativo rural y urbano, en cuanto la creatividad narrativa y gráfica no se encontraron diferencias. En el caso del segmento poblacional existe una leve igualdad en términos de creatividad general, gráfica y narrativa. Por consiguiente, al interior de las categorías, el segmento rural sobresale en términos de creatividad general y sombras y color, concluye que, la creatividad lúdica no se ha definido globalmente, pero se considera en el ámbito educativo como un potencial que comparte factores de liderazgo y motivación, esto indica que puede ser educado sin importar las condiciones en particular.

Internacional.

El desarrollo de la creatividad a través de la expresión corporal (Tejeda, 2002)

Esta investigación fue desarrollada, En la UNED. Universidad Nacional de Educación a Distancia de España en el año 2002, recopilando un gran estudio el cual se llevó a cabo en la Facultad de Formación del Profesorado de Cáceres, con el fin fundamental de evidenciar la influencia que la expresión corporal en la búsqueda del pensamiento divergente, aplicándolo a la Educación Física, el autor expone si puede ser posible que un programa reglado de expresión corporal, que tenga una duración de 50 horas, puede lograr un desarrollo de creatividad motriz, integrada por la suma de la fluidez motriz y la flexibilidad motriz. Así mismo, se trata de comprobar la influencia del programa en otras modalidades de creatividad: desde dos campos el verbal y el gráfico. Este estudio consta de comprobar si es posible la relación entre la creatividad motriz y la creatividad aplicándola en otros espacios de la personalidad de cada uno de los estudiantes esencialmente en el ámbito de la educación física.

Por último, investigan en la diferencia de los niveles de creatividad motriz regidas al género de cada uno de los estudiantes investigados. Los resultados que el investigador obtuvo demuestran que el programa de expresión corporal llevado a cabo no tuvo una influencia significativa en los grados de creatividad que alcanzaron los sujetos investigados, por tanto, no se produjeron mejoras en los niveles de creatividad motriz gráfica o verbal en los individuos investigados tras la puesta en práctica del programa.

Marco Teórico

Creatividad.

El explicar con claridad este concepto se acudirá a diferentes autores pues un consenso unánime no ha sido posible aun en la actualidad a continuación, expondremos los diferentes puntos de vista de cada autor y se anunciará los aportes más significativos a la investigación.

Según Joy Paul Guilford afirmaba que “La creatividad en sentido limitado se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”. (1977) En sus trabajos postula los factores intelectuales relacionados con la creatividad los cuales resultan de combinar la operación de producción divergente (pensamiento diferente) con el valor total de los contenidos de información y las producciones que pueden derivarse, planteo un esquema denominado “cubo de la inteligencia” en el cual se busca clasificar las aptitudes en el ser humano. Este planteamiento permite 120 combinaciones cada una de las cuales representa un tipo de función que puede ser estudiando en un test, representan 24 factores que corresponden al pensamiento divergente.

Distingue 5 tipos de operaciones las cuales son las siguientes:

- Memoria: retención de lo conocido
- Cognición: identificación de hechos y pautas. Descubrimiento o reconocimiento.
- Producción divergente: búsqueda de diferentes ideas o soluciones a un problema.
- Producción convergente: búsqueda de soluciones convencionalmente reconocidas como buenas a partir de relaciones dadas.

- Juicio o evaluación: que alcanza decisiones sobre los correctos o cuestiones que han sido los juicios propios.

Son operaciones que caracterizan un pensamiento divergente y es un elemento de tantos en el proceso creativo.

Igualmente, Ellis Paul Torrance define la creatividad como un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formulas hipótesis, aprobar comprobar esas hipótesis, a modificarlas si es necesario y a comunicar los resultados. (1978)

Diseño una prueba del pensamiento creativo el cual es el más utilizado para evaluar el pensamiento divergente, utilizado en la actualidad este instrumento permite determinar distintos tipos de actitudes, el funcionamiento psíquico y las características que facilitan o inhiben el pensamiento creativo y ayuda a entender las diferentes producciones o resultados, así como la personalidad de los individuos comprometidos con la creatividad, el éxito y con las condiciones que la favorecen.

La creatividad puede abarcar una variedad de pensamientos diferentes sin importar su esencia, bien pueden ser de pensamiento original, imaginación constructivista, pensamiento divergente o de pensamiento creativo, la creatividad se entiende como la integración de diferentes conocimientos enfocados a un mismo tema, que puede generar nuevas ideas o nuevos conceptos de dicho tema, define la creatividad como una capacidad o potencial humano para generar ideas nuevas, dentro de un marco de valores y comunicarlas dentro de un contexto social que

demanda y requiere de creatividad para generar cambios. (Torre, 2003), la creatividad es de carácter multidisciplinar por ende su práctica envuelve varios campos del conocimiento.

Ken Robinson la define la creatividad “como la capacidad de generar nuevas ideas y ponerlas en práctica” (2015). La creatividad es parte de la condición humana, nuestro deber en el campo de educación es cultivarla proveer al educando espacios para que la creatividad crezca, que ayuden a desarrollar las capacidades necesarias para pensar y actuar de forma creativa no solo en el ambiente educativo sino en su comunidad, sociedad, ciudad, país su mundo a favor de un pensamiento crítico social de su realidad.

Creatividad Motriz.

La falta de un concepto claro y de creatividad en la actividad física da origen a los diversos enfoques teóricos y términos que han sido utilizados para referirse a la creatividad. Existen tres ámbitos para trabajar el término de creatividad: el ámbito artístico, el ámbito científico y el ámbito deportivo, se describirá el tercer ámbito ya que se relaciona al tema en cuestión. La creatividad en el ámbito deportivo hace referencia desde la variabilidad o flexibilidad motriz o capacidad divergente de movimiento. De modo que entre los objetivos de la educación física se encuentra el aumentar el número y la variedad de recursos motores que tiene cada sujeto para resolver los problemas que se plantean en las diversas tareas. (Martínez & Díaz, 2008).

En el contexto y exactamente en el campo de la educación física Saturnino De la Torre la idea del pensamiento creativo motriz en guiar al educando dentro de su proceso educativo no solo a recibir información y memorizarla sino en convertirse en crítico desde la Educación Física, por

medio de lo cual se transforma y se convierte en un ser pensante y comunicativo de sus propias ideas o realizaciones personales mediante los códigos a los que esté más predispuesto (2003).

Para autores como Eugenia Trigo la creatividad motriz es la capacidad intrínseca humana de vivir la corporeidad para utilizar la potencialidad (cognoscitiva, afectiva, social, motriz) del individuo en la búsqueda innovadora de una idea valiosa (1999), hace referencia a la capacidad de elaborar respuestas nuevas y desconocidas con anterioridad por quien las produce, vinculadas a la acción, dotada de intencionalidad y significado, por lo tanto llegando a un objetivo asociado al movimiento a través del cuerpo. Y en este sentido posee vínculos que la asocian a la competencia motriz. Los procesos creativos suponen una desestructuración de la realidad, seguida de una reestructuración de la misma. Que implican a la persona en su totalidad como ser que piensa, siente, se mueve, que se relaciona y se expresa esta totalidad a través del movimiento.

La creatividad motriz es un componente de la evolución motriz del niño por lo cual Trigo (1999) plantea que es importante plantear situaciones lúdico-motrices que conlleven una propuesta abierta de actuación. De allí se plantea la trascendencia del pensamiento creativo dentro de la Educación Física para adolescentes. Plantea una propuesta desde el módulo didáctico que formule estrategias diferentes para que el proceso de enseñanza-aprendizaje del educando sea formulado a partir de su participación activa. Durante la búsqueda de información acerca del desarrollo de la creatividad autores como (Orlick, 2002) han caracterizado que los juegos cooperativos dotan a la creatividad motriz de libertad frente a la necesidad de obtener resultados inmediatos, así como de un componente social, lo que crea un clima óptimo para la manifestación del pensamiento divergente y para compartir sus resultados.

La dialogicidad del compartir procesos frente a las posibles respuestas permite un proceso más enriquecedor para el educando al no solo ver su respuesta sino confrontarlas con otras al contribuir a la formación no solo en una respuesta sino en diversas, permitiendo una formación divergente e integral en el educando.

La importancia de la creatividad como valor y desde los juegos pre-deportivos y actividades lúdicas se inicie a fomentar ciertas actitudes desde lo personal que influyan en el grupo y en el desarrollo efectivo de las acciones como: La valoración de la educación física como espacio en el cual se fomenta el juego, la exploración, la fantasía, la imaginación y la creatividad vinculados al movimiento corporal. Interés por profundizar en la diversidad de soluciones motrices que den respuesta a las situaciones problema planteadas por los juegos y actividades de cooperación. Para así fomentar una buena participación en un clima afectivo y social de clase que haga posible la exploración y confianza en las propias posibilidades como persona que explora y crea con disposición para valorar las ideas propias y las aportadas por los compañeros, poder apreciar el movimiento propio y ajeno en función de su plasticidad, su intencionalidad y su originalidad.

La creatividad motriz da respuesta a una actividad motora a partir del conocimiento del propio cuerpo y de las potencialidades del mismo permitiendo cumplir deseos personales o grupales de forma veloz, sencilla, eficiente y económica de forma innovadora e ingeniosa para así dar una solución a su necesidad, que va unida a la cooperación en la clase de educación física para ser promovida y valorada a partir de las actividades, juegos de cooperación y métodos cooperativos de aprendizaje.

En el libro “Relaciones entre el desarrollo motor y el coeficiente emocional” define la creatividad motriz como un concepto relativamente nuevo en el campo de la educación física, y construido bajo el criterio de las generalidades teóricas desarrolladas en el campo de la psicología y del desarrollo del pensamiento, (Goleman, 1999) manifiesta como el pensamiento no es solo un desarrollo cognitivo, si no que intervienen aspectos afectivos, sociales, creativos que son definitivos en la competencia a la hora de tomar decisiones inteligentes, de manera que la creatividad es ante todo, un proceso de pensamiento que se evidencia a través de acciones o hechos comunicativos tangibles. El término “creatividad motriz” en conjunto está actualmente en la búsqueda de una conceptualización final, puesto que las definiciones mayormente encontradas hacen referencia implícita al movimiento y lo asocian directamente a la creatividad, pero no llegan a un consenso específico.

Didáctica en la creatividad motriz.

Etimológicamente la palabra Didáctica lleva a la palabra de enseñar, instruir o explicar, e indica como actuar en la enseñanza mediante a normas que orienten la acción de enseñar para alcanzar determinados objetivos planeados (Carrasco, 2004). Se considera que la didáctica funciona como eje facilitador para lograr no solo de manera mecánica el aprendizaje sino de manera significativa para el educando y estos contenidos los pueda aplicar a lo largo de su vida.

La didáctica de la creatividad motriz la podemos definir como una posibilidad comunicativa para que el docente co-ayude y potencie el desarrollo de pensamiento creativo crítico a través del acto de movimiento humano y de las acciones propias de la educación física, el deporte y la recreación. (Nazarit & Nieto , 2013)

Comprendiendo lo anterior el educador debe ser un facilitador en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus educandos y contextualizar sus contenidos a las circunstancias sociales en las cuales ellos se encuentran, lograr captar los intereses y despertar la curiosidad en sus educandos, por el aprendizaje a encontrar respuestas ante problemas o preguntas propuestas, es lo que la didáctica posibilita de manera sistemática.

Etapas del proceso creativo.

Graham Wallas citado por Hugo Cerda (2000) propuso cuatro etapas del proceso creativo las cuales son las siguientes

- Preparación: se va a definir el problema, necesidad o deseo, recabar la información para satisfacer la necesidad o resolver el problema y fijar los criterios para verificar las soluciones aceptadas.
- Incubación: que puede durar unos minutos, meses o quizás años, corresponde a una etapa de búsqueda y de investigación y donde el inconsciente influye de un modo destacado. Durante este tiempo la persona no reflexiona conscientemente sobre el problema. Así es la génesis de ideas originales se produce por incubación, es decir tras un periodo de pensamiento inconsciente. Por incubación se entiende como cualquier técnica de relajación de la conciencia (función del hemisferio cerebral izquierdo), tales como sueños, fantasía, hipnosis, meditación, diversión, juego, etc., que permite operar los procesos subliminales (funciones del hemisferio cerebral derecho), entendido a la preparación o disciplina académica como una condición necesaria y a la incubación o relajación como una condición suficiente para que las ideas creativas emergieran.

- Iluminación: lo define como una súbita visión de lo que es la solución del problema. Es sola una vaga noción de la posible solución, para Wallas esta etapa no es un acto aislado y fortuito como una inspiración, sino el signo manifiesto de un largo trabajo previo, inconsciente.
- Verificación: es la selección de todas las actividades que satisfagan las necesidades que se plantean y definir los criterios en la preparación del escenario que permitirá resolver los problemas.

Para el año de publicado estas fases en 1926 la creatividad entra en cuestión en los siguientes años hasta la actualidad si el acto creador tiene su inicio desde el nacimiento o si por el contrario se forma a medida que el ser humano crece, en contraste Viktor Lowenfeld (2008) en sus aportes orientados al desarrollo del potencial creativo en niños y adolescentes, específicamente en el campo de la educación artística. En sus programas hace énfasis en ocho rasgos que aplica en las diversas edades cronológicas de los niños: fluidez del pensamiento, flexibilidad, originalidad elaboración mental, aceptación de riesgos, complejidad, curiosidad e imaginación. Aunque estos programas se aplican fundamentalmente del arte, su objetivo es incrementar la capacidad creadora de las personas en todo proceso de aprendizaje.

Lowenfeld clasifica las diversas edades del niño y del adolescente, donde analiza el significado que posee la actividad artística, su desarrollo, motivaciones, materiales, etc. Hace referencia a las siguientes etapas que comprenden las siguientes edades:

- Etapa del garabato: de 2 a 4 años
- Etapa pre esquemática: de 4 a 7 años

- Etapa esquemática: de 7 a 9 años
- Etapa del realismo: de 9 a 12 años, el descubrir que hace parte de la sociedad donde vive es el punto de partida de un futuro trabajo en equipo y de cooperación con los adultos. En esta etapa un trabajo artístico no es la representación de un objeto en sí, sino más bien de la experiencia que han tenido con un objeto en particular. La presión ejercida sobre los niños para que se adapte a las pautas de conductas adultas puede influir para que se reprima las inclinaciones creadoras.
- Etapa seudeonaturalista: de 12 a 14 años (edad del razonamiento)
- Etapa del periodo de la decisión: 14 a 17 años

Considera que todos los niños nacen creativos, ya que potencialmente existe en ellos desde muy temprano una necesidad de explorar, de investigar, de descubrir lo que hay al otro lado de la pantalla. Afirma que no se debe pretender motivar a los niños para que se comporten en forma creativa; lo que sí es preocupante son las restricciones psicológicas y físicas que el medio pone en el camino de los pequeños que crecen inhibiendo su natural curiosidad y comportamiento exploratorio. El niño pierde su proverbial costumbre de preguntar, porque la escuela está organizada de tal forma que tiene pocas oportunidades de preguntar, la escuela coarta el pensamiento creador porque a los maestros no les gusta el niño creador, porque éste es inquieto, crítico y muy difícil de controlar. El niño dócil u conformista recibe en la escuela su recompensa, en detrimento del imaginativo y del creador.

En el rol docente se debe lograr mantener viva la capacidad de curiosidad de los educandos así como un pensamiento reflexivo-crítico constante para establecer e innovar el ambiente de aprendizaje donde el educando se vea intrigado a preguntar, a cuestionarse constantemente de

determinada materia o tema, no solo con el fin de memorizar mecánicamente el concepto sino que en verdad adquiriera un empoderamiento del concepto lo cual le permita proponer nuevas y diferentes respuestas ante el interrogante que inicialmente envolvió al educando.

Agrupando los indicadores más utilizados por Guilford, Torrance y Lowenfeld, en el proceso creativo y las que más se acoplan al medio o entorno educativo son los siguientes.

Originalidad.

Diversos autores afirman que no existe lo original como categoría universal, ya que en la mayoría de los casos su condición de original varía según la edad, el medio social, cultural o la realidad histórica.

Invención e innovación.

Normalmente la invención se puede definir como el descubrimiento que hace un individuo o un grupo, de una solución o de un nuevo objeto, es un concepto complejo y en general es muy difícil hablar de ella con mucha precisión, ya que ella no solo concierne únicamente a la actividad intelectual y científica, sino que es multidisciplinar al aplicarse en diferentes contextos. La innovación de proceso consiste en la adopción de métodos de producción nuevos o significativamente mejorados.

Fluidez.

Este concepto hace referencia a la calidad de todo aquello que se mueve y desarrolla sin obstáculos, por ejemplo, en psicología la fluidez de ideas es la capacidad para producir ideas.

Cuando una persona tiene facilidad de palabras o tiene muchas ideas se dice que tiene fluidez de palabras o ideas.

Flexibilidad.

Tradicionalmente se habla que una persona es flexible si se acomoda con facilidad a circunstancias o situaciones diferentes, no siempre se les acepta como creativos, hay que reconocer que esta capacidad es indispensable en cualquier acto creador.

Comunicación.

No hay duda de que cualquier producto creado por el hombre no puede constituirse en una actividad privada, solo para el uso y consumo de quien la produce. Nos guste o no, el arte y la ciencia están condicionados social e históricamente. Pero independiente de su carácter social e histórico, cualquier esfuerzo en un punto determinado del proceso creativo del científico o del artista plantea 3 problemas que a la postre va a darle sentido a la obra creada;

- Como expresar sus hallazgos o sus productos creativos.
- Como darlos a conocer a los colegas o a comunidad local o internacional.
- Como darlos a conocer al público en general.

Curiosidad.

El deseo de saber o ver cosas, o de enterarse de algo es lo que comúnmente se denomina curiosidad, el hombre motivado a descubrir, explorar y dar respuestas a muchas dudas y preguntas que le inquietan. La curiosidad no se quedó en el terreno puramente intuitivo, subjetivo o

espontaneo, sino que en la medida del desarrollo científico se convirtió en un acto racional, inducido y promovido, sin dejar de lado naturalmente los aspectos estrictamente afectivos y sociales que a la postre son los factores motores que muchas veces determinan el desarrollo y el curso de la curiosidad. (Cerda, 2000)

El individuo creativo.

Joy Paul Guilford elaboró como apoyo explicativo de su teoría un modelo de estructura del intelecto que constituye el pilar esencial para entender su propuesta: el cubo de la inteligencia. Su teoría, llamada de la transmisión o la transferencia, es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos (1994), junto con Ellis Paul Torrance han realizado uno de las más relevantes aportes a este concepto al otorgar indicadores generales que permiten identificar una persona creativa, como los son la capacidad de generar varias respuestas (Fluidez), respuestas variadas (Flexibilidad) y originalidad, estos son los tres principales rasgos del acto creador.

Howard Gardner considera que el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. Considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, que no se presta al abordaje desde una disciplina como se ha hecho hasta ahora. Esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional, aunque Gardner reconoce que a causa de su propia formación parece inevitable que, en su estudio de la creatividad, ponga el mayor énfasis

en los factores personales y haga uso de las perspectivas biológica, epistemológica y sociológica para hacer un abordaje de conjunto, aborda como un científico social, la vida y obra de siete "maestros creativos modernos". Cada uno de los elegidos representa a uno de los tipos de inteligencia por él presentadas.

Afirma que las soluciones creativas a los problemas se dan con mayor frecuencia si los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por recompensas o por exigencias exteriores. El saber que uno será juzgado como creativo, limita las posibilidades creativas. (2010)

La motivación hace parte del eje fundamental del individuo creativo al resolver problemas continuamente no por obligación o recompensa sino por el deseo de descubrir respuestas nuevas, el educador actual debe tener la capacidad propiciar espacios en los cuales los educandos puedan preguntar y participar de manera interesada, debe ser provocador del interés.

Habilidades motoras.

Renato Manno entiende a las habilidades motrices como formas de movimiento específico, que dependen de la experiencia y se automatizan a través de la repetición y de la práctica. Son fundamentos motores adquiridos para dar solución a un problema motor concreto, para elaborar y dar una respuesta eficiente y económica, con la finalidad de alcanzar un objetivo preciso (1994). Son todas aquellas habilidades o acciones motrices que el ser humano va adquiriendo al paso del tiempo, con las cuales van generando una experiencia que poco a poco se convierte en acciones motoras las cuales son fundamentales para el desarrollo integral de habilidades fundamentales para el movimiento corporal. Por otro lado, Jordi Díaz define las habilidades motrices como aquellas

capacidades adquiridas por aprendizaje que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que sean requeridas con un menor o mayor grado de destreza (2000).

Por lo tanto, para ser hábil en alguna acción motriz, es necesario contar previamente con la capacidad potencial necesaria y con el dominio de algunos procedimientos que permitan tener éxito de manera habitual en la realización de dicha habilidad., lo cual es fundamental para el desarrollo integral de los niños, a nivel de los movimientos básicos de locomoción que son de vital importancia para un buen desarrollo de actividades motoras para que así se logre la adquisición de experiencia a nivel del procesamiento y puesta en práctica de dichas habilidades. Bárbara Knapp definió las habilidades motrices como aquella capacidad adquirida por medio del aprendizaje, que debe producir resultados previstos con el máximo de acierto y frecuentemente, con el mínimo uso en tiempo, energía, o ambas cosas (1963), es decir que el aprendizaje que cada persona valla adquiriendo de estas habilidades lo puede poner en práctica en cualquier momento con un acierto eficiente y cada vez con más especificidad y control de sus movimientos.

Emilia Fernández (2007) en el libro “Evaluación de la habilidades motrices básicas” citado por Luis Ruiz el cual expresa que las habilidades motrices básicas son comunes en cada uno de los individuos ya desde sus origen estas han permitido la supervivencia del mismo y actualmente ayudan a la conservación del carácter de funcionalidad y porque son base fundamental para los aprendizajes motrices deportivos y no deportivos. Geoffrey y Kenphart igualmente citados por Emilia Fernández, plantean que los movimientos básicos fundamentales pueden ser considerados dentro de dos categorías: movimientos en los que se ve fundamentalmente el manejo del propio cuerpo y los movimientos en donde se ven implicados el manejo de objetos, dichos autores plantean que desde la perspectiva de la primera categoría se centra fundamentalmente en tareas como la

marcha y la carrera así como con tareas donde se evidencie el equilibrio básico en tareas como la bipedestación y permanecer sentado.

Dentro de la segunda categoría manejo de objetos, comprende a todas aquellas tareas donde los individuos tienen que poner en práctica su interacción con un objeto el cual es fundamental para la realización de las actividades dentro de las cuales se encuentran: lanzar, coger, amortiguar, golpear, sujetar, etc.

Burlón (1997) referenciado por Emilia Fernández afirma desde otro punto de vista que las habilidades motrices son movimientos que implican locomoción y movimientos que no implican locomoción dentro de los primeros el autor nos plantea los siguientes: andar, correr, saltar, etc. Dentro de los segundos nos plantea doblar, estirar, retorcer, girar, empujar, lanzar, balancear, etc. Los que se pueden ver claramente asociados a tareas de carácter manipulativo. Desde un punto global todos los movimientos del cuerpo humano se pueden considerarse como la asociación de muchas de estas habilidades, es decir lo conceptualizado por los anteriores autores se entiende que las habilidades básicas motrices son: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.

El Juego.

La palabra juego proviene del vocablo locus, que significa broma o diversión. En el ámbito de la actividad física se han venido utilizando varios términos relativos a los recursos lúdicos.

Guy Jacquin (1958) lo define como actividad espontánea y desinteresada que exige una regla de manera libre escogida para cumplir o un obstáculo a vencer.

Para Johan Huizinga citado por Antonio García (2000) define el juego como una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente aceptada pero absolutamente imperiosa, teniendo un fin en sí misma, acompañada con sensaciones de júbilo y tensión, y de la conciencia de ser de otro modo en la vida real.

Otros autores como Cristóbal Moreno, David Mata y Javier Gómez (1993) consideran al juego como aquella actividad competitiva en la que interviene la destreza, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos.

Las características del juego son las siguientes:

Placentero: el juego debe producir placer a quién lo practica

Natural y motivador: El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño lo practica de forma natural

Voluntario: Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada.

Creador: La práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad

Expresivo: el juego permite la libre expresión de sentimientos y comportamientos

Socializador: Su práctica permite el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Finalmente, el juego proporciona al niño en la práctica una gran variedad de experiencias y estímulos, vivencias útiles y necesarias tanto para el desarrollo psicomotor como las experiencias creativas para desenvolverse con seguridad ante situaciones de frustración posibles.

El juego en la educación física.

Novak y Hanesian afirman “el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el educando ya sabe. Averíguese esto y enséñesele en consecuencia” citado por Jesús Cruz y Raúl Omeñaca (2002), cuando los educandos participan en una actividad lúdica, acuden a ella con conocimientos previos adquiridos, representado esto, la base sobre la cual se crearán los nuevos conocimientos desde la experiencia personal.

Tomando como punto de partida lo anterior al comprender una enseñanza más interrogativa en la asociación de conceptos previos del educando con los conceptos nuevos de cada juego realizado. Las propuestas de actividades o juegos que se realicen en la clase de educación física ha de ser el resultado de un proceso de reflexión que tome como referencia los conocimientos previos que cada educando tiene para su posterior desarrollo de los contenidos.

El juego puede utilizarse como método de aprendizaje de aspectos motrices, conceptuales y de actitudes positivas. Según Carmen Trigueros (1994), el núcleo de Conocimiento y Desarrollo Corporal se divide en dos bloques importantes: Educación Física de Base, expresión y comunicación.

Educación física de base.

El educador utilizará los juegos perceptivos, motores y psicomotores para desarrollar en el educando los elementos psicomotores básicos y las diferentes habilidades básicas y genéricas. El juego será propuesto como una actividad exploratoria del espacio y del conocimiento del cuerpo, es decir, el paso hacia el mundo del pensamiento y la autonomía. El educador podrá utilizar el juego como medio didáctico, ya que los niños aceptan de muy buen grado estas propuestas y se obtienen resultados óptimos.

Expresión y comunicación.

El educador utilizará los juegos expresivos para potenciar la creatividad y espontaneidad del sujeto. En edades tempranas, el educador debe proponer de forma general, los gestos, actuaciones propias del juego de calle. En edades más avanzadas, se trabajará la expresión a través de juegos expresivos más complejos y mediante el juego teatral, donde el movimiento y la acción son fundamentales.

Estilo de enseñanza.

El concepto de estilo de enseñanza surge de la necesidad de identificar la estructura del comportamiento del educador, que actúe como eje conector entre la estructura de la materia y la estructura del aprendizaje (Jordán, 1998), con el objetivo de formar un docente eficaz que permita mediante los diferentes estilos de enseñanza que a continuación se mencionarán y explicarán y doten de herramientas valiosas no solo para ejecutar en la clase, sino que tiene en cuenta el antes de la clase (pre-impacto), la clase que se está realizando (impacto) y después de la clase realizada

(post-impacto), proporcionando elementos para la planificación, ejecución y retroalimentación, teniendo en cuenta no solo al educador sino al educando donde cada estilo tiene un grado de libertad más alto en su acción motriz y cognitiva, dependiendo el objetivo de la clase.

Los estilos de enseñanza no se dan de forma pura en su aplicación real, por lo que se tiende a agrupar los estilos de enseñanza en categorías más amplias con características comunes. Se basa por este motivo en la clasificación de Delgado Noguera (1991).

- Estilos tradicionales: Son aquellos que se caracterizan por el máximo control del educador sobre las decisiones que afectan al proceso de enseñanza aprendizaje.
 - Mando directo: Fundamentado en el orden y estilo de la gimnasia tradicional. El educador determina la actividad a realizar, con unas normas que fijan la calidad/exactitud del ejercicio (modelo), manteniendo una organización fija y teniendo el profesor una posición externa.
 - Modificación mando directo: Ejecución de la tarea al ritmo más apropiado a sus características, ubicación menos rígida y comunicación más directa con el educador.
 - Asignación de tareas: Después de la explicación y/o demostración de la tarea se produce una dispersión de los educandos que comienzan a trabajar a su propio ritmo. El educando se hace más responsable de su actuación y puede adaptar la tarea a sus posibilidades. El educador se ve liberado de dirigir la acción y puede utilizar más tiempo en retroalimentaciones.
- Estilos individualizadores: Son aquellos que se caracterizan por atender fundamentalmente las diferencias respecto a capacidades, ritmos de aprendizaje, intereses.

- Trabajo por grupos de nivel: Se parte de un diagnóstico previo. Establece cuantos niveles desee, formando un grupo para cada nivel. Se tratará el mismo contenido, pero en diferentes escalones, siendo la información inicial diferente en cada grupo.
- Trabajo por grupos de intereses: Similar a la anterior, pero esta vez los grupos se dividirán en función de sus gustos, debiendo nosotros de dar a elegir entre contenidos que consigan el objetivo que pretendemos.
- Enseñanza modular: Igual que la individualización por intereses, pero será necesario que haya dos educadores, cada uno dirigirá a un grupo.
- Programas individuales: El educando va con libertad para seleccionar el lugar donde realizará las tareas programadas (la cual vendrá descrita en una hoja de tareas, con gráfico). El educando deberá leer, realizar y anotar en su ficha.
- Enseñanza programada: Se utiliza para aspectos teóricos, con la ayuda de la informática y se basa en la comprobación inmediata de las respuestas dadas.
- Estilos participativos. Son aquellos cuyo objetivo fundamental es que el educando se involucre en el proceso de aprendizaje, buscando que observen a sus compañeros, les proporcionen una retroalimentación.
 - Enseñanza recíproca: Educandos por parejas, uno será el ejecutante y el otro el observador y se cambiarán de roles. El observador tendrá una hoja de observación para anotar si están presentes o no en las ejecuciones los puntos clave que destacará el educador. El conocimiento de resultados se lo dará el observador al ejecutante, mientras el profesor sólo se comunicará con el observador.

- Grupos reducidos: Igual que el anterior, pero los grupos los forman mayor número de educandos, de cuatro a seis, que asumirán diferentes roles: ejecutante, ayudante, observador.
- Microenseñanza: Una serie de educandos asumirá el rol de educadores. Después de una información a modo de introducción del educador, el educando quien dará toda la información a los compañeros, pudiendo comunicarse el educador sólo con los educandos.
- Estilos socializadores: Es importante señalar que no existen estilos de enseñanza socializadores sino técnicas de socialización, cuya principal aplicación se centra en objetivos sociales y en los contenidos conceptuales y actitudinales. Algunas técnicas son: juego de roles, torbellino de ideas, etc.
- Estilos cognoscitivos: Son aquellos que intentan estimular un aprendizaje activo y significativo a través de la indagación y la experimentación motriz, lo que traslada la toma de decisiones al educando.
 - Descubrimiento guiado: Se fundamenta en una búsqueda de carácter cognitivo, siendo la mayoría de las soluciones aportadas de forma verbal. Se plantean preguntas cuya única respuesta válida (planteamiento convergente) constituyen los pasos de la progresión y éstos serán puestos en práctica de una manera motriz por los educandos.
 - Resolución de problemas: La búsqueda será motriz. El educador hace una pregunta general, la cual tiene varias soluciones validas (planteamiento divergente). Será conveniente una puesta en común con todas las soluciones aportadas y pasar a su

ejecución en situaciones de juego. El educando toma las decisiones acerca de la actividad o juegos específicos del tema elegido, le invita a ir más allá de lo conocido.

- Estilos creativos: En esta categoría se recogen los estilos que dejan libertad para la creación motriz. El educador propondrá temas generales que orientarán globalmente el trabajo y el educando plantea los problemas a resolver.

Capítulo II: Aspectos metodológicos

Enfoque metodológico

El enfoque que se pondrá en práctica es el planteado por Daniel Stufflebeam (2003) profesor y autor del Modelo evaluativo CIPP (contexto, input, proceso y producto) se caracteriza por estar orientado a la toma de decisiones y tiende a evaluar acciones referentes a los aspectos habituales del sistema evaluativo con relación a la naturaleza del objeto a evaluar, su fundamentación, contexto y resultados o productos logrados. Es un modelo integral que combina la perspectiva por fases y áreas con un enfoque global aportando nuevos enfoques a modelos evaluativos anteriores, Stufflebeam afirma que el propósito de la evaluación es el perfeccionamiento de los programas y propone este modelo, que tiene en cuenta cuatro ámbitos, los cuales se describirán y se contextualizarán a la propuesta a continuación:

Contexto.

Consiste en definir el contexto institucional, identificar la población objeto de estudio y valorar sus necesidades, identificar las oportunidades de satisfacer las necesidades, diagnosticar los problemas que subyacen en las necesidades y juzgar si los objetivos propuestos son los

suficientemente coherentes con las necesidades valoradas. Responde a la pregunta; ¿qué necesitamos hacer?

La propuesta didáctica se realizará en la Institución Educativa Distrital Robert Francis Kennedy sede A ubicado en la avenida Boyacá N° 64H-39 Barrio Lujan, localidad de Engativá de la ciudad de Bogotá, Colombia conformado por grados desde grado 4 de primaria hasta grado 11 en jornadas mañana (6:30 am a 12 pm) y tarde (12:30 pm a 6 pm), estrato socioeconómico 1, 2 y 3, cuenta con instalaciones amplias para el desarrollo de las clases, presentan como pilares institucionales la comunicación, liderazgo y convivencia, el modelo pedagógico: escuela activa propuesta por Decroly, constructivismo y pedagogía conceptual.

La población a la que va dirigida la propuesta está compuesto por un total de veinte (20) educandos del grado 501 jornada tarde, por medio una observación pasiva la cual según Jose Muñoz (2001) consiste en tomar un rol de espectador sin llegar a introducir modificaciones en los acontecimientos, en este caso en una clase de educación física en la cual se evidencia posibles falencias en las habilidades motrices básicas, por esta razón se aplica el test de habilidades motrices propuesto por Gallahue y Mc Clenaghan (1985), arrojando la necesidad de fortalecer las habilidades de lanzar y saltar. Utilizando el anterior test mencionado como excusa para valorar cualitativamente los indicadores de la creatividad motriz como lo son fluidez y flexibilidad motriz.

Desde la planeación de una propuesta didáctica que tiene como pilar la creatividad motriz como metodología de enseñanza desde el campo de acción de la educación física.

Input o diseño (entrada).

Pretende identificar y valorar la capacidad del sistema en su conjunto, las estrategias, alternativas del programa, la planificación y los presupuestos del programa antes de ponerlo en práctica. La metodología más apropiada consiste en inventariar y analizar los recursos humanos disponibles, así como la aplicabilidad y economía de las estrategias previstas en el programa. Las decisiones de mejora se aplican básicamente al diseño del programa (recursos, estrategias, planificación, estructura, etc.) Responde a la pregunta: ¿podemos hacerlo?

Debido a las distintas falencias de los educandos frente a el desarrollo de las habilidades motrices básicas, principalmente en lanzar y saltar, se busca la formulación de una propuesta didáctica la cual tiene como pilar principal la creatividad motriz, por consiguiente se plantean una serie de actividades donde cada uno de los educandos será el eje fundamental para el desarrollo de las mismas, tendrán la libertad de resolver una serie de problemáticas que el educador ira planteando a través del estilo de enseñanza resolución de problemas. Este estilo se basa en el pensamiento divergente, provoca no solo al educando a indagar en busca de respuestas nuevas no conocidas, sino también al educador pues permite estimular las capacidades cognitivas en el diseño de problemas para la puesta en práctica en clase, cada una de las actividades planteadas se buscará la estimulación de los indicadores de la creatividad motriz los cuales comprenden la fluidez y flexibilidad motriz.

La propuesta consta de 10 intervenciones las cuales se categorizan por las habilidades lanzar y saltar, a su vez estas se subdividen en las fases según el proceso de enseñanza de la siguiente manera:

Unidad I Fundamentación del salto (Fase preliminar agachado y despegue)

Unidad II Fase de vuelo y aterrizaje por medio de actividades cooperativas

Unidad III Fundamentación del lanzamiento (Fase de aprensión del móvil, preparación)

Unidad IV Fase desprendimiento y suelta del móvil

Unidad V Agrupación de habilidades lanzar y saltar por medio de juegos cooperativos

Cada unidad consta de 2 intervenciones o clases, tendrán una duración de 60 minutos aproximadamente.

Proceso.

Se lleva a cabo para identificar y corregir los defectos de planificación mientras se está aplicando el programa. Se debe obtener continuamente información específica del proceso real, contactando con los agentes implicados y observando sus actividades. Las decisiones ayudan a perfeccionar la planificación y los procesos del programa y a interpretar los resultados obtenidos.

El paradigma de la presente investigación es de tipo cualitativo, ya que permite recaudar datos descriptivos de los educandos y sus conductas observables en el contexto propio donde se desarrolla la propuesta. El proceso de investigación cualitativa se basa en tomar posturas y recoger datos sin la finalidad de evaluar de manera estricta un modelo, una hipótesis o teorías preconcebidas, siguen un diseño de investigación flexible y comienzan con interrogantes formulados (Taylor S.J., 1989). Por consiguiente, se realizan diarios de campo por cada clase, donde se plasmará las distintas conductas de ellos, por supuesto relacionadas con los indicadores

de la creatividad motriz (fluidez y flexibilidad motriz), fortaleciendo las habilidades motrices saltar y lanzar no desde un enfoque mecánico o repetitivo sino desde un enfoque analítico y reflexivo continuo que conlleve a una apropiación, concienciación de la acción motriz y como estas las pueden aplicar no solo en el contexto escolar sino también en el contexto social.

Producto.

Consiste en recopilar descripciones y juicios acerca de los resultados y relacionarlos con los objetivos y la información proporcionada por el contexto, por la entrada de datos y por el proceso e interpretar su valor y su mérito.

Población-muestra

La población con la que se está trabajando son estudiantes de grado quinto (501) de colegio distrital Robert Francis Kennedy Sede A, jornada tarde, el cual está compuesto por un total de veinte educandos (20) de los cuales cinco (5) son niños y quince (15) niñas, entre edades de 9 a 12 años. Esta población fue seleccionada después de una observación pasiva la cual consiste en tomar un rol de espectador ante la clase de educación física sin intervenir, sin llegar a introducir cambios ante los sucesos observables (Muñoz, Quintero, & Munévar, 2001), en la cual se identificaron las falencias para luego corroborarlas o validarlas con una prueba de diagnóstico test de habilidades básicas propuesto por David Gallahue (1985).

Instrumentos de recolección de datos

Teniendo en cuenta que la idea es desarrollar una estrategia didáctica para el mejoramiento de las habilidades básicas de lanzar y saltar por medio de la creatividad motriz en los educandos, las

técnicas e instrumentos de recolección que se usaron fueron: primeramente una observación pasiva acompañada de un diario de campo (Ver anexo A) y pruebas de diagnóstico motriz, se eligió el test de habilidades básicas de Gallahue y Mc Clenaghan (1985), en el cual se hace énfasis en las habilidades de salto y lanzamiento. Diario de campo consiste en un escrito donde se relatan las experiencias vividas y hechos observados a la población objeto de estudio, sin ser partícipes en la circunstancia o hechos realizados en un determinado contexto (Rodríguez, 2007), favorece una reflexión pedagógica y análisis crítico continuo antes, durante y después de las clases o intervenciones.

Resultados test inicial

Luego de llevar acabo el test de patrones básicos de movimiento de Gallahue y Mc Clenaghan (1985) se evidencio que en la población de investigación se presentan una variedad de falencias, estas se observaron mediante la puesta en práctica de este test el cual está encargado de evaluar principalmente brazos, tronco y piernas en la acción motriz del lanzamiento y salto. Realizando una clasificación y ubicación en diferentes estadios como lo son el inicial, elemental y maduro, para los cuales cada uno tiene una serie de características específicas para que así podamos obtener una base global de resultados y así nosotros como investigadores tengamos vía libre para formular las diferentes actividades, para el posible o no mejoramiento de estas habilidades por medio de la creatividad motriz, los cuales son los siguientes:

Frente al patrón de lanzamiento el test lo plantea de la siguiente manera:

ESTADIO INICIAL:

- Brazos; Empuje sin preparación.
- Tronco; Escasa rotación.
- Piernas; Paralelas.

ESTADIO ELEMENTAL:

- Brazos; Balanceo previo tras la nuca.
- Tronco; Pequeña rotación.
- Piernas; Apoyo sobre el mismo pie del lado de la mano que lanza.

ESTADIO MADURO:

- Brazos; Balanceo previo hacia atrás y arriba.
- Tronco; Notoria rotación.
- Piernas; Apoyo sobre el pie contrario de la mano que lanza.

Luego de llevar a cabo esta prueba de habilidades se obtuvieron resultados frente a la acción del movimiento de brazos hay un 17,64% de la población en estadio inicial, un 70,58% de la población en estadio elemental y un 11,76% de la población en estadio maduro, lo cual da a entender que la mayoría de la población tiene un desarrollo muy básico frente a la acción de la postura de brazos, ya que para la edad de la población 9 a 12 años deberían encontrarse en un estadio maduro, lo cual lleva a la planeación de una serie de actividades en las cuales la población ponga en práctica esta acción para que así puedan ir fortaleciéndola y mejorándola para la buena realización de la acción de lanzamiento.

Frente a la acción de tronco se presenta un 23,52% de la población en estadio inicial, un 64,7% de la población en el estadio elemental y un 11,76% de la población en el estadio maduro, donde se evidencia que la mayoría de la población tiene una postura del tronco muy básica donde esta no interfiere de gran manera en la acción del lanzamiento, ya que para la edad que tiene la población deberían estar en un estadio maduro, por tanto se llega a la realización de actividades donde la postura del tronco sea la protagonista para mejorar la acción de lanzamiento.

Frente a la acción de piernas se presenta un 76,47% de la población está en el estadio inicial, el 11,76% de la población en el estadio elemental y un 11,76% de la población en el estadio maduro, esto evidencia que la población frente a la acción de las piernas en el lanzamiento están en un nivel muy bajo, ya que para la edad que tienen deberían estar en un estadio maduro, en cambio la mayoría de la población a la hora de la realización de un lanzamiento no están poniendo en práctica la acción de las piernas, las cuales son muy importantes para la ejecución de un buen lanzamiento.

Para darle más claridad a cada uno de estos valores se representará con la siguiente gráfica:

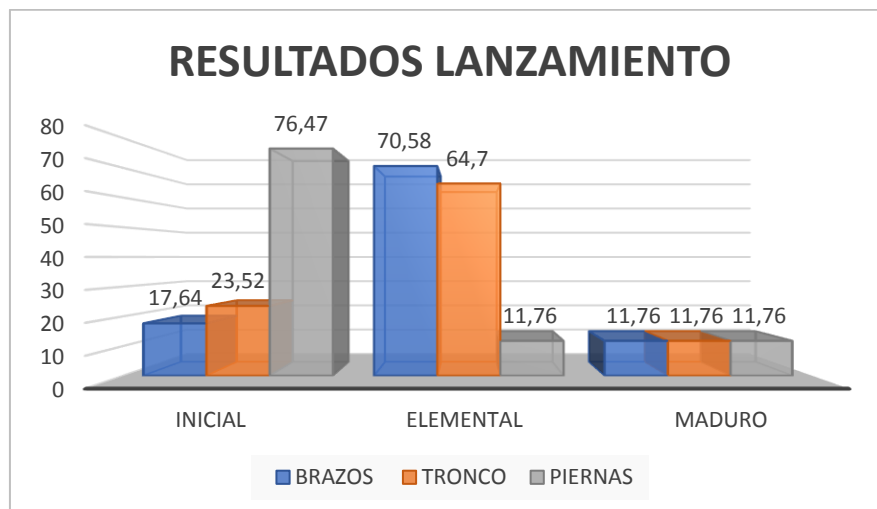


Figura 1

Frente al patrón de salto el test está planteado de la siguiente forma:

ESTADIO INICIAL:

- Brazos; Movimiento limitado.
- Tronco; Permaneces vertical.
- Piernas; Flexión preparatoria limitada, aterrizaje 1 pie.

ESTADIO ELEMENTAL:

- Brazos; Ayudan el despegue.
- Tronco; Pequeña participación.
- Piernas; Flexión preparatoria acentuada.

ESTADIO MADURO:

- Brazos; Balanceo previo hacia atrás y despegue hacia adelante.
- Tronco; Flexión hacia los 45°.
- Piernas; Flexión preparatoria notoria.

Luego de llevar a cabo la evaluación del test del patrón de lanzamiento, se obtuvo el siguiente resultado, frente a la acción de brazos hay un 11,76% de la población en estadio inicial, un 74,47% de la población en estadio elemental y un 11,76% de la población en estadio maduro, se evidencia que la mayoría de la población está en un nivel neutro en la acción de brazos a la hora de realizar un salto ya que para edad en la que la población deberían estar en un estadio maduro, por tanto

lleva a la planeación de actividades donde los brazos tengan una gran intervención en la realización de la acción de salto.

Frente a la acción de tronco se evidencia un 5,88% de la población en estadio inicial, un 70,58% de la población en el estadio elemental y un 23,52% de la población en el estadio maduro, por tanto se evidencia que la mayoría de la población está en un nivel medio en la acción de tronco para la edad que la población tiene ya que deberían estar en un estadio maduro, conllevando a el planteamiento de actividades donde la población tenga que tener una postura de tronco significativa para el fortalecimiento de la acción de salto.

Frente al patrón de piernas se evidencia un 11,76% de la población está en el estadio inicial, el 64,7% de la población en el estadio elemental y un 23,52% de la población en el estadio maduro, con lo cual se evidencia que la mayoría de la población está en un nivel medio en la acción de las piernas, ya que para la edad en la que la población se encuentra deberían estar en un estadio maduro en la acción de piernas frente a la realización del salto, por lo cual se llega a la planeación de una serie de actividades donde la población tenga que poner en práctica de gran manera las piernas para el fortalecimiento de la acción de piernas en la realización del salto.

Para darle más claridad a cada uno de estos valores se representará con la siguiente gráfica:

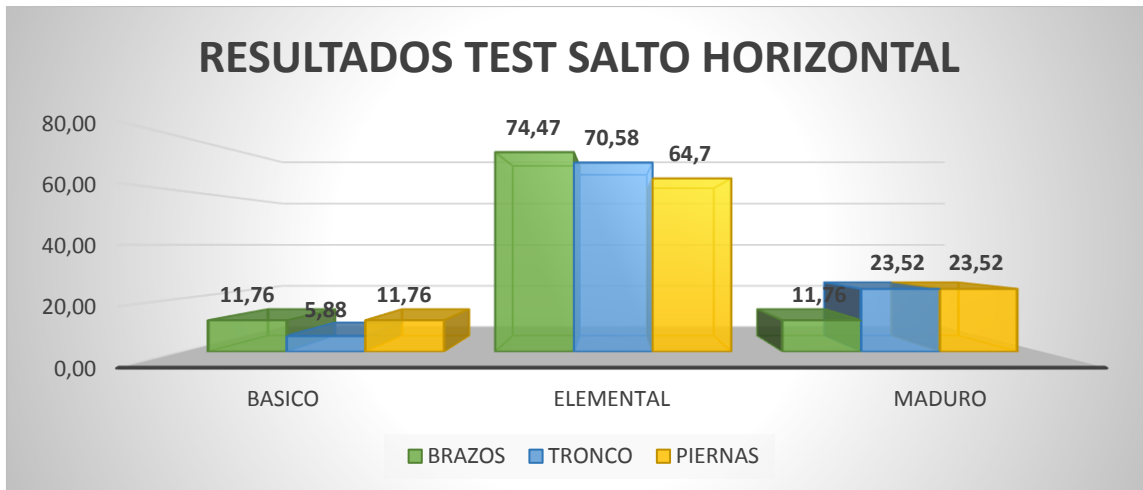


Figura 2

Luego de haber obtenido toda esta serie de resultados se llega a concluir que el énfasis de la propuesta didáctica tiene que estar enfocado en tratar de llevar a cada uno de los integrantes de la población de estudio a un estadio maduro, por medio de diferentes ejercicios enfocados principalmente en la creatividad motriz, como metodología enfocadas no al resultado sino al proceso de fortalecimiento estas habilidades como lo son lanzar y saltar, inicialmente por separado para luego llegar a integrarlas con otras habilidades para así lograr el buen desarrollo de las mismas, por lo cual podemos dar inicio a el planteamiento y puesta en práctica de la propuesta didáctica.

Categorías de análisis

Estas parten del test de habilidades básicas de Gallahue (1985) el cual nos plantea la evaluación de distintas partes del cuerpo de los niños las cuales se dividen en tren superior, tronco y tren inferior.

Tren superior.

En esta categoría Gallahue plantea la evaluación del movimiento de los brazos clasificándolo en unos estadios los cuales son iniciales, elementales y maduros. El inicial es cuando el educando realiza un movimiento muy limitado a la hora de realizar ya sea la acción de lanzamiento o salto, el estado elemental se caracteriza cuando el niño ya integra los brazos para que ayuden al despegue en el caso del salto y en el caso de la acción de lanzamiento el educando ya tiene que realizar un balanceo previo detrás de la nuca del objeto a lanzar, por último para que el educando este en un estadio maduro en el patrón de lanzamiento debe realizar un balanceo hacia atrás y al mismo tiempo hacia arriba al momento de realizar la acción de movimiento, en el caso de salto los brazos tienden a la realización de un balance hacia atrás y al momento del despegue acompañaran hasta quedar hacia adelante.

Tronco.

En esta categoría Gallahue plantea la evaluación del movimiento del tronco con la clasificación dada por los mismos estadios inicial, elemental y maduro, para que el tronco se encuentre en inicial, en la acción de salto siempre permanece en una posición vertical en todo momento en cambio en la acción de lanzamiento este presenta una escasa rotación a la hora de lanzar, para localizar a los niños en el estadio elemental estos en la acción de lanzamiento deben realizar un poco rotación en la acción motriz en el caso de salto los niños ponen en participación la cadera en el momento de realizan la acción motora, por último el estadio maduro es cuando los niños en la acción de lanzamiento ya se les evidencia una notoria rotación de la cadera para la realización del

movimiento, en el caso del salto ellos logran una flexión de 45 grados para la realización de la acción motora.

Tren inferior.

En esta categoría Gallahue propone los mismos estadios planteados anteriormente que para que se encuentren los educandos en estadio inicial a nivel del salto estos realizan una flexión preparatoria limitada y tienden a caer en un solo pie mientras que en lanzamiento los educandos tienden a tener las piernas pegadas y paralelas en toda la acción motora, en el estadio elemental frente a salto los educandos tienden a acentuar un poco la flexión preparatoria mientras que en lanzamiento tienden a apoyar el mismo pie del lado de la mano que realiza el lanzamiento, por ultimo para que los educandos estén en el estadio maduro frente a salto ellos tienden a realizar una buena flexión preparatoria a la acción motora mientras que en lanzamiento ellos deben apoyar el pie contrario a la mano que lanza.

Indicadores de la creatividad motriz

La evaluación de la creatividad motriz desde el campo de la Educación física existen varias pruebas propuestas por varios autores como Ellis Torrance (1978), el test de creatividad motriz de Wyrick, de Bertch y el test de Breman citados por Napoleón Murcia (2001), los cuales según el autor son de carácter cuantitativo y miden específicamente la originalidad, fluidez y flexibilidad, sin embargo Howard Gardner dice los test de creatividad pueden ser fiables pero no se ha podido demostrar que sean validos, es decir una puntuación alta en los anteriores tests mencionados no significa que un sujeto sea creativo en su campo o cultura debido a los campos específicos donde se aplican (Murcia, 2001).

Desde los aportes de Stemberg y Lubart (1997) desde la corriente cognitivista la evaluación de la creatividad desde un enfoque cualitativo hacen sus aportes en la teoría de la inversión el cual hacen duras criticas contra los sistemas de medición psicométricos pues consideran que los exámenes estandarizados reducen la creatividad como ninguna institución lo ha logrado en la sociedad y consideran que estos tests solo sirven para medir el pensamiento divergente y no la creatividad. A partir de una serie de investigaciones proponen seis componentes de la creatividad como lo son la inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el contexto medio ambiental consideran que la creatividad debería evaluarse desde la valoración social del producto.

Comprendiendo que la evaluación de la creatividad desde la corriente cognitivista, en los cuales los sistemas de evaluación no se basan en los test psicométricos, sino en la formulación de problemas y de acuerdo al enfoque cualitativo de la propuesta se eligen los siguientes 2 indicadores de la creatividad motriz:

Fluidez.

Este concepto hace referencia a la calidad de todo aquello que se mueve y desarrolla sin obstáculos, por ejemplo, en psicología la fluidez de ideas es la capacidad para producir ideas. Cuando una persona tiene facilidad de palabras o tiene muchas ideas o respuestas motrices se dice que tiene fluidez de palabras, ideas o movimientos.

Flexibilidad.

Tradicionalmente se habla que una persona es flexible si se acomoda con facilidad a circunstancias o situaciones diferentes, y a partir de ello proporcionar ideas muy variadas, no siempre se les acepta como creativos, hay que reconocer que esta capacidad es indispensable en cualquier acto creador.

Estos indicadores desde la creatividad según Napoleón Murcia (2001) se relaciona con la solución y formulación creativa de problemas; lo cual permitirá la observación de estos indicadores como las nuevas ideas (fluidez) y variadas (flexibilidad) propuestas por los educandos en las clases y los sucesos del proceso se plasmarán mediante los diarios de campo.

Propuesta Didáctica

Introducción.

Unos de los principales desafíos del docente es poder estimular la curiosidad, exploración, la autonomía y provocar el interés continuo de sus educandos. Desde el pensamiento creativo motriz como herramienta en el rol docente de educación física, no solo se busca una aplicación mecánica del movimiento sino una apropiación significativa para el educando y desde ese conocimiento pueda lograr nuevas aplicaciones cognitivas y motrices, favoreciendo su formación integral, ante esta necesidad se realiza este proyecto de investigación y comprobar los posibles cambios que se puedan presentar.

Esta propuesta de intervención pedagógica se fundamenta en los elementos que constituyen el pensamiento creativo motriz como lo son la fluidez, flexibilidad motriz, que serán descritos a lo

largo de la propuesta, las intervenciones van de acuerdo también al desarrollo cognitivo y motor de los educandos, buscando por supuesto la mejoría tanto de las metodologías empleadas y desarrollo creativo motriz.

Se expondrá en la propuesta de investigación su metodología, estilos de enseñanza aplicados, así como la importancia de la creatividad motriz en el desarrollo de habilidades motrices como lanzar y saltar en los niños de grado 501 del IED Robert F. Kennedy sede A, jornada tarde, instrumentos aplicados y contenidos de la propuesta pedagógica de intervención.

Objetivo General.

Promover la creatividad motriz a través de actividades de educación física para el fortalecimiento de habilidades lanzar y saltar en los estudiantes del grado 501 del IED Robert Francis Kennedy sede A jornada tarde.

Objetivos Específicos.

- Fortalecimiento de las fases del salto (posición agachado-fase de vuelo-caída o aterrizaje) mediante los indicadores de la creatividad motriz
- Fortalecimiento de las fases del lanzamiento del móvil (aprensión del móvil-preparación-suelta del móvil) mediante los indicadores de la creatividad motriz
- Análisis y conclusiones de los resultados obtenidos

Metodología.

La propuesta didáctica de intervención pedagógica está constituida por dos indicadores del pensamiento creativo motriz como lo son la fluidez y flexibilidad motriz anteriormente expuestos, conformada por 5 unidades en la cual cada una de ella consta de 2 clases con una hora de duración, para un total de 10 intervenciones, en el cronograma de unidades se describen las fechas de acuerdo a los contenidos planteados (Ver anexo B) se resaltarán las habilidades motrices básicas y actividades lúdicas del movimiento, por cada intervención se realizan planes de clase (Ver anexo C) y junto con cada una se realizara un registro del diario de campo clase por clase (Ver anexo D) categorizando en 5 escalas de evaluación (siempre, casi siempre, algunas veces, casi nunca y nunca) cada actividad aplicada en clase. Esto permitirá realizar un análisis cualitativo del proceso tanto a nivel creativo de acuerdo a los indicadores (fluidez y flexibilidad motriz) como de los contenidos de las fases de la acción motriz al lanzar y saltar.

Estilo de enseñanza aplicado.

Para el continuo mejoramiento, maximizar los tiempos y las relaciones con los educandos para el buen desarrollo de las intervenciones o clases y de acuerdo con la propuesta de investigación que permiten al educando ser participe no solo de forma mecánica (obedecer órdenes dadas por el profesor) sino permitir espacios de apropiación, expresión corporal espontánea y experimentar movimientos nuevos son los estilos cognoscitivos, propuestos por Muska Mosston (1986) y por supuesto de acuerdo con el enfoque de la propuesta cualitativo se aplico el estilo resolución de problemas el cual se describe a continuación:

Resolución de problemas.

Es el estilo más representativo de la técnica de Indagación o búsqueda. El educando es el verdadero protagonista del proceso. Es el nivel más avanzado dentro de los estilos cognoscitivos, el educando debe encontrar la respuesta por sí solo, a través de la búsqueda o indagación.

Objetivo:

- ✓ Búsqueda cognitiva o motriz de posibles soluciones a los problemas-tarea que plantea el docente
- ✓ Repetición de las soluciones para verificar la validez

Papel del educador:

- ✓ Elabora y ofrece toda la información inicial del proceso al alumno

Papel del educando:

- ✓ Cada educando busca las posibles soluciones ante el problema o pregunta
- ✓ Activo, protagonista del proceso

Planificación y desarrollo de la clase.

- Lo esencial es que el educando debe buscar y encontrar por sí mismo las respuestas con total libertad
- El educador refuerza todas las respuestas, no critica negativamente
- No se busca un modelo único, todas las respuestas son válidas

- Mayor individualización y respuestas cognitivas
- Aprendizajes más lentos pero afianzados, y con alto grado de motivación

Desarrollo de la clase:

- Presentación del problema o actividad a desarrollar
- Actuación individual del educando según su ritmo y capacidad
- Se animarán y reforzarán las respuestas motrices del educando con conocimiento de resultados afectivos

Evaluación.

- ✓ Se evalúa la búsqueda de soluciones al problema o pregunta planteada

Contenidos.

Contenidos que no persigan modelos o respuestas estandarizadas pues lo que primordia es la libertad en la búsqueda de nuevas respuestas o soluciones.

- Actividades físico-deportivas que requieran elevados índices de actividad cognoscitiva (pensamiento táctico en deportes, aquellas que requieran diversas soluciones, adaptación al adversario, etc.)
- Educación Física de Base (desplazamientos, saltos, giros y lanzamientos...)
- Juegos. Las actividades que propongamos con este estilo van a ser formas jugadas.

Para facilitar la comprensión del rol del educador en el estilo resolución de problemas o pensamiento divergente se describen las preguntas que se aplicaron en cada actividad de acuerdo

a cada clase (Ver anexo E) en cada una de las actividades planteadas y por supuesto entender el desarrollo de las clases o intervenciones.

Contenidos Conceptuales

La creatividad motriz se define como aquella capacidad propia del ser humano de generar respuestas de manera innovadora a situaciones problema por medio de su concepción de propio cuerpo, la creatividad motriz tiene una variedad de factores o indicadores por los cuales se observa el desarrollo y evolución de un proceso de aprendizaje en este caso lo tomaremos a nivel corporal. Para esta propuesta didáctica se realiza un énfasis en dos indicadores fundamentales para el desarrollo de la creatividad motriz los cuales son: fluidez y flexibilidad motriz.

Fluidez Motriz: La fluidez motriz es la capacidad de generar una variedad de ideas o alternativas de solución por parte del educando a una actividad motriz a pesar del nivel de dificultad que está presente y así poder darle solución a cada una de las actividades propuestas por el educador.

Flexibilidad Motriz: La flexibilidad motriz es aquella habilidad propia del educando de adaptarse con facilidad de una respuesta motriz a otra, sin que se le genere ninguna dificultad al realizar la variedad de ejercicios o propuestas planteadas por el educador.

El patrón de salto.

Es aquel movimiento o acción motora donde el cuerpo realiza una extensión de piernas impulsándose para producir la elevación o separación del piso o superficie, para una adecuada adquisición del movimiento es necesario que el niño tenga una adecuada fuerza en sus miembros

inferiores, estabilidad y equilibrio, este patrón se puede dividir en cuatro fases, la posición agachado, el despegue de la superficie, el vuelo y el aterrizaje (Gallahue & Mc Clenaghan, 1985)

Es importante resaltar el tipo de salto que se tendrá en cuenta en la acción motriz es el salto largo u horizontal, con esto no se pretende encasillar un modelo específico sino utilizarlo como excusa para observar como los indicadores de la creatividad como los son la fluidez y flexibilidad motriz y como están influyen o no solo su ejecución final sino en el proceso de enseñanza, después de las intervenciones o clases realizadas.

El patrón de lanzamiento.

Muchos autores han tratado de desarrollar la definición de lanzamiento que se adecúe al concepto amplio del tipo de habilidad que se basa en la coordinación entre el cuerpo, la vista y el segmento corporal que ejecuta la acción ya que esta habilidad surge de patrones motrices manipulativos como agarrar, alcanzar, arrojar, atajar, tomar.

Batalla (2000), la define como "la acción de desprenderse de un objeto mediante un movimiento vigoroso de uno u ambos brazos".

Sánchez Bañuelos (1984) defiende que el lanzamiento es "la manipulación de un objeto con la finalidad de ser lanzado o arrojado".

Wickstrom (1990) señala que "el lanzamiento implica toda secuencia de movimientos que impliquen arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos".

El tipo de lanzamiento que buscamos es el unidireccional el cual se debe ejecutar por encima del hombro con una sola mano, Martha López (1992) nos plantean que el lanzamiento tiene las siguientes fases:

- Aprensión del móvil
- Armado o preparación
- Impulso segmentario
- Desplazamiento o suelta del móvil

Es importante resaltar el tipo de lanzamiento que se tendrá en cuenta en la acción motriz es el unidireccional, con esto no se pretende encasillar un modelo específico sino utilizarlo como excusa para observar como los indicadores de la creatividad como lo son la fluidez y flexibilidad motriz, si influyen o no en su ejecución no solo final sino en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y desde el campo de la educación física utilizando el estilo de enseñanza resolución de problemas, ya que este estilo de acuerdo con la propuesta proporciona elementos cognitivos que producen una disonancia cognitiva (Mosston, 1986) en el educando al provocar la indagación y cuestionamiento continuo al intentar hallar diferentes soluciones al problema planteado por el educador y aporta elementos observables en las intervenciones o clases realizadas, las cuales se describirán en los diarios de campo.

Se plantean las unidades didácticas las cuales se describirán las partes que la conforman a continuación:

Unidades didácticas

La propuesta didáctica se planifica de acuerdo con las siguientes unidades las cuales constan de los siguientes elementos y se plantean 5 unidades cada una consta de acuerdo por supuesto a las fases de cada acción motriz. Son los siguientes:

- Nombre de unidad
- Duración cantidad de clases por unidad y fecha de aplicación
- Justificación de acuerdo con el tema planteado
- Logros u objetivos que se pretenden trabajar en la unidad
- Subtemas que se involucran en la aplicación
- Metodología o estilo de enseñanza aplicados
- Evaluación de acuerdo con el tema planteado. Se describen a continuación

UNIDAD 1	
NOMBRE	Fundamentación del salto (Fase preliminar agachado y despegue)
DURACIÓN	2 clases 09 y 16 de agosto 2018
JUSTIFICACIÓN	En la presente unidad se aplicarán los fundamentos básicos del salto, de una manera didáctica, fortaleciendo o haciendo énfasis en la lateralidad, ubicación tiempo-espacio y potencia en miembros inferiores. Aplicando progresiones adecuadas al nivel de desarrollo motor de los alumnos en las clases.
LOGROS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Potenciar la coordinación dinámica ✓ Desarrollo de la velocidad de reacción ✓ Saltos a uno y dos apoyos ✓ Aumentar fuerza en miembros inferiores
SUBTEMAS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adaptación a la acción motriz de saltar fase del despegue ➤ Ritmo ➤ Fuerza explosiva
METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará de acuerdo con los indicadores del pensamiento creativo motriz (fluidez, flexibilidad motriz), evaluando no solo la aplicación mecánica del gesto motor sino la apropiación del concepto es decir que exprese su capacidad de lo que hace y lo que quiere.

Tabla 1

UNIDAD 2	
NOMBRE	Fase de vuelo y aterrizaje o fase de caída por medio de actividades cooperativas
DURACIÓN	2 clases 23 y 30 de septiembre 2018
JUSTIFICACIÓN	En la presente unidad se aplicarán los fundamentos básicos de la fase de vuelo y aterrizaje, haciendo énfasis en el equilibrio estático, dinámico y agilidad motriz. Aplicando progresiones adecuadas al nivel de desarrollo motor de los alumnos en las clases.
LOGROS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Potenciar la coordinación dinámica ✓ Adaptación a la acción motriz de saltar fase de vuelo y caída ✓ Movimiento adecuado no solo de piernas sino de tronco y manos ✓ Aumentar el equilibrio global de cuerpo como unidad.
SUBTEMAS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo de la velocidad de reacción ➤ Ritmo ➤ Trabajo en equipo
METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará de acuerdo con los indicadores del pensamiento creativo motriz (fluidez y flexibilidad motriz), evaluando no solo la aplicación mecánica del gesto motor sino la apropiación del concepto es decir que exprese su capacidad de lo que hace y lo que quiere.

Tabla 2

UNIDAD 3	
NOMBRE	Introducción a los fundamentos básicos del lanzamiento
DURACIÓN	2 clases 06 y 13 de septiembre 2018
JUSTIFICACIÓN	En la presente unidad se aplicarán los fundamentos básicos del lanzamiento de una manera didáctica, fortaleciendo o haciendo énfasis en la posición básica del mismo y la familiarización a distintos objetos siempre llevando una progresión hacia lo más complejo.
LOGROS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Potenciar la coordinación viso manual ✓ Desarrollo de puntería ✓ Lanzamientos con el brazo dominante como con la no dominante ✓ Aumentar fuerza en miembros superiores ✓ Mejoramiento del patrón de carrera
SUBTEMAS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adaptación a las distintas posiciones de un lanzamiento ➤ Impulso segmentario ➤ Diferenciación de agarres de objetos ➤ Interrelación con el patrón de atrapar
METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará de acuerdo con los indicadores del pensamiento creativo motriz (fluidez y flexibilidad motriz), evaluando no solo la aplicación mecánica del gesto motor sino la apropiación del concepto es decir que exprese su capacidad de lo que hace y lo que quiere.

Tabla 3

UNIDAD 4	
NOMBRE	Fase de aprensión del móvil, preparación, desprendimiento y suelta del móvil
DURACIÓN	2 clases 20 y 27 de septiembre 2018
JUSTIFICACIÓN	Esta unidad aplicara los fundamentos básicos para la ejecución del lanzamiento, partiendo desde la aprensión del objeto para luego ser lanzado ya sea en estático o en dinámico alternando formas, texturas, tamaños y peso de cada uno de los objetos
LOGROS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Potenciar la ubicación tiempo espacio ✓ Adaptación a la acción motriz de lanzar en cada una de sus faces ✓ Adquisición de precisión y puntería en los distintos lanzamientos ✓ Movimiento y ubicación adecuados no solo de piernas sino de tronco y manos
SUBTEMAS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo de la velocidad de reacción ➤ Coordinación dinámica general ➤ Lateralidad ➤ Motricidad fina
METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará de acuerdo con los indicadores del pensamiento creativo motriz (fluidez y flexibilidad motriz), evaluando no solo la aplicación mecánica del gesto motor sino la apropiación del concepto es decir que exprese su capacidad de lo que hace y lo que quiere.

Tabla 4

Tabla 5

UNIDAD 5	
NOMBRE	Fase agrupación de las habilidades de lanzar y saltar
DURACIÓN	2 clases 04 y 18 de octubre 2018
JUSTIFICACIÓN	Esta unidad aplicara los fundamentos básicos para la ejecución del lanzamiento y salto partiendo desde sus fundamentos básicos hasta llevarlos habilidades específicas, así como la creatividad en las nuevas formas de aplicarlo.
LOGROS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Potenciar la ubicación tiempo espacio ✓ Adquisición en el gesto motor como unidad o integración (tronco, miembros superiores e inferiores) ✓ Comprensión de acto motor propiocepción en lanzamientos y saltos ✓ Adquisición de precisión y puntería en los distintos lanzamientos
SUBTEMAS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ritmo ➤ Desarrollo de la velocidad de reacción ➤ Coordinación dinámica general ➤ Lateralidad ➤ Motricidad fina
METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas
EVALUACIÓN	La evaluación se realizará de acuerdo con los indicadores del pensamiento creativo motriz (fluidez y flexibilidad motriz), evaluando no solo la aplicación mecánica del gesto motor sino la apropiación del concepto es decir que exprese su capacidad de lo que hace y lo que quiere.

Capítulo Final: Análisis de resultados

Análisis diarios de campo

Luego de llevar a cabo todas las intervenciones planteadas en la propuesta didáctica se puede decir que nuestra investigación tiene un alto grado de viabilidad, ya que en cada una de estas se pudo ir evidenciando poco a poco los cambios que la población generaba frente a la realización de las actividades de la clase, estos cambios se evidencian claramente en el desarrollo de la flexibilidad y fluidez motriz ya que estos son los indicadores de la creatividad motriz que se deseaba desarrollar en cada uno de los educandos, por consiguiente se realizará un análisis del diario de campo clase por clase en el cual se expresará cada uno de los desarrollos que se lograron con la población.



Figura 3

Luego de llevar a cabo esta clase se puede deducir que la mayoría de la población casi siempre está en la disposición de realizar cada una de las actividades que se les presentan, ya que en el transcurso de esta clase se evidencian una variedad de respuestas por parte de los educandos, dentro

de las cuales se evidencian una varias en las ideas o respuestas (fluidez) y respuestas variadas (flexibilidad) ante las problemáticas planteadas.

Por otro lado, frente a las categorías algunas veces y casi nunca, se encuentra que la población en algunos ejercicios presenta falencias lo cual conlleva a que se encuentren en estas etapas de análisis, generando que cada uno de estos comience a generar nuevas posibilidades de resolución de sus problemáticas para que así se cumpla en desarrollo del objetivo que se quiere logran en esta clase.



Figura 4

En esta clase la categoría siempre solo es evidente en dos ocasiones y estas son cuando la población tiene el espacio de pensamiento y alternativa del cambio de modo de salto ya que generan respuestas nuevas muy rápidamente (fluidez) llegado al punto de tener muchas posibilidades de salto y generando que la población desarrolle nuevas ideas variadas (flexibilidad) para lograr el objetivo de las actividades.

Seguido a esta la categoría casi siempre tiene un gran porcentaje ya que esta es evidente en todo momento por que la población está muy propensa a errores los cuales conllevan a que se disminuya un poco el ritmo de la clase pero esto no altera el objetivo de las actividades ya que los educandos generan respuestas rápidas (fluidez) a las problemáticas y logran remediar estas falencias con facilidad (flexibilidad), obteniendo muy buenos resultados de lo que se quiere lograr con las actividades.

Las categorías algunas veces y casi nunca son muy poco evidentes en las actividades de esta clase ya que estas se evidencian ya cuando la actividad está decayendo y se torna un poco abrumadora para la población, lo cual genera que la población se desinterese ya sea porque la actividad se torna densa o solo por el hecho de que es muy fácil lo cual lleva a que se pierda el interés muy rápidamente.

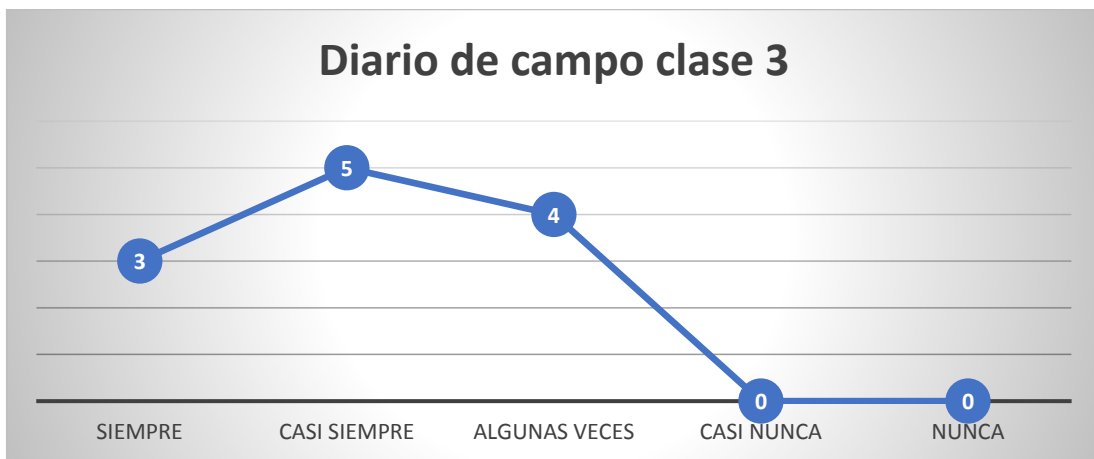


Figura 5

En esta clase la categoría siempre tiene un pequeño aumento frente a la clase anterior ya que la población tiende a saber cómo es la forma de realización de las actividades lo cual lleva a que se genere una rápida respuesta de los educandos, esta categoría se evidencia en 3 ocasiones las cuales

se dan por la integración de las fases del salto y como estas ayudan a el fortalecimiento de los cambios en la forma de saltar.

Seguido a esto la categoría del casi siempre sigue siendo la más evidente en el transcurso de la clase ya que la población al intentar llegar a el objetivo o encontrar la solución ante los problemas establecidos de la clase se presentaban falencias como el afán, en las actividades las cuales hacían que fallarán en la acción motriz generando un poco de dificultad a la hora de realizar las actividades.

En esta clase la categoría de algunas veces presenta un alza, esto por razones de que la población al momento de integrar todos los desarrollos que aprendieron en las primeras clases frente a la acción de salto, se presenta unas dificultades en el modo de salto, lo cual lleva a que la población desarrolle la capacidad de encontrar respuestas nuevas a estas falencias para así poder llegar a el objetivo de las actividades de una mejor manera.

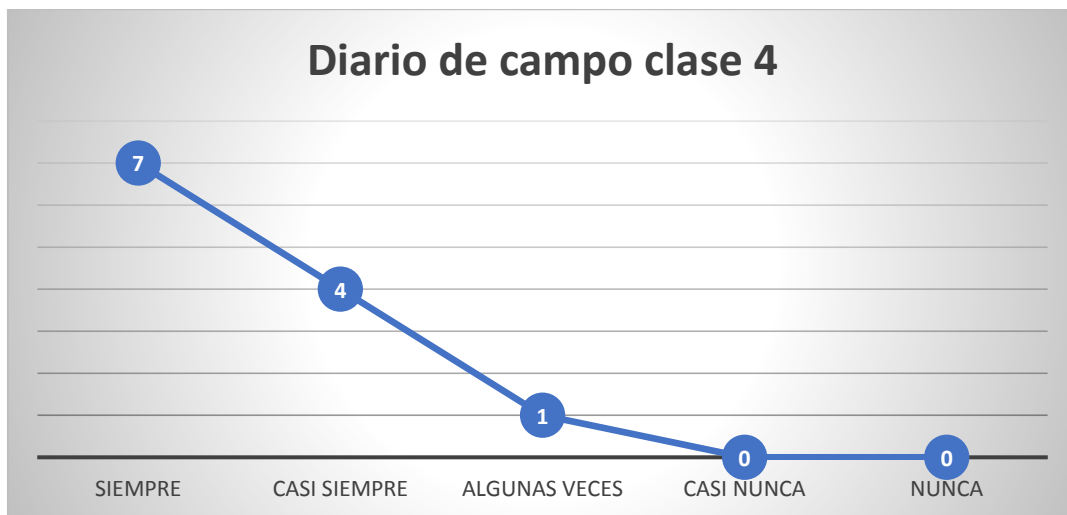


Figura 6

En esta clase la categoría siempre es una de las más evidentes ya que la población logra integrar todas las fases del salto, lo cual genera que la población desarrolle esta acción motriz de una manera agradable y apropiada llevando a que se generen repuestas nuevas(fluidez) a las problemáticas planteadas para el desarrollo de la clase.

Frente a la categoría del casi siempre es evidente solo en unas pocas ocasiones ya que las actividades de esta clase llevan a que la población desarrolle nuevas formas de salto generando que se realicen las mismas de una manera agradable y fácil para los estudiantes y así fortalecer la acción de salto de una manera flexible para cada uno de los integrantes de la clase.

Frente a las demás categorías se puede deducir que la población no las hace evidentes ya que son muy pocos los que pierden el interés y dejan de realizar las actividades.

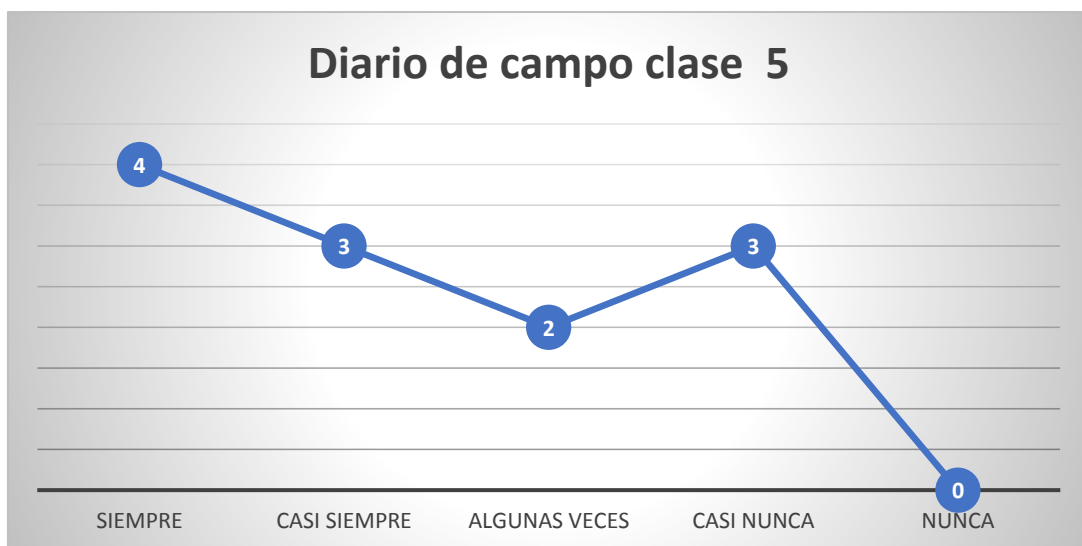


Figura 7

Ya en esta clase se aborda la otra acción motriz la cual comprende del lanzamiento, en esta la categoría siempre es la más evidente ya que muchos de los educandos desarrollan la actividad de una manera rápida generando respuestas nuevas (fluidez) y variadas (flexibilidad) en las

actividades que solo son de carácter manipulativo generando así un desarrollo eficiente de las actividades para llegar de una buena manera a el objetivo de la clase.

Frente a la categoría casi siempre fue evidente en la clase solo en tres ocasiones por que en algunas actividades la población era muy propensa a dispersarse ya que dejaban de realizar la actividad de un momento a otro, lo cual lleva a que el educador genere nuevas problemáticas para que así se logre un desarrollo eficaz de la clase.

Frente a las categorías algunas veces y casi nunca se evidencia que están en un promedio ya que estas bajan y suben en momentos en que la población deja de realizar las actividades con interés, esto se hace evidente en actividades en las que la población solo tiene que realizar movimientos muy básicos y repetitivos lo cual genera que la población baje el nivel de compromiso y dedicación hacia el cumplimiento del objetivo de clase.

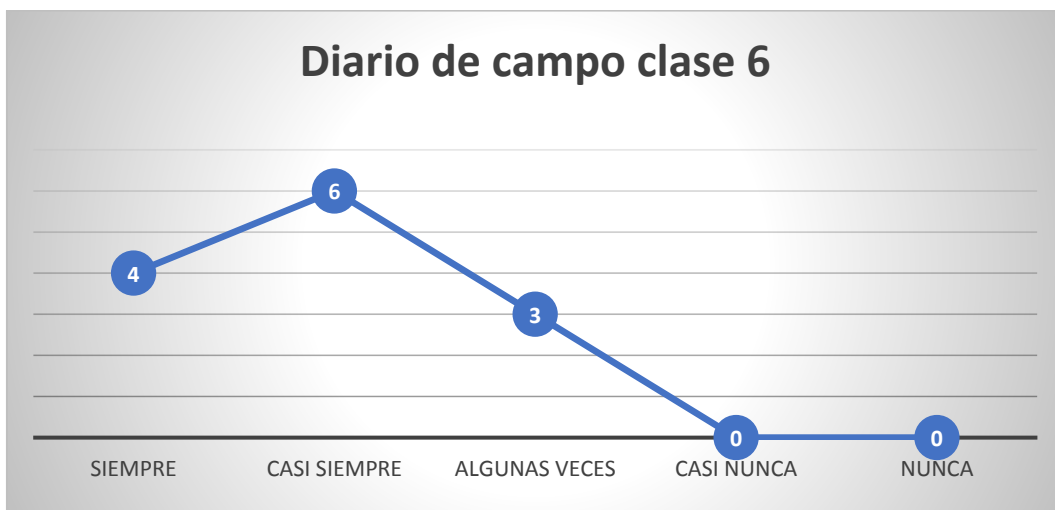


Figura 8

En esta clase la categoría siempre tiene una decadencia debido a que ya la población tiene que desarrollar ejercicios en los que compromete un amplio grupo de movimientos para llegar el

objetivo del lanzamiento lo cual se les dificulta un poco y conlleva a que se falle en ocasiones de la clase.

Frente a la categoría de casi siempre se sigue manteniendo en un promedio ya que los ejercicios son un poco más complicados y se les dificulta poner en práctica cada una de las fases del salto e integrarlas para llegar al objetivo de la clase que es realizar lanzamientos en grupos y por competencias donde se observa si se ponen en práctica cada una de las fases del lanzamiento.

Frente a las categorías algunas veces y casi nunca se puede ver que se disminuyen ya que muchos de los educandos realizan correcciones rápidamente a falencias que se les presentan (flexibilidad) en la realización de las actividades lo cual lleva a que estas respuestas sirvan para mejorar y lograr el objetivo de la clase.



Figura 9

En esta clase se evidencia un gran avance frente a el desarrollo de la creatividad motriz ya que la población en la categoría siempre esta con buena disposición a resolver problemáticas

(flexibilidad) que se les plantean para la realización de los ejercicios ya que en muchas ocasiones plantea nuevas formas de lanzamiento (fluidez), siempre la población está dispuesta a realizar de buena forma cada una de las acciones que se les plantean en el espacio de la clase.

Frente a la categoría casi siempre la población está en un punto medio ya que hay unos pocos educandos que se distraen con facilidad generando un poco de dispersión, hacia la realización de las actividades lo cual lleva a que la población que está concentrada falle conllevando a que la población baje el nivel de compromiso en la clase.

Por otro lado, la categoría algunas veces se evidencia en pocas veces en esta clase ya que se ve presente solo en dos ocasiones las cuales son provocadas por una falencia en un trabajo en grupo generando que se falle en algunos de los ejercicios planteados.



Figura 10

En esta clase la población desarrolla la acción de lanzamiento de una manera favorable ya que en la categoría siempre se evidencia todas las fases del lanzamiento, desarrolla una amplia

propuesta de ideas las cuales ayudan a el desarrollo de la creatividad motriz en los desarrollos de la clase fortaleciendo la flexibilidad y la fluidez motriz.

Frente a la categoría casi siempre se evidencia que es frecuente en algunas actividades ya que muchos de los educandos hacen ver un poco torpe la acción de lanzamiento generando que se evidencie que muchos por el afán de realizar nuevas formas de lanzamiento lleguen tener falencia en la acción de lanzamiento.

Por último, la categoría algunas veces solo tuvo una evidencia en esta clase lo cual es provocado por una dispersión en una actividad generando desinterés y poca participación por parte de los educandos.

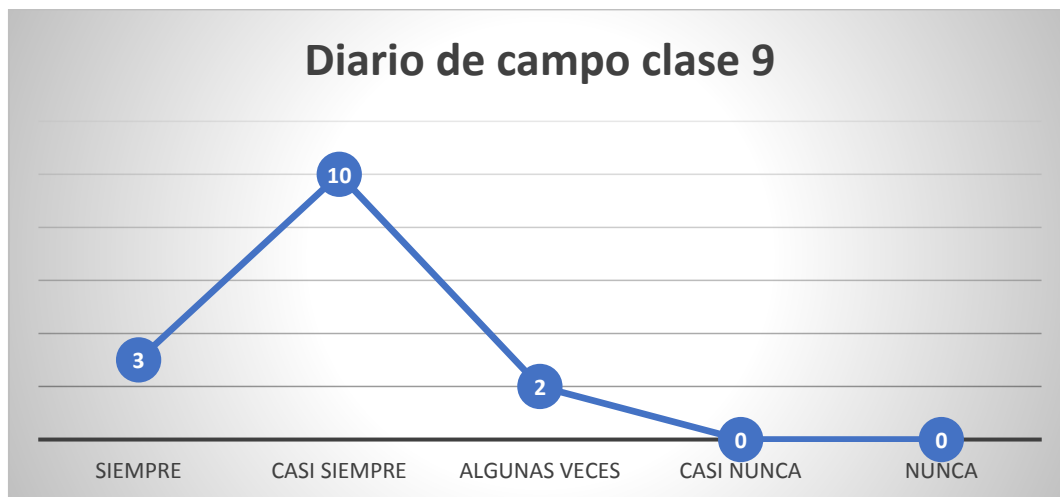


Figura 11

En esta clase la categoría siempre tiene una decadencia ya que, por características de la misma, la población tenía que agrupar las fases tanto de lanzamiento como las de salto para así poder llegar al objetivo de la clase, por tanto, en algunos ejercicios se evidencia que muchos de ellos presentaban falencias en la hora de integrar ambas habilidades para el desarrollo de la clase.

La categoría casi siempre presenta un gran porcentaje de evidencias en esta clase ya que por las falencias que la población presentaba en la realización de ejercicios casi siempre lograban relacionar las habilidades proponiendo nuevas ideas (fluidez) para llegar a el objetivo que cada uno de los ejercicios planteados.

Por último, la categoría algunas veces solo se evidencia en dos ocasiones de la clase esto debido a que unos integrantes de la población llegan al punto de frustración por no poder lograr un objetivo en una actividad, la cual consistía en lanzar un balón al aro de baloncesto de la manera que ellos quisieran, pero no lo logran lo cual lleva a que se presenten falencias en el desarrollo de la clase.



Figura 12

En esta clase la categoría siempre tiene un porcentaje de evidencia bajo debido a que la población en estas actividades sigue teniendo falencias frente a la integración de las dos habilidades ya que algunos de los educandos solo se enfocan en el desarrollo de una sola habilidad, conllevando a que se evidencie que fortalecen la habilidad que más se les facilita y dejan de lado la integración de la que saben con la que se les dificulta para así lograr fortalecer la que se les dificulta.

Frente a la categoría casi siempre se evidencia que sigue teniendo un alto índice de intervención en la clase, esto debido a que la población se presenta un poco desanimada por las características de las actividades ya que estas los llevan a reflexionar las posibles soluciones ante las problemáticas planteadas para lograr el objetivo de las actividades las cuales tienen un alto grado de competencia generando que se concentren más en el ganar y no en la realización de una buena acción motriz.

Frente a la categoría de algunas veces se evidencia que tiene tres intervenciones en la clase esto debido a que la población por el grado de competencia de las actividades desarrolla más la concentración en esta que en la reflexión e integración de las fases tanto del lanzamiento como del salto para así lograr el objetivo de la clase que es integrar cada una de las fases de lanzamiento y salto.

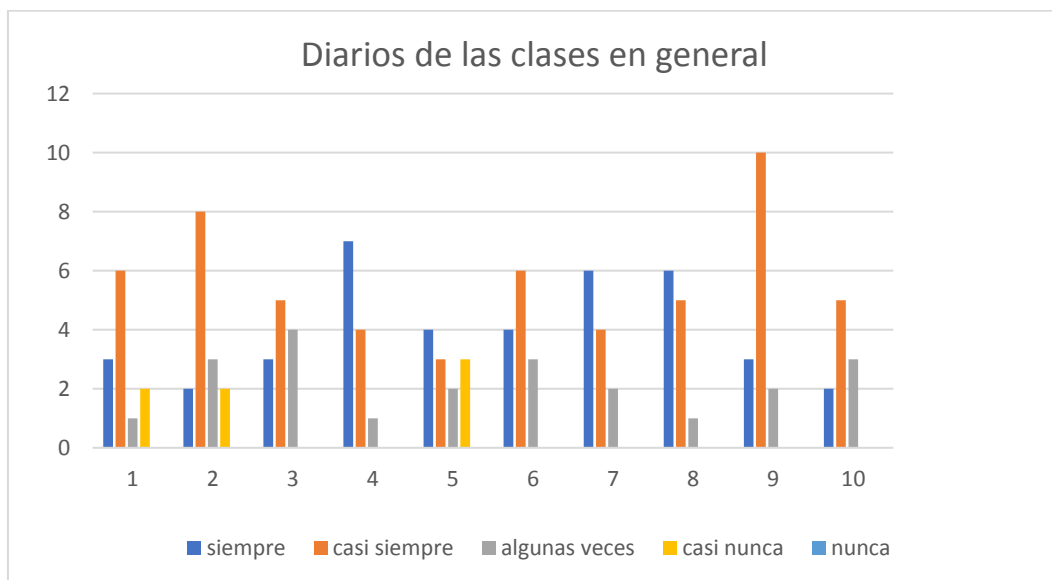


Figura 13

En esta gráfica se presenta la integración de todos los diarios de campo, donde se evidencia la variedad de características que la población presentaba en el transcurso de cada una de las clases, frente a la categoría siempre se puede evidenciar que se hace muy fuerte cuando la población ya

lleva varias clases realizando varias repeticiones de las distintas etapas tanto del lanzamiento como del salto en las clases, lo cual genera que se fortalezca poco a poco las habilidades, las cuales por medio de características de las actividades la población genera nuevas ideas (fluidez) para cumplir los objetivos de la clase.

Estas alternativas nuevas se consideran como fluidez uno de los indicadores de análisis de la creatividad motriz, la cual es la capacidad que tiene el educando de formular nuevas formas frente a la realización de una acción como tal, esta fluidez se hace evidente en la categoría donde la población tiene la libertad de plantear nuevas alternativas de realización de las actividades que comprenden a las habilidades de salto y lanzamiento.

Donde se encuentran una gran variedad de formas de realización de las acciones ya que la población tiene la capacidad de resolver muy rápidamente problemáticas que se les plantean en la hora de realizar ya sea la acción de salto como la de lanzamiento, estas problemáticas se plantean por medio de preguntas las cuales se realizan antes de que la población comience a realizar las actividades, esto con el fin de que la población tenga la posibilidad de plantear variadas (flexibilidad) soluciones y opte por la que le parezca más apropiada para lograr el objetivo de la actividad.

En estas acciones se evidencian saltos hacia adelante, hacia atrás, hacia el lado, en un solo pie, a pie junto, alternación de saltos, etc. Los cuales también se fortalecen con la flexibilidad otra categoría de análisis de la creatividad motriz, la cual es la capacidad que tiene el educando de adaptarse a respuestas propuestas por otro compañero para lograr el objetivo de la actividad.

Esta flexibilidad se hace evidente en las acciones donde la población trabaja en grupo ya que todos tienen la posibilidad de plantear sus propias soluciones a las actividades y solo como grupo optan por realizar la que les parezca más conveniente para lograr la realización de las actividades, y es allí donde se hace evidente que todos los integrantes de la población se adaptan a acciones de movimiento que ellos mismos plantean para lograr la acción motriz.

La acción motriz o puesta en práctica que se fundamenta en el fortalecimiento de las habilidades por medio de la creatividad motriz que cada uno de los integrantes de la población comience a desarrollar a lo largo de la realización de las clases, estas también presentan falencias lo cual lleva a que a población baje un poco el grado de influencia de creatividad motriz en la realización de las mismas generando que se realicen acciones poco eficaces y poco evidentes en el transcurso de la clase.

Por esto es que se llega a la categoría casi siempre la cual en la mayoría de las clases tiene una gran evidencia debido a que muchos de los integrantes de la población son muy propensos a la distracción, lleva a que se presenten falencias en la realización de las acciones motrices, para lo cual el educador tiene que tener la capacidad de plantear problemáticas para que el educando genere interés en la clase y no pierda la concentración.

Para lo cual se plantean actividades donde la población tenga un gran grado de participación obteniendo así el desarrollo de pensamientos divergentes y creativos para que así la creatividad tenga un papel muy importante en la búsqueda de soluciones a problemáticas que subyacen en el desarrollo de la clase, esto por medio del estímulo en cada una de las intervenciones.

Donde se evidencia que la población poco a poco fortalece sus debilidades llegando al punto de generar preguntas y cuestionamientos hacia los educadores para que estos los apoyen y así lograr los objetivos propuestos en la clase.

Frente a la categoría algunas veces se puede decir que también está presente en todas las clases con una relevancia más en unas que en otras hasta llegar al punto de que en unas pocas no se evidencia, esto debido a falencias en la realización de algunas acciones de la clase, se evidencia más en las primeras clases ya que pues mientras que la población se adapta a la a al estilo de enseñanza (resolución de problemas) se presentaba distracciones.

Para lo cual la propuesta es flexible, ya que les da la posibilidad de fortalecer sus falencias poco a poco, esto con el fin de desarrollar un ambiente agradable para la población en general y que así se puedan fortalecer las habilidades de una manera divertida y agradable para cada uno de los integrantes de la población.

Frente a la categoría algunas veces se evidencia que solo en algunas clases tiende a ser una de las características más sobresalientes, esto debido a que la población en algunas de las actividades presenta dificultades para llevarlas a cabo, estas son evidentes cuando la población tiene que relacionar una fase de la acción motriz con otra habilidad llegando a que se frustren muy rápidamente y no puedan cumplir con el objetivo de las actividades.

Por lo cual el educador tiende a generar soluciones o cuestionamientos para que los educandos pongan en práctica su creatividad motriz y así puedan planear nuevas soluciones a estas problemáticas y propiciando espacios experimentación y generación de pensamientos divergentes y así se puede llegar a la realización de cada uno de los objetivos que se quieren lograr en la clase.

La categoría casi nunca solo se evidencia en tres ocasiones estas son en las primeras clases debido a que en estas la población presenta falencias frente a la interacción con los compañeros, esto por consecuencia de una serie de problemáticas a nivel social que conlleva a que una parte de la población desarrolle rechazo hacia otras personas generando que se vean reflejadas estas falencias a la hora de realizar las actividades de la clase.

Por lo cual las características de las actividades giran en torno a solucionar cada una de las necesidades que la población pone en evidencia a la hora de llevar a cabo cada una de las actividades de las diferentes clases, donde se evidencia poco a poco como cada uno de los integrantes fortalece estas relaciones con sus compañeros y dejan atrás esas falencias que les impedían realizar una actividad en grupo.

Estas falencias se subsanan por medio de la flexibilidad motriz ya que la población desarrolla la capacidad de adaptarse muy fácilmente a las soluciones que entre ellos mismos desarrollan para lograr el objetivo de las clases, ya por último encontramos el nunca que es la categoría que en la propuesta no tiene ninguna intervención.

Esto debido a que la población en ningún momento dejó de proponer soluciones es decir siempre estuvo en la capacidad de desarrollar cada una de las actividades de la clase de una manera favorable y agradable tanto para la población como para el educador, generando así un desarrollo favorable de la creatividad en todas las intervenciones de la propuesta didáctica obteniendo la fluidez y la flexibilidad motriz como indicadores fundamentales para la evaluación de la creatividad motriz en cada uno de los integrantes de la población.

Análisis de la creatividad motriz a partir de los diarios de campo

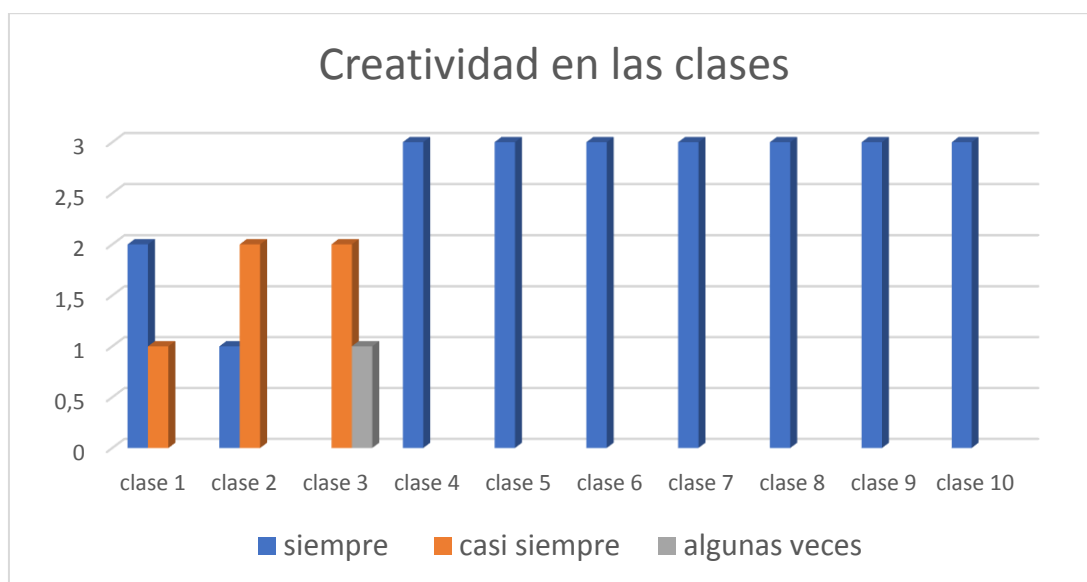


Figura 14

Se desarrolla a continuación un análisis del grado de incidencia que la creatividad motriz en sus dos indicadores flexibilidad y fluidez motriz tienen en cada una de las clases, donde se evidencia que en las tres primeras clases la población tiene falencias frente a la puesta en práctica de la creatividad motriz, ya que se hace evidente que por cuestiones de actitud frente a la clase, no se vea que la población opte por el interés suficiente ante la clase, porque a la mayoría se le dificulta trabajar en grupo y están muy propensos a dispersar su atención con facilidad.

Generando que el desarrollo de las clases se torne denso y largo ya que para que vuelvan a estar concentrados los educandos se tienen que proponer variantes a las actividades y así poder lograr que la población desarrolle las actividades de una manera activa y participativa en todo momento de la clase.

Específicamente se evidencio que en la clase tres la población desarrollo todas las actividades pero de una manera repetitiva y poco acertada, es decir la población desarrolla la clase pero no con

la capacidad de plantear nuevas soluciones a las actividades de la clase por lo cual se evidencia una decadencia de la creatividad motriz en esta clase.

Seguido a esto se evidencia que la población en todas las demás clases desarrolla la creatividad al indagar y cuestionarse, al plantear sus propias ideas, ya que aprovechan la capacidad de desarrollar propuestas nuevas para lograr el objetivo de la clase, esto lo realizan por medio de la flexibilidad y fluidez motriz ya que se evidencia que estas son un factor fundamental para que los educandos utilicen la creatividad motriz en cada momento de la clase.

Con la aplicación de la creatividad motriz se fundamenta el fortalecimiento de las acciones motrices básicas salto y lanzamiento, las cuales en el transcurso de cada una de las clases se van fortaleciendo de una manera eficiente hasta llegar al punto de poder integrarlas en una acción motriz jugada y así poder fortalecer estas capacidades por medio de acciones creativas y didácticas en las cuales los integrantes de la población tienen la capacidad de ser autónomos frente a los aprendizajes que se quieren lograr con las distintas clases en general.

Análisis test final

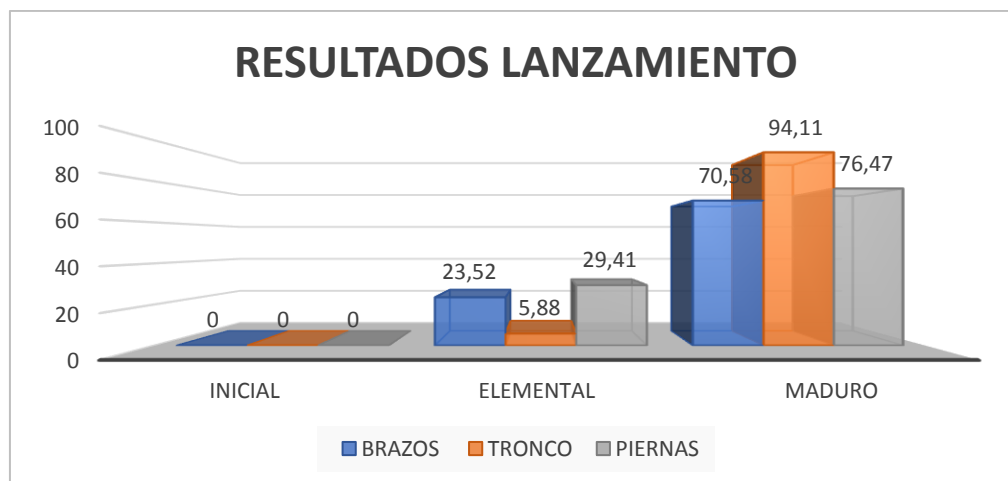


Figura 15

Luego de llevar a cabo el test de patrones básicos de movimiento el cual evalúa la acción de lanzamiento, se puede a modo de conclusión evidenciar que la mayoría de la población logro el fortalecimiento de cada una de las fases que el test evalúa frente a la acción de lanzamiento ya que frente a los brazos la mayoría de la población con un 70,58% de la población está en el estadio maduro y solo el 23,52% de la población está en el estadio elemental, evidenciando así que las actividades que se plantean en la propuesta frente a el lanzamiento lograron ayudar a fortalecer esta acción generando un mejor desempeño a la hora de la realización de la misma, por otro lado frente a el tronco con un 94,11% la población se encuentra en un estadio maduro y solo un 5,88% de la población está en el estadio elemental, por tanto se puede concluir que la población llevo a realizar de una manera favorable las actividades de la propuesta lo cual llevo a que se presentara un fortalecimiento notable en la acción de lanzamiento frente a la importancia que el tronco tiene a la hora de llevar a cabo la acción de lanzamiento, por ultimo frente a lo que comprenden las piernas se puede evidenciar que también la población en su mayoría con un 76,47% logro llegara a el estadio maduro mientras que solo un 29,41% de la población logro el estadio elemental lo cual nos lleva a evidenciar que las actividades también son satisfactorias frente a él buen desempeño de la acción de lanzamiento, lo cual es muy satisfactorio ya que en general la población logro un fortalecimiento en conjunto de todas las fases del lanzamiento dando a entender que la propuesta fue una gran base para que se pudieran fortalecer dichas fases del acción motriz de lanzamiento.

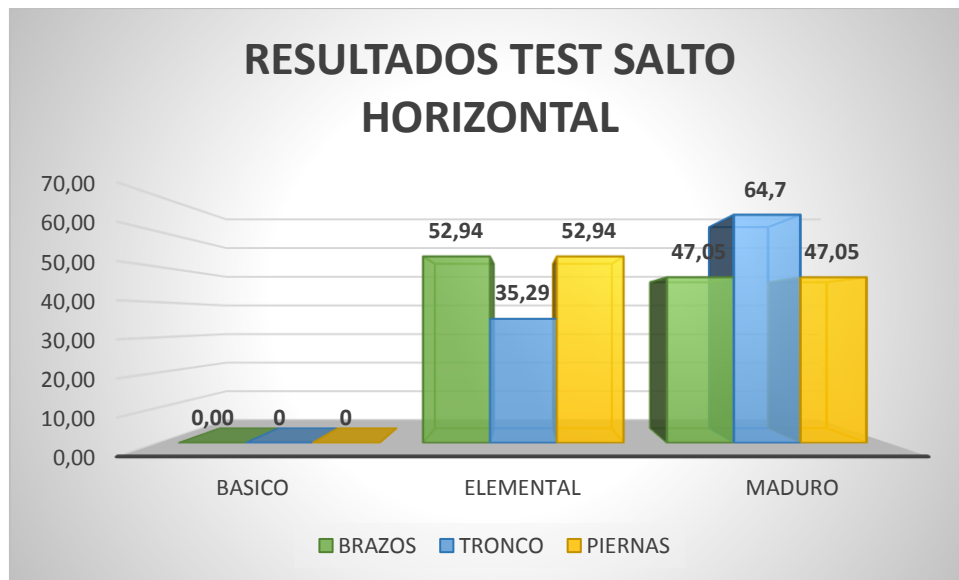


Figura 16

Luego de llevar a cabo el test de patrones motores básicas de Gallahue (1985) con el cual se quiere evidenciar que cambios produce la propuesta didáctica en cada uno de los educandos, a manera de conclusión se puede evidenciar que muchas de las falencias que se avían presentado en el test de entrada se han superado poco a poco generando que la población que tenía estándares bajos frente a la acción de salto haya fortalecido falencias como lo son la postura corporal tanto en brazos tronco y piernas frente a la acción de salto, donde es muy claro evidenciar que muchos integrantes de la población llegaron a poner en práctica cada una de las fases del salto facilitando así que se logre un buen desarrollo de cada uno de los objetivos que el docente quiere lograr con el planteamiento de la propuesta didáctica, se evidencia que frente acción de brazos la mayoría de la población con un 52,94% se encuentra en el estadio elemental y un 47,05% de la población está en el estadio maduro exponiendo así un alto grado de efectividad a la hora de realizar la acción de salto, por otro lado frente a la acción de tronco la mayoría de la población logro fortalecer sus habilidades ya que un 64,7% de la población llego al estadio maduro y un 35,29% de la población llego a el estadio elemental generando un alto índice de desempeño a la hora de la realización de

la acción motriz de salto, por último se evidencia que frente a la acción de piernas la mayoría de la población con un 52,94% logro llegar a el estadio elemental y un 47,05% de la población llego a el estadio maduro, dando a entender que las actividades que se plantean en la propuesta didáctica lograron generar un fortalecimiento en cada una de las acciones que el test evalúa para que así se pueda generar un buen desarrollo en la acción motriz de salto.

Conclusiones

- De acuerdo a Guilford a población tiene la capacidad de generar respuestas muy rápidamente a problemáticas planteadas.
- De acuerdo a Eugenia Trigo el desarrollo de la creatividad motriz influye en el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos.
- Desde Muska Mosston por medio de la creatividad motriz se puede fortalecer el método de enseñanza resolución de problemas esto debido a que en ambos se busca el desarrollo del pensamiento divergente como un factor fundamental para desarrollar una buena metodología de clase.
- Desde el planteamiento de Eugenia trigo la creatividad motriz influyo en el proceso de fortalecimiento de las habilidades motrices básicas de salto y lanzamiento del test de Gallahue.
- De acuerdo a Ken Robinson la población tiene la capacidad de generar nuevas ideas para ponerlas en práctica en la realización de cada uno de las actividades de clase.
- De acuerdo a saturnino de la torre la población desarrolla la fluidez motriz en cada una de las actividades ya que se ve reflejada en las acciones que la población pone en práctica en

el desarrollo de la misma, no solo recibiendo información si no siendo críticos de cada una de las acciones que se les proponen en la clase.

- De acuerdo a Eugenia Trigo la población desarrollo la concepción de cuerpo ya que la gran mayoría consideraba que la herramienta fundamental para lograr los objetivos de la clase era la buena puesta en práctica de sus segmentos corporales.
- De acuerdo a Terry Orlick la población fortaleció la creatividad motriz por medio del juego en equipo ya que les permitía desarrollar la flexibilidad y fluidez en cada una de las acciones de movimiento de las clases.
- De acuerdo Renato Manno se fortalecen las habilidades básicas motrices por medio de la práctica y la experiencia, debido a que la población por medio de la experimentación y repetición de las actividades lograba llegar en el transcurso de la clase al objetivo de la misma de una manera satisfactoria y rápida.
- De acuerdo a Daniel Stufflebeam el método de investigación utilizado género que la propuesta didáctica tuviera un alto grado de efectividad ya que después de la puesta en práctica de la misma se logró fortalecer las acciones de salto y lanzamiento en cada uno de los integrantes de la población.

Bibliografía

- Barbara, K. (1963). *La habilidad en el deporte*. Valladolid: Miñón.
- Batalla Flores, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona: Inde.
- Burlon. (1997). En G. E. Fernandez, *Evaluacion de las habilidades motrices basicas* (pág. 13). Barcelona: España.
- Carrasco, J. (2004). *Una didáctica para hoy: como enseñar mejor*. Madrid : EDICIONES RIALP, S.A.
- Cerda, H. (2000). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Bogotá: Magisterio.
- Díaz, L. J. (2000). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices*. Barcelona: Inde.
- Fernández, G. E. (2007). *Evaluacion de las habilidades motrices basicas*. España: Inde.
- Franco, H. (Noviembre de 2010). *Universidad Tecnológica de Pereira*. Obtenido de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1970/370118R763.pdf;jsessionid=E276071DA618302220D5C13C3C79A7D7?sequence=1>
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Mexico : Siglo XXI Editores .
- Gallahue, D., & Mc Clenaghan, B. (1985). *Movimientos Fundamentales*. Buenos aires: Panamericana.
- García, A. (2000). *Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: INDE.
- Gardner, H. (2010). *Mentes creativas*. Paidós Iberica .
- Gerver, R. (2010). *Crear hoy la escuela del mañana*. Ediciones SM.

- Goleman, D. (1999). *la practica de la inteligencia emocional*. barcelona: kairos.
- Guilford, J. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana* . Buenos Aires : Paidós.
- Guilford, J. E. (1994). *Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidos Iberica.
- Herreras, E. B. (2003). Metodología de la Investigación Evaluativa:. *Complutense de Educación*, 361-371.
- Jacquin, G. (1958). *La educación por el juego* . Madrid : Atenas.
- Jordán, O. C. (1998). *Didactica de la educación física*. España: Inde.
- Knapp, B. (1963). *La habilidad en el deporte* . Valladolid : Miñón.
- López, M. (1992). *La Educación Física Básica En La Educación Primaria*. Barcelona : Jaen.
- Lowenfeld, V. (2008). *Desarrollo a la capacidad intelectual y creativa*. Madrid: Sintesis.
- Lucea, J. D. (2000). *La enseñanza y aprendizaje de la habilidades y destrezas motrices* . Barcelona : Inde.
- Manno, R. (1994). *Fundamentos del entrenamiento deportivo*. Barcelona : Paidotribo.
- Martínez, A., & Díaz, P. (2008). “*Creatividad y deporte*”. Madrid: Waseulen.
- Mata , D., Moreno , C., & Gómez, J. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.
- Mejía Cifuentes, H. A. (2012). *Repositorio U.Libre*. Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/9072>

- Mosston, M. (1986). *La enseñanza de la educación física* . Barcelona : Hispano Europea S.A.
- Muñoz, J., Quintero, J., & Munévar, R. (2001). *Cómo desarrollar competencias investigativas en educación*.
Bogotá: Magisterio.
- Murcia, N. (2001). La evaluación de la creatividad motriz: un concepto por construir . *Apunts* , 17-25.
- Nazarit, E., & Nieto , J. (2013). *Universidad Libre* . Obtenido de <http://hdl.handle.net/10901/8590>
- Noguera, D. (1991). *Estilos de enseñanza en la educación física. Propuesta para una reforma en la enseñanza*.
Granada : ICE Universidad de Granada .
- Omeñaca, R., & Jesús, R. (2002). *Juegos Cooperativos y Educación física* . Barcelona : Paidotribo.
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperara libres para crear*. barcelona: paidotribo.
- Renato, M. (1994). *Fundamentos del entrenamiento deportivo*. Barcelona: Paidotribo.
- Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas* . Barcelona : Grijaldo .
- Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas* . Barcelona: Grijaldo.
- Rodríguez, R. P. (2007). *Abordaje hermenéutico de la investigación cualitativa Teorías, proceso, técnicas*.
Bogotá: Editorial Universidad Cooperativa de Colombia.
- Sánchez Bañuelos, F. (1984). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte* . madrid: gimnos.
- Stenberg, R., & Lubart, T. (1997). *La creatividad en una cultura conformista: un desafío de masas* . Barcelona:
Paidos .

- Taylor S.J., B. R. (1989). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Tejeda, A. L. (2002). *dialnet* . Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=39693>
- Torrance, E. (1978). *La educación y el potencial creativo*. Madrid : Marova .
- Torre, S. D. (2003). *Creatividad Aplicada* . Barcelona: Escuela Española.
- Trigo, E. (1999). *Creatividad y Motricidad*. Barcelona: INDE.
- Trigo, E. (1999). *Creatividad y Motricidad*. Barcelona: Inde.
- Trigueros, C. (1994). *Educación Física de Base*. España: Cenes de la Vega, Granada.
- UNESCO, U. e. (2015). *Declaración de Incheon para la Educación 2030*. República de Corea .
- Wickstrom, R. (1990). *Patrones motores básicos*. Madrid: Alianza.

ANEXOS

Anexo A		DIARIO DE CAMPO	
Actividad	Clase de educación física	Fecha: 28 de junio de 2018	
Investigador/Observador	Joan Smith Garcia Preciado y Andrés Felipe Gómez Ruiz		
Objetivo/pregunta	Evidenciar posibles falencias en las habilidades básicas motoras		
Situación	Curso 501 con Profesor de español dando clase de educación física		
Lugar-espacio	Cancha de futsal		
Técnica aplicada	Observación pasiva o natural (rol de espectador no se interviene en los sucesos)		
Personajes que intervienen	Profesora de Español y población grado 501		
Descripción de actividades, relaciones y situaciones sociales cotidianas		Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación	
<p>Siendo las 14:00 el grado 501 se encuentran atentos a las indicaciones de la profesora de español, la cual les indica la actividad que van a realizar, los ponen a jugar balonmano, se observa que los educandos corren adecuadamente, pero en el lanzamiento les cuesta la puntería o realizar un pase eficientemente y trayectoria del móvil pues en muy pocas ocasiones se observa una adecuada manipulación óculo-manual.</p> <p>Realiza otra actividad de futsal los divide por equipos y les da un balón los niños ponen poca atención sin embargo se observan dispersos, la profesora grita súbitamente para lograr la atención de sus educandos, los logra ordenar y empiezan a jugar se observa buena coordinación óculo-pedica y golpeo al balón adecuado.</p> <p>Otra actividad les indica un recorrido que deben hacer saltando en aros por equipos en especie de competición, a la señal indicada por la profesora salen a correr se observa un buen patrón de carrera, sin embargo, al momento del salto no se evidencia una adecuada posición inicial ni fase de vuelo adecuada, se les dificulta coordinar globalmente el cuerpo para lograrlo.</p>		<p>Se observo emoción, interés e incluso curiosidad por parte de los educandos en la participación, sin embargo, solo responden a un estímulo u orden dado por la profesora, se observa ejecución de los movimientos de manera espontánea, pero no apropiada, no analizan sus movimientos.</p> <p>No se observa movimientos adecuados al gesto motor del lanzamiento y del salto</p>	
Observaciones	Es necesario evaluar de manera sistemática las habilidades de salto y lanzamiento para evaluar de manera mas eficiente las posibles falencias presentadas en la población		

Anexo B

CRONOGRAMA PROPUESTA DIDÁCTICA COLEGIO IED ROBERT F. KENNEDY SEDE A JORNADA TARDE

JORNADA TARDE	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE		EDUCACIÓN FÍSICA
CONTENIDOS	9	16	23	30	6	13	20	27	4	18	
Fundamentación del salto (Fase preliminar agachado y despegue)											CANCHA FUTSAL
Fase de vuelo y aterrizaje por medio de actividades cooperativas											
Introducción a los fundamentos básicos del lanzamiento											
Fase de aprensión del móvil, preparación, desprendimiento y suelta del móvil											
Fase agrupación de las habilidades de lanzar y saltar											

ANEXO C PLANES DE CLASE



Universidad libre

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD 1 Clase 1

**FORMATO PLAN
DE CLASE**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy sede A Jornada Tarde

FECHA: 09/08/2018

DOCENTE TITULAR: Andres Burbano

DOCENTE EN FORMACIÓN: Joan Smith Garcia Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: Salto (fase de despegue)

CURSO: 501

ASIGNATURA: Edu. Física

No. DE ESTUDIANTES: 20

QUÉ APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE DESARROLLE?	QUÉ CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE APRENDA?	QUÉ METODOLOGÍA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Saltos, Fase de despegue	SALTOS VERTICALES Y HORIZONTALES COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL EQUILIBRIO DINÁMICO	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicado: Resolución de problemas	CALENTAMIENTO: Juego "la cadena" consiste en que un educando tiene el rol de atrapar a compañeros dispersos para que se unan a El para atrapar a los demas. Variantes de direccion y velocidad. PARTE CENTRAL: 1. Desplazamiento en costal o saco Variantes: direcciones, obstaculos de forma grupal e individual. 2, El lago consiste en saltar dentro un aro sin tocar alrededor del mismo, lo mas agil posible. Variantes: dirección, velocidad en ejecución, salto a uno o dos pies, desplazamientos en cuclillas. 3, La culebrita consiste en por grupos forman un circulo y un educando en el centro con una sog, realiza un recorrido con sog sin que esta se levante del piso. Variantes altura de la sog y cambio de dirección. VUELTA A LA CALMA: Salto del canguro consiste en ubicar el balón en medio de las piernas del educando y este debe recorrer una distancia sin dejar que este toque el suelo. Reflexion grupal e individual.	CALENTAMIENTO: 10 minutos PARTE CENTRAL: 40 minutos VUELTA A LA CALMA: 10 Minutos	Aros, Costales o sacos, balones y aros	El alumnos deben lograr 5 saltos verticales y horizontales, no mecanicos sino creativos apartir de los conoccimientos previos adquiridos en la clase, repuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) asi como mejorar la agilidad en coordinación general y lograr equilibrio estatico dinámico.



UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD 1 Clase 2

FORMATO PLAN DE CLASE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde

FECHA: 16/08/2018

DOCENTES EN FORMACIÓN: Joan Smith Garcia Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: Salto (fase de despegue)		CURSO: 501	ASIGNATURA: Edu. Física	No. DE ESTUDIANTES: 20		
QUÉ APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE DESARROLLE?	QUÉ CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE APRENDA?	QUÉ METODOLOGÍA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Salto, Fase inicial agachado y despegue del suelo	SALTOS VERTICALES Y HORIZONTALES COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL EQUILIBRIO DINÁMICO	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicado: Resolución de problemas	<p>CALENTAMIENTO: Juego "Fila carrera" Consiste en grupos formando una fila el ultimo debe correr al inicio de la fila, manteniendo el ritmo del grupo, termina hasta que el primero de la fila vuelva a su posición inicial. Creatividad en ritmo y estilo de marcha.</p> <p>PARTE CENTRAL:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tableto cuadros: consiste en pasar el tablero de 20 cuadros, pintado en el piso tocando los menos cuadros posible. Variantes a 1 y 2 apoyos, velocidad en ejecución. 2. Las ranas, consiste en tener en medio de los pies un balón, el educando debe saltar dentro de los aros sin que el balón toque el piso. Variantes posición agachados y de pie. 3. Los charcos consiste en saltar sobre periodicos, a señal debe caminar fuera de ellos y lograr rápidamente la posición de agachado para poder saltar sobre un periodico. Variantes cambio de direcciones y velocidad en la ejecución. <p>VUELTA A LA CALMA: El sol consiste en formar un círculo con los educando sentados y piernas extendidas separadas junto con sus compañeros formando un sol, dos educandos tendrán que saltar las piernas de sus compañeros hasta completar todos el recorrido. Reflexión grupal e individual.</p>	<p>CALENTAMIENTO: 10 minutos</p> <p>PARTE CENTRAL: 40 minutos</p> <p>VUELTA A LA CALMA: 10 Minutos</p>	Tizas, Balones, Aros y Periodicos	El alumnos deben lograr 5 saltos verticales y horizontales con una correcta posición inicial, agachado y extensión de piernas, acciones no mecánicas sino creativos apartir de los conocimientos previos adquiridos en la clase, repuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) así como mejorar la agilidad en coordinación general y lograr equilibrio estático dinámico.



UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD 2 Clase 3

FORMATO PLAN DE CLASE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde

FECHA: 23/08/2018

DOCENTES EN FORMACIÓN: Joan Smith Garcia Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: Salto (fase de vuelo y caída)		CURSO: 501	ASIGNATURA: Edu. Física	No. DE ESTUDIANTES: 20		
¿QUÉ APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE DESARROLLE?	¿QUÉ CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE APRENDA?	¿QUÉ METODOLOGÍA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	¿QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	¿QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	¿QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Salto, Fase de vuelo y caída o aterrizaje.	SALTOS VERTICALES HORIZONTALES, CAMBIOS DE DIRECCIÓN COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL EQUILIBRIO DINÁMICO	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicado: Resolución de problemas	<p>CALENTAMIENTO: "Creación de saludos" Los educandos se desplazarán de distintas formas y con los compañeros que se cruzen crearán un saludo original. Variantes velocidad, a uno o dos apoyos, cambio de direcciones.</p> <p>PARTE CENTRAL:</p> <p>1. Corre-salta, consiste en formar un círculo con aros, cada educando estará dentro de un círculo, un educando estará en el centro, dirá "corre-salta" los educandos del círculo deberán desplazarse en aro a aro en saltos, el de la mitad intentará ocupar un aro. Variantes velocidad a uno o dos apoyos.</p> <p>2. Cruza la golosa, se realizará una golosa no convencional, se dará valor a cada parte, consiste en pasar la golosa realizando el mayor puntaje posible. Variantes a uno y dos apoyos, velocidad en ejecución a parejas.</p> <p>3. "Juntos", consiste los educandos ubicados por grupos, el primero saltará, el segundo salta desde donde quedó su compañero el objetivo es lograr la mayor distancia posible. Variantes a uno y dos apoyos. Posibilidades propuestas por los educandos</p> <p>VUELTA A LA CALMA: La tormenta, consiste en imitar con el cuerpo la lluvia, trueno y relámpago, de la manera creativa que cada alumno proponga.</p> <p>Reflexión grupal e individual.</p>	<p>CALENTAMIENTO: 10 minutos</p> <p>PARTE CENTRAL: 40 minutos</p> <p>VUELTA A LA CALMA: 10 Minutos</p>	Tizas, Aros y piedras aplanadas.	El alumno debe lograr 5 saltos horizontales y verticales una correcta posición inicial, despegue, extensión de piernas y caída acciones no mecánicas sino creativas apartir de los conocimientos previos adquiridos en la clase, respuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) así como mejorar coordinación general y lograr equilibrio estático dinámico.



UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD 2 Clase 4

FORMATO PLAN DE CLASE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde

FECHA: 30/08/2018

DOCENTES EN FORMACIÓN: Joan Smith Garcia Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: Salto (fase de vuelo y caída)		CURSO: 501	ASIGNATURA: Educación física	No. DE ESTUDIANTES: 20		
QUÉ APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE	QUÉ CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE	QUÉ METODOLOGÍA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Salto, Fase de vuelo y caída o aterrizaje.	SALTOS VERTICALES HORIZONTALES, CAMBIOS DE DIRECCIÓN COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL EQUILIBRIO DINÁMICO	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicado: Resolución de problemas	<p>CALENTAMIENTO: Bombas, consiste en que cada educando con un globo se desplazará intentado que el globo no toque el piso, si lo hace quedará quieto y lo podrán salvar sus compañeros para que pueda seguir caminando con el globo, al final tendrán que romper el globo por parejas.</p> <p>PARTE CENTRAL:</p> <p>1. Captura la bandera en saltos consiste en recorrer una pista de obstáculos, ubicados por grupos de 10 educandos, tendrán que ir a obtener la bandera del equipo contrario.</p> <p>2. Los muros, consiste por parejas atravesar una pista de obstáculos para ello deberán saltar evitando ser tocados por su compañero que los persigue, si logran pasar si ser tocados cambian de rol. Variantes Velocidad, altura de obstáculos., saltos a uno o dos apoyos. Tipos de salto propuesto por los educandos.</p> <p>3. Cono saltarín, ubicados por parejas, ubicados frente a frente a una distancia de 4 metros, en medio se ubicará un cono, a la señal tendrán que desplazarse saltando para lograr ser el primero en tocar el cono. Variantes tipo de salto a uno o dos apoyos en cuclillas.</p> <p>VUELTA A LA CALMA: El universo consiste en decir cielo: los educandos extenderán los brazos hacia arriba, tierra: tocarán el piso, marte: girarán hacia la derecha estirando, Mercurio: girarán hacia la izquierda, estirando brazo derecho, Aire: estarán firmes con los brazos rectos pegados al cuerpo. Tipos de salto propuesto por los educandos.</p> <p>Reflexión grupal e individual.</p>	<p>CALENTAMIENTO: 10 minutos</p> <p>PARTE CENTRAL: 40 minutos</p> <p>VUELTA A LA CALMA: 10 Minutos</p>	Globos, Balones y conos.	El alumno debe lograr una correcta posición inicial, despegue, extensión de piernas y caída acciones no mecánicas sino creativas apartir de los conocimientos previos adquiridos en la clase, respuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) así como mejorar coordinación general y lograr equilibrio estático dinámico.



UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD 3 Clase 5

FORMATO PLAN DE CLASE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy sede A Jornada Tarde

FECHA: 06/09/2018

DOCENTE EN FORMACIÓN: Joan Smith García Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: Lanzamiento (fase de aprensión de		CURSO: 501	ASIGNATURA: Educación física	No. DE ESTUDIANTES: 20		
QUE APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE DESARROLLE?	QUE CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE APRENDA?	QUE METODOLOGIA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Fase de aprensión del móvil	LANZAMIENTOS VERTICALES, LANZAMIENTO CON LA MANO DOMINANTE Y NO COORDINACION VISO MANUAL	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicados: Resolución de problemas	<p>CALENTAMIENTO: se realizara el juego pato ganso, donde los integrantes se ubicaran en un circulo excepto uno de ellos el cual tendrá un balón y comenzara a dar vueltas por el circulo gritando pato pato pato cuando el quiera va a escoger a uno de los demás compañeros al cual le va a decir ganso y este se deberá levantar y tratar de alcanzarlo pasarlo y recuperar su puesto en el circulo.</p> <p>PARTE CENTRAL:</p> <p>1. Objetos al aire: e esta actividad los educandos realizaran lanzamientos de modo vertical hacia en aire de una variedad de objetos que le facilitara el profesor.</p> <p>2. Luego realizaran equipos de 4 integrantes, luego realizaran pases entre si con unos arros que el docente les facilitara.</p> <p>3. En esta actividad los integrantes en los mismos grupos se ubicaran uno detrás del otro en una fila, ya en esta posición se ubicaran en un extremo de la cancha o espacio de clase con el objetivo de pasar el balón por donde quieran solo que sin separarse mucho hasta el otro lado del espacio en el menor tiempo pasible</p> <p>VUELTA A LA CALMA: pelota caliente : todos los alumnos sentados y formando un gran circulo, el alumno que tenga la pelota dirá el nombre del compañero al que le va a pasar la pelota, y el que recibe dice otro nombre y pasara y así continuaran hasta que todos pasen.</p>	<p>CALENTAMIENTO: 10 minutos</p> <p>PARTE CENTRAL: 40 minutos</p> <p>VUELTA A LA CALMA: 10 Minutos</p>	Aros, balones, conos y pelotas	El alumnos deben lograr correcta experimentación en cada uno de los objetos previos a un lanzamiento desde la aprensión de un móvil variando sus formas tamaños dimensiones, etc. , con movimientos no mecánicos sino creativos apartar de repuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) así como mejorar la agilidad en coordinación general y lograr equilibrio estático dinámico.



UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD 3 Clase 6

FORMATO PLAN DE CLASE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy sede A Jornada Tarde

FECHA: 13/09/2018

DOCENTE EN FORMACIÓN: Joan Smith García Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: Lanzamiento (fase de aprensión y balanceo)

CURSO: 501

ASIGNATURA: Educación Física

No. DE ESTUDIANTES: 20

QUE RELACIÓN TIENE ESTA CLASE CON RESPECTO A SU PROYECTO DE INVESTIGACIÓN?

QUÉ APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE DESARROLLE?	QUÉ CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE APRENDA?	QUÉ METODOLOGÍA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Lanzamiento, fase de aprensión de móvil y balanceo previo a el lanzamiento	LANZAMIENTOS VERTICALES, LANZAMIENTO CON LA MANO DOMINANTE Y NO DOMNANTE COORDINACION DINAMICA GENERAL	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicados: Resolución de problemas	<p>CALENTAMIENTO: policías y ladrones: dos equipos , uno hace de policías yel otro de ladrones. los policías trataran de tocar a los ladrones con una pelota y meterlos a la cárcel (una portería o un cuadro delimitado por conos).los ladrones podrán salvarse entre ellos,cuando uno que no este tocado le da la mano a otro que este en la cárcel.</p> <p>PARTE CENTRAL: 1.Pelotas al aire: los alumnos se desplazaran por el entorno de clase lanzando un balón de manera vertical hacia el aire si dejarlo caer, luego de esto por parejas deberán realizar lo mismo paces entre si como quieran por el espacio de clase. 2.La lleva: se realizaran grupos de 5 estudiantes, de los cuales uno tendrá una pelota, el resto estarán atentos al comienzo de la actividad, el estudiante que tine la pelota tiene tendrá como objetivo tocar a sus demás compañeros cuando lo logre cambian de rol. 3. Cuatro pases: se forman 4 grupos de 5 personas, 2 grupos juegan en una mitad de la cancha y los otros dos en la otra, la actividad consiste en lograr realizar 5 paces entre los integrantes de un mismo equipo consecutivamente lo cual equivale a un punto, ganara el juego el equipo que logre realizar 5 puntos.</p> <p>VUELTA A LA CALMA: En esta parte realizaremos el juego la bomba, se forma un circulo donde estarán todos de pie . el circulo en este estará una pelota que ira pasándose de uno al otro en la mano. en el centro del circulo estará ubicado un estudiante que hace la función de reloj contando de 1 a 5 y cada ves que cuente 5 sacara una manecilla (su mano) primero la derecha horizontalmente, luego la izquierda horizontalmente, luego la derecha verticalmente, luego la izquierda verticalmente y por ultimo dará una palmada y dirá "bomba", el que tenga la pelota se sentara rápidamente y el juego continua gana que todos queden sentados.</p>	<p>CALENTAMIENTO: 10 minutos PARTE CENTRAL: 40 minutos VUELTA A LA CALMA: 10 Minutos</p>	Aros, balones, conos y pelotas	El alumnos deben lograr correcta experimentación de lanzamientos desde la aprensión de objetos y las distintas formas de realizar la acción de lanzar donde ellos generen respuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) así como mejorar la agilidad en coordinación general y lograr equilibrio estático dinámico.



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD 4 Clase 7

**FORMATO PLAN
 DE CLASE**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde

FECHA: 20/09/2018

DOCENTES EN FORMACIÓN: Joan Smith García Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: lanzamiento (aprensión, balanceo y expulsión)		CURSO: 501	ASIGNATURA: Educación física	No. DE ESTUDIANTES: 20		
QUÉ APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE DESARROLLE?	QUÉ CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE APRENDA?	QUÉ METODOLOGÍA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Lanzamiento, fase de aprensión de móvil, balanceo previo a el lanzamiento y expulsión del móvil	LANZAMIENTOS VERTICALES Y HORIZONTALES, LANZAMIENTOS EN DINAMICO Y ESTATICO, ATERNACION DE MANO DOMINANTE Y NO DOMINATE COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicados: Resolución de problemas	CALENTAMIENTO: para comenzar realizaremos lanzamientos de manera individual verticalmente donde los estudiantes tendrán la libertad de alternar los brazos, direcciones, materiales, etc. en la acción de lanzamiento PARTE CENTRAL: 1.Llena: se forman equipos de 5 integrantes, se ubicarán en un terreno de 10 x 10 m, se ubicarán 4 conos en el espacio por donde quieran y uno en el centro del cuadro, uno de los integrantes del grupo se ubicara al lado del cono del centro y el resto estarán afuera del cuadro cada uno con un balón o pelota, el objetivo del jugador del centro es poner todos los conos encima del cono del centro sin que sus compañeros lo toquen o ponchen, esto lo realizara en el menor tiempo posible. 2. Zapatos: en esta actividad se ubicarán en los mismos grupos que ya han conformado en la actividad anterior luego realizaran un círculo entre ellos, cuando ya están los círculos se quietaran un zapato y se enumeraran como quieran, seguido a esto le pasaran todos los zapatos a el numero uno el cual deberá ir pasándolos como quiera a el dos, el dos al tres y así sucesivamente hasta que logren realizar una especie de malabares entre si. cuando ya controlen todos los zapatos se unirán con otro grupo de 5 y deberán intentarlo de nuevo. 3.Vaciar el campo: se realizaran de nuevo grupos de 5, se formara un rectángulo de 12 x 9 m, el cual s dividirá en tres zonas rectangulares de 4 x 9 m, en los cuales se deberán ubicar en los rectángulos exteriores dejando el del centro libre, luego de esto uno de los equipos cojera los balones y deberá tratar de ponchar a los integrantes del equipo contrario cuando lo logren se cambiara de rol, ganara el equipo que ponche o toque en el menor tiempo posible al otro equipo VUELTA A LA CALMA: por último realizaremos un juego de ultimate, para lo cual realizaran grupos de a 10 personas, en el cual se realizaran paces como quieran a lo largo del espacio de calce, esto lo realizaran solo dando por máximo 3 pasos y deberán realizar un pase a otro compañero del equipo ganará el equipo de logre 4 puntos primero	CALENTAMIENTO: 10 minutos PARTE CENTRAL: 40 minutos VUELTA A LA CALMA: 10 Minutos	Balones, aros, conos	Los alumnos realizaran acciones no mecánicas sino creativas apartar de los conocimientos previos adquiridos en la clase, donde pondrán en evidencia las distintas etapas de la acción de lanzamiento generando respuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) así como mejorar coordinación general y su ubicación temporo espacial.



UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD 4 Clase 8

FORMATO PLAN DE CLASE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy sede AJornada Tarde

FECHA: 27/09/2018

DOCENTE EN FORMACIÓN: Joan Smith García Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: lanzamiento(balanceo y rotación de tronco)

CURSO: 501

ASIGNATURA: Educación física

No. DE ESTUDIANTES: 20

QUÉ APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE DESARROLLE?	QUÉ CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE APRENDA?	QUÉ METODOLOGÍA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Lanzamiento, fase de aprensión de móvil, balanceo y rotación de tronco previa a el lanzamiento.	LANZAMIENTOS VERTICALES, LANZAMIENTO CON LA MANO DOMINANTE Y NO DOMINANTE COORDINACION DINAMICA GENERAL	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicados: Resolución de problemas	CALENTAMIENTO: Para comenzar se realizará el juego balón sentado consiste en realizar dos equipos en igualdad de participantes los cuales estar separados por una fila de conos o paltillos, se les dará 4 pelotas para cada equipo, el objetivo del juego es sentar a todo el equipo contrario al lado de los conos o platillos, se logra sentar a un integrante cuando se le da un pelotazo, cuando se logre sentar a todo el equipo contrario se contara un punto y se ganara el juego cuando se consigan 3 puntos. PARTE CENTRAL: 1.Campo quemado: donde se ubicaran dos equipos en igualdad de jugadores cada uno, se ubicaran uno a cada lado del campo de juego (cancha de futsal) cada unomde los integrantes del equipo tendrá un aro , el cual deberán lanzar hacia el equipo contrario intentando tocar a un rival o mas en cualquier parte del cuerpo (excepto la cabeza) 2. Pasar el puente: para comenzar se colocan dos conos sobre una línea recta, se formaran dos equipos en igualdad de participantes, uno de ellos se ubicara detrás de uno de los conos y deberá pasar pisando la línea hasta llegar a el otro cono, el equipo contrario se ubicara a una distancia notable cada uno con un balón y tendrán como objetivo tocar a cada uno de los integrantes del equipo contrario antes de que pasen a el otro cono, por cada participante que pase se contara un punto ganara el quipo que logre realizar 20 puntos en el menor tiempo posible. 3. Equipo prisionero: se formaran dos equipos cada uno de 4 a 5 integrantes, se dibujara un cuadro con tiza, o se utilizara uno de los cuadros de la cancha, uno ed los equipos se meterá dentro del cuadro y no podrá salir el otro se queda afuera cada uno con una pelota, el objetivo del juego es que el equipo que esta dentro del cuadro se quede el mayor tiempo posible, para ello tendrá que evitar que el equipo contrario los toque con las pelotas, se jugara hasta que se ponche a todo el equipo contrario si no se realizara a 4 minutos y cambio de rol. VUELTA A LA CALMA: por ultimo realizaremos un circulo en el cual cada uno de los integrantes se quitara un zapato, luego nombrara a un compañero y deberá pasárselo, no podrán tener dos zapatos al tiempo por lo cula deben estar muy concentrados para lograr el objetivo del juego.	CALENTAMIENTO: 10 minutos PARTE CENTRAL: 40 minutos VUELTA A LA CALMA: 10 Minutos	Aros, balones, conos y pelotas	El alumnos deben lograr correcta experimentación de lanzamientos desde la aprensión de objetos y las distintas formas de realizar la acción de lanzar donde ellos generen respuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) así como mejorar la agilidad en coordinación general y lograr equilibrio estático dinámico.



UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD 5 Clase 9

FORMATO PLAN DE CLASE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde

FECHA: 04/10/2018

DOCENTES EN FORMACIÓN: Joan Smith Garcia Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: Agrupación lanzamiento y salto		CURSO: 501	ASIGNATURA: Educación Física	No. DE ESTUDIANTES: 20		
QUÉ APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE DESARROLLE?	QUÉ CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE APRENDA?	QUÉ METODOLOGÍA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Salto (Posición inicial, Fase de vuelo y caída o aterrizaje), Lanzamientos (Fase de aprensión, balanceo y expulsión de móvil)	SALTOS VERTICALES HORIZONTALES, CAMBIOS DE DIRECCIÓN COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL EQUILIBRIO DINÁMICO Y LANZAMIENTOS EN DIFERENTES DIRECCIONES Y ALTURAS	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicado: Resolución de problemas	<p>CALENTAMIENTO: Cruces, consiste en grupos de 5 educandos se ubicaran al extremo de cada lado formando una cruz, se desplazarán intentado llegar al extremo contrario, teniendo cuidado en cruzarse o tocarse con el grupo contrario. Variantes de velocidad y dirección</p> <p>PARTE CENTRAL:</p> <p>1. Zona Caliente, consiste en un educando con un balón estará ubicado en una zona demarcada, los demás educandos ubicados al extremo del campo o cancha de fútbol, tendrán que desplazarse y cuando lleguen a la zona saltarán evitando ser tocados por el balón, los que sean tocados se unirán a lanzar el balón. Variantes de dirección y altura de salto.</p> <p>2. Pases al frente (donde propongan los educandos) y cambio de sitio, consiste por grupos de 5 educandos, formando un rectángulo cada grupo ubicado en una esquina, 2 grupos tendrán un balón, se trata de pasar el balón al frente y desplazándose saltando al otro lado, formando el equipo inicial. Variantes Velocidad, tamaño de balones, saltos a uno o dos apoyos.</p> <p>3. Carrera de obstáculos, consiste grupos de 5 recorrerán lo más rápido posible saltando la pista de obstáculos, al final del recorrido tendrán que lanzar el balón a su compañero de equipo para que realice el recorrido, se termina cuando todo el equipo pase y lleguen con el balón. Variantes de dirección y tipos de desplazamientos</p> <p>VUELTA A LA CALMA: Casita que llueve, ubicados aros en el piso, los educandos estarán en el extremo del campo, recorrerán el campo a ritmo de la música, alrededor de los aros, cuando pare la música tendrán que saltar dentro de un aro. Variantes de velocidad y reducción de aros, por parejas o tríos.</p> <p>Reflexión grupal e individual.</p>	<p>CALENTAMIENTO: 10 minutos</p> <p>PARTE CENTRAL: 40 minutos</p> <p>VUELTA A LA CALMA: 10 minutos</p>	Balones, colchonetas y conos.	El alumno debe lograr una correcta posición inicial, del salto (despegue, extensión de piernas y caída) y Lanzamiento (Fase de aprensión, balanceo y expulsión de móvil) acciones no mecánicas sino creativas apartir de los conocimientos previos adquiridos en la clase, respuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) así como mejorar coordinación general y lograr equilibrio estático dinámico.



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD 5 Clase 10

FORMATO
PLAN DE CLASE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde

FECHA: 18/10/2018

DOCENTES EN FORMACIÓN: Joan Smith García Preciado-Andrés Felipe Gómez

TEMA: lanzamiento (aprensión, balanceo y expulsión)

CURSO: 501

ASIGNATURA: Educación Física

No. DE ESTUDIANTES: 20

QUÉ APRENDIZAJES ESPERA QUE EL ESTUDIANTE DESARROLLE?	QUÉ CONTENIDOS ESPERA QUE EL ESTUDIANTE APRENDA?	QUÉ METODOLOGÍA VA A UTILIZAR PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS?	QUÉ ACTIVIDADES VA A DESARROLLAR?	QUÉ TIEMPO EMPLEARÁ EN CADA ACTIVIDAD?	QUÉ RECURSOS VA A UTILIZAR?	¿CÓMO EVALUA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES?
Lanzamientos con integraciones directas a la acción de salto	LANZAMIENTOS VERTICALES Y HORIZONTALES, LANZAMIENTOS EN DINAMICO Y ESTÁTICO, ATERNACION DE MANO DOMINANTE Y NO DOMINANTE COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL , SALTOS CON DIFERENTES OBJETOS, SALTOS TANTO VERTICALES COMO HORIZONTALES, CORDINACION VISOPEDAL Y VISOMANUAL.	La deductiva funciona trabajando desde lo más general hacia lo más específico. Estilo de enseñanza aplicados: Resolución de problemas	CALENTAMIENTO: para comenzar se realizara el juego; La roca. En el cual se ubicaran en grupos de 4-5 con un una pelota cada uno. El objetivo es convertir en piedra al resto de compañeros. La forma de hacerlo es dándole con la pelota, y para ello tienen un tiempo limitado (3-4 minutos), si en ese tiempo no lo consiguen se forma un nuevo equipo. Los niños convertidos en piedra, se ponen en el suelo dispuestos a ser saltados por otros compañeros, ya que ésta es la forma de poder volver al juego. PARTE CENTRAL: 1. Balon prisionero: Se divide la clase en dos grupos, uno enfrente del otro. A la espalda de cada uno de los equipos se sitúan dos prisioneros de cada equipo rival, con el objetivo de lanzar la pelota para golpear con ella a un rival y hacerlo su prisionero, sin que éste logre cogerlo, ya que si así fuera el prisionero sería el lanzador. 2. en esta actividad se realizara una Carrera de salto de lazo para comenzar se ubicaran por grupos de 5 estudiantes, y se ubicaran a un extremo del área de juego hasta llegar a el otro extremo de la cancha cuando lo logren se devolverán hasta el extremo donde comenzaron y deberán lanzar un balón hasta realizar una sexta con la cual darán partida a el siguiente integrante del grupo. 3. juego de mini baloncesto donde los estudiantes realizaran equipos de a 5 personas, estarán ubicados en una de las canchas de baloncesto donde deberán jugar a 5 puntos y los equipos ganadores se enfrentan y los perdedores también. VUELTA A LA CALMA: por ultimo realizaremos un circulo en el centro de la cancha y se realizara una retroalimentación donde se les dará la libertad a los estudiantes de expresar sus opiniones hacia la clase como tal en todos sus desarrollos.	CALENTAMIENTO: 10 minutos PARTE CENTRAL: 40 minutos VUELTA A LA CALMA: 10 Minutos	Balones, lazos, conos	Los alumnos realizaran acciones no mecánicas sino creativas apartar de los conocimientos previos adquiridos en la clase, donde pondrán en evidencia las distintas etapas de la acción de lanzamiento generando respuestas abundantes (fluidez) en cada contexto o actividad planteada (flexibilidad) así como mejorar coordinación general y su ubicación tempero espacial.

Anexo D

ANEXO D FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 1							
Fecha	9/08/2018	Hora	2:00 p. m.	Grado	501	Lugar	I.E.D Robert F Kennedy Sede A
Objetivo	Fortalecer la fase de despegue de la habilidad básica de salto						
ejercicios	Características	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	
Salto en costal	salto a dos pies	En esta acción la mayoría de la población siempre opta por realizar la actividad empleado el salto a dos pies ya que por las condiciones de la actividad era la forma mas fácil para lograr el objetivo del mismo					
	pie junto previo al salto	En esta acción la mayoría de la población casi siempre realiza una previa agrupación de sus pies para llevar a cabo la acción de salto ya que por las condiciones del juego se ven en la obligación de juntar los pies para llevar de mejor manera la acción de salto					
	fase de despegue	En esta acción la población en su mayoría casi siempre realiza un a notoria fase de vuelo ya que por estar mas pendiente en la competencia se realizan saltos muy cortos y rápidos para lograr cumplir el objetivo del juego					
	cambio en el modo de saltar	En esta acción la mayoría de la población casi siempre opta por cambiar su ido de saltar ya que por la competencia se evidencian muchas formas de salto apealar que se encuentran dentro de un costal lo cual para nuestro proyecto es muy satisfactorio y se denomina flexibilidad					
El lago	salto a dos pies	En esta acción la mayoría de la población casi siempre puso en evidencia el salto a doble pie ya que esta fue una de las respuestas que los estudiantes le dieron a las problemáticas que el docente les iba planteando a la hora de la realización de las actividades					
	pie junto previo a el salto	En esta acción la mayoría de la población casi nunca opto por unir sus pies antes de la realización de loa acción de salto ya que se genera un poco de competencia la cual genera un poco de dispersión ala hora de la realización de la acción de salto					
	fase de despegue	En esta acción la mayoría de la población realiza casi siempre una buena fase de despegue ya que se evidencia que muchos para lograr no tocar el aro realizan una buena fase de desprendimiento del suelo logrando un salto con mas eficacia					
	cambio en el modo de saltar	En esta acción la mayora de la población siempre fue muy eficaz en los cambios de modo de saltar ya que tienen la capacidad de resolver muy rápido las problemáticas que el docente les plantea para el desarrollo de un mejor modo de saltar lo cual los lleva a generar nuevos alternativas hacia el salto generando la flexibilidad que es una de las faces de la creatividad motriz					
Culebrita	salto a dos pies	En esta acción la mayoría de la población algunas veces opta por saltar a pie junto ya que el salto mas evidente es el de saltar de un pie a el otro ya que es una de las formas que mas se les facilita para llevar a cabo la actividad					
	pie junto previo a el salto	En esta acción casi nunca la mayoría de la población puso en practica el juntar sus pies para luego realizar ale lanzamiento ya que por características del juego se les facilitaba saltar de un pie a el otro y no lograban tomarse el tiempo de juntar sus pies para lograr de una buena manera la acción de salto					
	fase de despegue	En esta acción la mayoría de la población casi siempre realiza una buena fase de despegue ya que papa lograr el buen desarrollo de la actividad estos optan por realizar saltas mas altos logrando que se evidencie una buena fase de despegue en la acción de salto en esta actividad					
	cambio en el modo de saltar	En esta acción la mayoría de la población siempre estuvo generando distintas formas de salto ya que por las características del juego estos cambian muy seguido los modos de salto generando flexibilidad en las actividades frente a la creatividad motriz					
Observaciones: La población realiza cada una de las actividades con una buena disposición y compromiso ya que se les evidencia una muy buena actitud lo cual es muy satisfactorio ya que da a entender que les interesa cada una de las actividades planteadas por el docente, para las cuales este va planteando una diversidad de problemáticas a las cuales los alumnos responden muy rápidamente generando respuestas innovadoras las cuales son categorizadas como flexibilidad ella creatividad motriz la cual es muy buen indicio para la investigación.							

FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 2

Fecha	16/08/2018	Hora	2:00 p. m.	Grado	501	Lugar	I.E.D Robert F Kennedy Sede A Jornada Tarde
Objetivo	Fortalecer la fase de posición inicial y despegue del suelo en la acción de salto						
ejercicios	características	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	
Tablero cuadros	salto a doble pie	En esta actividad el salto a doble pie se evidencia casi siempre ya que la mayoría de la población la puso en practica para llegar a el objetivo de la actividad					
	posición inicial	En esta acción la mayoría de la población algunas veces optaba por colocarse en posición uncial al salto ya que lo realizan de una manera muy rápida y no se toman el tiempo de optar por una buena posición para mejorar la acción de salto					
	posición de agachado	En esta acción la mayoría de la población casi nunca realiza una posisocn de agachado ya que están optando por realizar la acción de saltar desde una posición erguida					
	despegue del suelo	En esta acción a la mayoría de la población casi siempre se le evidencia un buen despegue del suelo ya que por las características del juego la población opta por saltar a pie junto poniendo en evidencia una buena fase de despegue					
	alternación de modos de salto	En esta acción la población siempre tiene la capacidad de generar respuestas nuevas frente a los modos de saltar ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y busque de distintos modos de saltar					
Las ranas	salto a doble pie	En esta acción la mayoría de la población casi siempre realiza un salto a doble pie ya que para llegar de una manera fácil a el objetivo del juego la población opta por realizar este tipo de salto lo cual deja en evidencia una buena puesta en practica de esta acción frente a el salto					
	posición inicial	En esta acción casi siempre la población en su mayoría opto por una buen oposición inicial antes realizar la acción de salto					
	posición de agachado	En esta acción la población en su mayoría algunas veces opta por realizar una inclinación ala hora de llevar a cabo la acción de salto en la puesta en practica de la actividad ya que por concentrarse en que el balón no caiga pierden la posición de agachado muy rápido					
	despegue del suelo	En esta acción la mayoría de la población casi nunca puso en evidencia un buen despegue del suelo ya que realizan de una manera muy leve por condiciones del desarrollo de la actividad					
	alternación de modos de salto	En esta acción la mayoría de la población casi siempre realiza una buena alternación en los modos de saltar ya que por condiciones del desarrollo de la actividad estos opta por cambiar de modo de saltar para cumplir el objetivo del juego de una manera rápida y efectiva					
Los charcos	salto a doble pie	En esta acción la mayoría de la población casi siempre opta por el salto dos pies ya que por medio de este pueden llagar a el objetivo del juego de mejor manera y mas rápido					
	posición inicial	En esta acción la población en su mayoría casi siempre puso en evidencia una buena posición frente a la realización de la acción de salto ya que por condiciones de la misma tenían que tomar un tiempo para lograr la buena realización de la acción					
	posición de agachado	En esta acción la población algunas veces trata de realizar una flexión de tronco llegando a una posición de agachado ya que realizan saltos en una posición muy erguida a hora de llevara cabo la acción de salto					
	despegue del suelo	En esta acción la población siempre realiza una buena fase de despegue ya que por condiciones de la actividad se evidencia que esta se lleva a cobo en todo momento para lograr el objetivo de l actividad					
	alternación de modos de salto	En esta acción la población en su mayoría casi siempre realiza diferentes modos de salto ya que son muy hábiles para buscar diferentes soluciones a las problemáticas que el docente les va formulando hasta llagar a genera nuevos movimientos para el salto sin que el docente tenga que plantear problemáticas para que cambien de manera de saltar					
Observaciones: la población tiene un buena actitud en la realización de las actividades ya que realizan cada una de estas de manera ordenada, escuchando de manera atenta cada una de las actividades para luego llevarlas a cabo, también desarrollan de buena manera cada una de alas problemáticas que el docente plantea llegando a proponer nuevas y variadas maneras de realizar las actividades sin problema alguno, pero son muy propensos a la dispersión es decir pierden la concentración muy fácil y fallan en algunas cosas de las actividades pero lo solucionan rápido sin problema y siguen con buena actitud hacia las actividades.							

FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 3

Fecha	23/08/2018	Hora	2:00 p. m.	Grado	501	Lugar	I.E.D Robert F Kennedy Sede A Jornada Tarde
Objetivo	Fortalecer la fase de despegue de la habilidad básica de salto						
ejercicios	características	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	
Corre y Salta	balanceo de brazos y tronco	En esta acción la mayoría de la población casi siempre realiza un breve balanceo del tronco y brazos a la hora de la realización de la actividad donde muchos de los estudiantes para lograr el objetivo de la actividad realizan una breve inclinación para lograr llegar al otro aro					
	fase de vuelo	En esta acción la mayoría de la población casi siempre pone en evidencia una buena fase de vuelo ya que optan por un salto a dos pies por medio del cual pone en evidencia una notoria fase de vuelo ala hora de realizar la acción de salto					
	caída o aterrizaje	En esta acción la mayoría de la población algunas veces tiene un buena fase de caída o aterrizaje ya que muchos de los estudiantes están calleando en un solo pie por lograr llegar al aro siguiente					
	cambio en el modo de saltar	En esta acción la mayoría de la población casi siempre esta cambiando su modo de saltar para llegar al objetivo que es caer en el aro siguiente, estos cambios los realizan muy rápidamente ya que tienen la capacidad de resolver problemáticas que el docente les va planteando al transcurso de la actividad de salto, lo cual lo consideramos como flexibilidad en la creatividad motriz					
La Golosa	balanceo de brazos y tronco	en esta acción la población en su mayoría casi siempre realizan un notorio balanceo e inclinación tanto de sus brazos como del tronco ya que por las características del juego toman un tiempo para efectuar esta acción previa a el salto					
	fase de vuelo	En esta acción la mayoría de la población siempre tiene una buena fase de vuelo ya que debido a el transcurrir de la actividad los va llegando a generar poco a poco una fase de vuelo mas notoria para lograr cumplir todas las fases de la actividad					
	caída o aterrizaje	en esta acción la mayoría de la población algunas veces tiene una favorable fase de caída y aterrizaje debido a que están cayendo primero sobre un solo pie y luego sobre el otro debido a que el juego los lleva a realizar saltos largos por lo cual se les facilita llegar mas fácil con este modo de caer					
	cambio en el modo de saltar	en esta acción la mayoría de la población casi siempre emplean distintas formas de salto debido a que el docente les plantea problemáticas a las cuales resuelven muy rápido encontrando variadas formas de salto generando flexibilidad motriz la cual emplean para lograr el objetivo de la actividad					
Juntos	balanceo de brazos y tronco	En esta actividad la población en su mayoría siempre realiza un notorio balanceo tanto de sus brazos como de su tronco debido a que la actividad por ser de carácter grupal genera un poco de competitividad por la cual los estudiantes planean una estrategia para cumplir el objetivo de la actividad encontrando que si tienen un buen balanceo de tronco y brazos llegarían a el objetivo en el menor numero de saltos					
	fase de vuelo	En esta acción la mayoría de la población siempre pone en evidencia una buena fase de vuelo debido a que se encuentran muy concentrados en cumplir los objetivos debido a la competencia por lo cual se enfocan en lograr saltos muy largos poniendo en evidencia una notoria fase de vuelo					
	caída o aterrizaje	En esta acción la mayoría de la población algunas veces ponen en evidencia una buena fase de aterrizaje debido a que logran saltos largos pero tienen falencias en la fase de caída ya que en su mayoría caen en un pie y luego apoyan el otro perdiendo un poco el equilibrio a la hora de caer					
	cambio en el modo de saltar	En esta acción la mayoría de la población algunas veces realiza un variabilidad en los modos de saltar debido a que el salto mas evidente es el salto hacia adelante debido a que el objetivo de la actividad los enfocaba en una generación de competencia por lo cual los alumnos están mas enfocados en cumplirlo y no se toman el tiempo en cambiar el salto básico					
Observaciones: En estas actividad la población desarrolla una buena disposición hacia las mismas ya que desde el momento en que salen a la clase evidencian una buena disposición a escuchar cada una de las actividades que el docente les plantea para el desarrollo de las actividades, pero la población se distrae muy rápido debido a que realizan muy rápido las actividades para lo cual el docente les plantea problemáticas las cuales los llevan a generar nuevas formas de salto y nuevas formas de llevar a cabo el juego desarrollando la creatividad motriz en cada uno de los estudiantes satisfaciendo a la investigación							

FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 4							
Fecha	30/08/2018	Hora	2:00 p. m.	Grado	501	Lugar	I.E.D Robert F Kennedy Sede A Jornada Tarde
Objetivo	Integración de la fase de despegue con la fase de balance y vuelo para el fortalecimiento de la acción de salto						
ejercicios	características	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	
Evita el balón	fase de despegue	En esta acción la población en su mayoría realizan casi siempre una buena fase de despegue debido a que la actividad los lleva a realizar saltos mas altos y marcados donde ya la población a apropiado una buena fase de despegue para evitar el balón con le cual se lleva a cabo la actividad					
	fase de vuelo	En esta actividad la mayoría de la población casi siempre pone en evidencia una fase de vuelo marcada ya que estos se dispersan un poco al prensa en esquivar las balones con las que se esta llevando a cabo la actividad por lo cual en ocasiones se pierde un poco la fase de vuelo					
	caída o aterrizaje	En esta actividad la población en su mayoría casi siempre pone en evidencia una caída limpia y sin perdida del equilibrio debido a que estos se encuentran mas concentrados en no dejarse golpear del balón que en poner en practica de buena forma la acción de salto					
	cambio en el modo de saltar	En esta actividad la mayoría de la población siempre tubo la capacidad de encontrar soluciones muy rápidas a aceda una de las problemáticas que el docente les planteaba a lo largo de la clase las cuales se fundamentaban en cuestionarlos para que estos desarrollaran nuevas maneras de saltar lo cual es denominado como flexibilidad en la creatividad motriz					
Los nudos	fase de despegue	En esta actividad la mayoría de la población casi siempre logra poner en evidencia una buena fase de despegue debido a que por ser una actividad en parejas estos desarrollan la capacidad de trabajar en equipo por lo cual se concentran mas en realizar de una buena forma la acción de salto para que así se pueda cumplir el objetivo de la actividad					
	fase de vuelo	En esta actividad la población en su mayoría algunas veces pone en evidencia una buena fase de despegue debido a que muchos están mas concentrados en cumplir el objetivo de la actividad de una manera rápida y en el menor tiempo posible lo cual opaca un poco la fase de vuelo en la actividad					
	caída o aterrizaje	En esta actividad la población en su mayoría desarrolla casi siempre una buena fase de aterrizaje debido a que por las características de la actividad la cual es en parejas los lleva a realizar la actividad de una manera coordinada par que así no se les dificulte la realización de la acción de salto					
	cambio en el modo de saltar	En esta acción la mayoría de ala población siempre desarrolla unas buenas alternativas hacia los modos de salto debido a que por estar en parejas se presentan alternativas innovadoras las cuales ponen en practica muy rápidamente desarrollando la flexibilidad de la creatividad motriz a la hora de la realización de la acción de salto en esta actividad					
Cono saltarín	fase de despegue	En esta acción la mayoría de la población casi siempre pone en evidencia una fase de despegue otaria debido a que muchos están mas enfocados en ganar la competencia debido a que la actividad los lleva a la competición ya que una de las principales características de esta es tocar el cono en el menor nuero de saltos lo cual la población realiza muy rápido y no se puede ver clara mente la fase de despegue en la acción de salto					
	fase de vuelo	En esta acción la mayoría de la población siempre pone en evidencia una buena fase de despegue ya que por la competencia que genera la actividad optan por realizar saltos largos y altos donde se puede ver claramente una buena fase de despegue en la acción de salto					
	caída o aterrizaje	En esta acción la mayoría de la población casi siempre pone en evidencia una buena fase de caída ya que realizan la actividad de una manera rápida lo cual opaca un poco la acción de aterrizaje en ella acción de salto de esta actividad					
	cambio en el modo de saltar	En esta acción la mayoría de la población siempre desarrolla una variabilidad de modos de salto ya que por la misma competencia sin querer ponen en practica muchas clases de salto que por ganarle al adversario se evidencian en las acciones de salto de esta actividad desarrollando la flexibilidad de la creatividad motriz					
Observaciones: en la realización de estas actividades se evidencia un alto grado de compromiso de cada uno de los estudiantes debido a que la mayoría de las actividades tienen un grado de competencia por lo cual la atención no se pierde muy rápido lo cual fortalece el desarrollo agradable de cada una de las actividades sin que se dispersen con facilidad, por otro lado los estudiantes tienden a desarrollar rápido las actividades desarrollando y poniendo en practica una variedad de modos de saltar lo cual fortalece la investigación ya que se evidencia la flexibilidad y fluidez de la creatividad motriz en cada una de las actividades planteadas por el docente generando una buena puesta en practica de este conjunto de actividades.							

FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 5							
Fecha	6/09/2018	Hora	14:00	Grado:	501	Lugar	I.E.D Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde
Objetivo	Fortalecimiento fase de aprensión del movil y balanceo previo al lanzamiento						
Ejercicios	Características	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	
Pelotas al aire	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre optaban por colocarse en posición inicial al lanzamiento ya que lo realizan de una manera muy rápida y se toman el tiempo para mejorar la posición					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población algunas veces analizaban la trayectoria del movil verticalmente y realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre se evidencia alternancia de manos, balanceo previo al lanzamiento y lo aplican en estatico y en movimiento					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección no solo del movil sino del sujeto					
Lanzamientos por parejas	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto-sujeto	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre realiza un análisis previo al lanzamiento para cumplir el objetivo (pasar el movil) y aplicación de coordinación en el lanzamiento					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población casi nunca analizaban la trayectoria del movil verticalmente y horizontalmente y realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población casi nunca se evidencia alternancia de brazos y lo aplican en estatico y en movimiento					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección no solo del movil sino del sujeto					
5 pases	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto-sujeto	En esta acción motriz la mayoría de la población siempre realiza un análisis previo al lanzamiento para cumplir el objetivo (pasar el movil), aplicación de coordinación y balanceo previo al lanzamiento					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población algunas veces analizaban la trayectoria del movil no solo verticalmente y horizontalmente sino explorando diagonales, laterales, acercándose o alejándose y realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población casi nunca se evidencia alternancia de brazos y lo aplican en estatico y en movimiento, alejándose o acercándose previo al lanzamiento y al atrapar					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección y alturas al lanzamiento del movil					
Observaciones: La población tiene buena actitud en la realización de actividades ya que realizan cada una de estas de manera ordenada, escuchando de manera atenta para luego llevarlas a cabo, ante las problemáticas planteadas por el docente proponen nuevas y variadas maneras de realizar las actividades (fluidez) sin problema alguno, se adaptan al medio propuesto de la actividad (flexibilidad) pero son muy propensos a la dispersión es decir pierden la concentración muy fácil y fallan en algunas indicaciones de las actividades pero lo solucionan rápido sin problema y siguen con buena actitud hacia las actividades.							

FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 6							
Fecha	13/09/2018	Hora	14:00	Grado:	501	Lugar	I.E.D Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde
Objetivo	Fortalecimiento fase de aprensión del movil						
Ejercicios	Características	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	
Objetos al aire	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre optaban por colocarse en posición inicial al lanzamiento ya que lo realizan de una manera muy rápida y se toman el tiempo para mejorar el lanzamiento					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre analizaban la trayectoria del movil verticalmente y realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre se evidencia alternancia de manos, balanceo previo al lanzamiento y lo aplican en estático y en movimiento					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección no solo del movil sino del sujeto					
Pases por equipos	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre realiza un análisis previo al lanzamiento para cumplir el objetivo (pasar el movil) y aplicación de coordinación en el lanzamiento					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población algunas veces analizaban la trayectoria del movil verticalmente y horizontalmente y realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población algunas veces se evidencia alternancia de brazos y lo aplican en estático y en movimiento					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección no solo del movil sino del sujeto					
El gusanito	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto-sujeto	En esta acción motriz la mayoría de la población siempre realiza un análisis previo al lanzamiento para cumplir el objetivo (pasar el movil, aplicación de coordinación y balanceo previo al lanzamiento)					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre analizaban la trayectoria del movil no solo verticalmente y horizontalmente sino explorando diagonales, laterales, acercándose o alejándose y realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre se evidencia alternancia de brazos y lo aplican en estático y en movimiento, alejándose o acercándose previo al lanzamiento y al atrapar					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección y alturas al lanzamiento del movil					
Observaciones: La población tiene buena actitud en la realización de actividades ya que realizan cada una de estas de manera ordenada, escuchando de manera atenta para luego llevarlas a cabo, ante las problemáticas planteadas por el docente proponen nuevas y variadas maneras de realizar las actividades (fluidez) sin problema alguno, se adaptan al medio propuesto de la actividad (flexibilidad) pero son muy propensos a la dispersión es decir pierden la concentración muy fácil y fallan en algunas indicaciones de las actividades pero lo solucionan rápido sin problema y siguen con buena actitud hacia las actividades.							

FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 7							
Fecha	20/09/2018	Hora	14:00	Grado:	501	Lugar	I.E.D Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde
Objetivo	Balanceo y rotación de tronco						
Ejercicios	Características	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	
Campo quemado	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto	En esta acción motriz la mayoría de la población siempre optaban por colocarse en posición inicial al lanzamiento ya que lo realizan de una manera muy rápida y se toman el tiempo para mejorar el lanzamiento para tocar con el móvil a un sujeto					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre analizaban la trayectoria del móvil horizontalmente y diagonalmente realizando un balanceo previo al soltar el móvil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población algunas veces se evidencia alternancia de manos, balanceo previo al lanzamiento y lo aplican en estático y en movimiento					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios de dirección no solo del móvil sino del sujeto					
Pasar el puente	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto-sujeto	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre realiza un análisis previo al lanzamiento para cumplir el objetivo (pasar el móvil) y aplicación de coordinación en el lanzamiento para tocar a un sujeto con el móvil					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre analizaban la trayectoria del móvil horizontalmente, diagonalmente y realizando un balanceo previo al soltar el móvil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población algunas veces se evidencia alternancia de brazos y lo aplican en estático y en movimiento					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios de dirección no solo del móvil sino del sujeto					
Equipo prisionero	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto-sujeto	En esta acción motriz la mayoría de la población siempre realiza un análisis previo al lanzamiento para cumplir el objetivo tocar con el móvil a un sujeto, aplicación de coordinación y balanceo previo al lanzamiento					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población siempre analizaban la trayectoria del móvil no solo verticalmente y horizontalmente sino explorando diagonales, laterales, acercándose o alejándose y realizando un balanceo previo al soltar el móvil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre se evidencia alternancia de brazos y lo aplican en estático y en movimiento, alejándose o acercándose previo al lanzamiento y al atrapar					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios de dirección y alturas al lanzamiento del móvil					
Observaciones: La población tiene buena actitud en la realización de actividades ya que realizan cada una de estas de manera ordenada, escuchando de manera atenta para luego llevarlas a cabo, ante las problemáticas planteadas por el docente proponen nuevas y variadas maneras de realizar las actividades (fluidez) sin problema alguno, se adaptan al medio propuesto de la actividad (flexibilidad) pero son muy propensos a la dispersión es decir pierden la concentración muy fácil y fallan en algunas indicaciones de las actividades pero lo solucionan rápido sin problema y siguen con buena actitud hacia las actividades.							

FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 8							
Fecha	27/09/2018	Hora	14:00	Grado:	501	Lugar	I.E.D Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde
Objetivo	Aprensión, balanceo y expulsión del movil						
Ejercicios	Características	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	
Llena	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto	En esta acción motriz la mayoría de la población siempre optaban por colocarse en posición inicial al lanzamiento ya que lo realizan de una manera muy rápida y se toman el tiempo para mejorar el lanzamiento para tocar con el movil a un sujeto					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre analizaban la trayectoria del movil horizontalmente y diagonalmente realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre se evidencia alternancia de manos, balanceo previo al lanzamiento y lo aplican en estático y en movimiento					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección, alturas no solo del movil sino del sujeto					
Zapatos	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto-sujeto	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre realiza un análisis previo al lanzamiento para cumplir el objetivo (pasar el movil) y aplicación de coordinación en el lanzamiento para pasar el movil, manteniendo sincronía con el equipo					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre analizaban la trayectoria del movil horizontalmente, diagonalmente y realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población algunas veces se evidencia alternancia de brazos y lo aplican en estático y en movimiento					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección no solo del movil sino del sujeto					
Vaciar el campo	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto-sujeto	En esta acción motriz la mayoría de la población siempre realiza un análisis previo al lanzamiento para cumplir el objetivo tocar con el movil a un sujeto, aplicación de coordinación y balanceo previo al lanzamiento					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población siempre analizaban la trayectoria del movil no solo verticalmente y horizontalmente sino explorando diagonales, laterales, acercándose o alejándose y realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Alternación de brazos y sujeto en movimiento	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre se evidencia alternancia de brazos y lo aplican en estático y en movimiento, alejándose o acercándose previo al lanzamiento y al atrapar					
	Otras posibilidades de lanzamiento	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección y alturas al lanzamiento del movil					
Observaciones: La población tiene buena actitud en la realización de actividades ya que realizan cada una de estas de manera ordenada, escuchando de manera atenta para luego llevarlas a cabo, ante las problemáticas planteadas por el docente proponen nuevas y variadas maneras de realizar las actividades (fluidez) sin problema alguno, se adaptan al medio propuesto de la actividad (flexibilidad) pero son muy propensos a la dispersión es decir pierden la concentración muy fácil y fallan en algunas indicaciones de las actividades pero lo solucionan rápido sin problema y siguen con buena actitud hacia las actividades.							

FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 9							
Fecha	4/10/2018	Hora	14:00	Grado:	501	Lugar	I.E.D Robert F. Kennedy Sede A Jornada Tarde
Objetivo	Agrupación lanzamiento y salto						
Ejercicios	Características	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	
Zona Caliente	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre optaban por colocarse en posición inicial al lanzamiento, ya que lo realizan de una manera muy rápida y se toman el tiempo para mejorar el lanzamiento para tocar con el movil a un sujeto					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre analizaban la trayectoria del movil horizontalmente y diagonalmente realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Posición agachado, despegue del piso	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre realiza un analisis previo al salto para cumplir el objetivo de evitar contacto con el movil					
	Fase de vuelo y caída	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre optaron por realizar un adecuado gesto motriz con el objetivo de realizar los menos saltos posibles dentro de la zona caliente para evitar ser tocados por el movil					
	Otras posibilidades de lanzamiento y salto	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento y salto ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección, alturas no solo del movil sino del sujeto					
Pases al frente y cambio de sitio	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre optaban por colocarse en posición inicial al lanzamiento, ya que lo realizan de una manera muy rápida y se toman el tiempo para mejorar el lanzamiento para tocar con el movil a un sujeto					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre analizaban la trayectoria del movil horizontalmente y diagonalmente realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Posición agachado, despegue del piso	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre realiza un analisis previo al salto para cumplir el objetivo de llegar lo mas rapido posible al otro grupo					
	Fase de vuelo y caída	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre optaron por realizar un adecuado gesto motriz con el objetivo de realizar los saltos mas amplios posibles					
	Otras posibilidades de lanzamiento y salto	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento y salto ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección, alturas no solo del movil sino del sujeto					
Carrera de obstaculos	Ajuste espacio- tiempo Sincronización sujeto-objeto-sujeto	En esta acción motriz la mayoría de la población algunas veces optaban por colocarse en posición inicial al lanzamiento, ya que lo realizan de una manera muy rápida y no se toman el tiempo suficiente para mejorar el lanzamiento					
	Apreciación de trayectoria	En esta acción motriz la mayoría de la población algunas veces analizaban la trayectoria del movil horizontalmente y diagonalmente realizando un balanceo previo al soltar el movil					
	Posición agachado, despegue del piso	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre realiza un analisis previo al salto para cumplir el objetivo de evitar tocar los obstaculos lo mas rapido posible					
	Fase de vuelo y caída	En esta acción motriz la mayoría de la población casi siempre optaron por realizar un adecuado gesto motriz con el objetivo de realizar los saltos mas amplios posibles					
	Otras posibilidades de lanzamiento y salto	En estas acciones la población siempre tiene la capacidad de generar nuevas respuestas frente a la forma de lanzamiento y salto ya que tienen la capacidad de resolver las problemáticas que el docente les plantea frente a la resolución y búsqueda de distintas formas de ejecución como por ejemplo cambios dirección, alturas no solo del movil sino del sujeto					
Observaciones: La población tiene buena actitud en la realización de actividades ya que realizan cada una de estas de manera ordenada, escuchando de manera atenta para luego llevarlas a cabo, ante las problemáticas planteadas por el docente proponen nuevas y variadas maneras de realizar las actividades (fluidez) sin problema alguno, se adaptan al medio propuesto de la actividad (flexibilidad) pero son muy propensos a la dispersion es decir pierden la concentración muy fácil y fallan en algunas indicaciones de las actividades pero lo solucionan rapido sin problema y siguen con buena actitud hacia las actividades.							

FORMATO DIARIO DE CAMPO CLASE 10

Fecha	18/10/2018	Hora	2:00 p. m.	Grado	501	Lugar	I.E.D Robert F Kennedy Sede A Jornada Tarde
Objetivo	Fortalecimiento de las habilidades de salto y lanzamiento por medio de la integración de las mismas						
ejercicios	características	siempre	casi siempre	algunas veces	casi nunca	nunca	
Balón prisionero	fases del salto	En esta acción la mayoría de la población casi siempre puso en evidencia las fases del salto ya que por las características de la actividad la población opto por realizar saltos muy largos donde era fácil distinguir cada uno de las fases del salto que se quieren evaluar para así poder comprobar si se logro un fortalecimiento de esta habilidad motriz.					
	fases del lanzamiento	En esta acción la mayoría de la población casi siempre realizo las diferentes fases del lanzamiento ya que el juego los llevaba a realizar acciones de lanzamiento muy marcadas y largas donde se evidencia con facilidad la puesta en practica de estas fases para lograr un mayor desempeño de la acción como tal					
	cambios en el modo de saltar	En esta acción la mayoría de la población siempre tubo la capacidad de encontrar una amplia variedad de modos de salto para lograr el objetivo de la actividad ya que responden muy rápidamente a las problemáticas que el docente les plantea para el desarrollo de la clase					
	cambios en el modo de lanzar	En esta acción la mayoría de la población siempre tubo la capacidad de encontrar una amplia variedad de modos de lanzamiento para lograr el objetivo de la actividad ya que responden muy rápidamente a las problemáticas que el docente les plantea para el desarrollo de la actividad					
Carrera de salto con lazo	fases del salto	En esta acción la mayoría de la población casi siempre puso en evidencia las fases del salto ya que se concentran mas en la competencia lo cual no deja evidenciar claramente cada una de las fases del salto en la realización de esta actividad					
	fases del lanzamiento	En esta acción la mayoría de la población algunas veces puso en practica cada una de las fases del lanzamiento ya que no fue evidente que la población realizara cada una de las fases debido a que se genero una competencia llevando a que los lanzamientos fueran rápidos y con un bajo grado de secuenciación de las actividades de la acción de lanzamiento					
	cambios en el modo de saltar	En esta acción casi siempre la población en su mayoría realizo nuevos métodos de salto ya que por características del juego llevo a que la población realizara saltos rápidos con los cuales el salto de caballo fue el mas eficaz y la población realiza este tipo de salto con mayor frecuencia					
	cambios en el modo de lanzar	En esta acción la mayoría de la población siempre pone en practica distintos modos de lanzamiento ya que por las condiciones de la actividad la población utiliza varios modos de lanzamiento para lograr el objetivo de la actividad con mayor eficacia y rapidez					
Mini baloncesto	faces del salto	En esta acción la mayoría de la población algunas veces pone en evidencia las distintas fases del salto ya que por características del juego llegan a la realización de saltos muy estáticos y en el mismo sitio debido a que realizan muchos paces entre si para llegar a el objetivo de la actividad					
	faces del lanzamiento	En esta acción la mayoría de la población casi siempre pone en evidencia cada una de las fases del lanzamiento ya que realizan paces en tres si muy rápido y es muy evidente que para lograr el objetivo del juego deben poner en practica cada una de las fases del lanzamiento de una manera ordenada y eficaz					
	cambios en el modo de saltar	En esta acción la mayoría de la población algunas veces realiza cambios en sus modos de salto ya que por condiciones de la actividad solo optan por la apropiación de un solo modo para lograr el objetivo rápido y eficazmente					
	cambios en el modo de lanzar	Esta acción la mayoría de la población siempre puso en practica diferentes modos de lanzamiento ya que para lograr ventaja sobre el otro equipo muchos cambian constantemente de modos de lanzamiento para logra el objetivo de la actividad.					
Observaciones: en este conjunto de actividades es muy evidente la competencia la cual en momentos dispersa la atención de la población generando que se pierda un poco los objetivos que se quieren lograr con las actividades, también es muy satisfactorio que la población responde a problemáticas que el docente plantea para el buen desarrollo de la clase con una buena disposición y entrega generando un buen ambiente de trabajo en todo momento, también la población es muy creativa ya que encuentra muchas alternativas a la hora de realizar nuevos modos tanto de saltos como de lanzamientos.							

Anexo E

Rol docente según estilo de enseñanza resolución de problemas por cada actividad planteada

El proceso del estilo Resolución de problemas lleva al educando a descubrir otras opciones de soluciones o respuestas a partir de la disonancia cognitiva a (La Teoría de la Disonancia Cognitiva de Festinger, afirma que una perturbación o irritación cognitiva crea la necesidad de buscar una solución para erradicarla. Sólo así se podrá restablecer la paz y la tranquilidad) citado por Muska Mosston (1986)

El proceso lo constituyen los siguientes elementos

A) El estímulo: en forma de pregunta, problema o situación conduce al educando a una disonancia cognitiva provocando esto, la indagación, búsqueda de soluciones, estimula la creación de respuestas o soluciones múltiples

B) La mediación: El educando durante este lapso busca la variedad de respuestas, este estímulo se centra en la operación cognitiva provocando que inicie la producción divergente según la operación cognitiva planteada

C) Las respuestas: es el descubrimiento y la producción de respuestas divergentes según el área temática y para este espacio respuestas corporales.

Comprendiendo lo anterior el docente aplica un estímulo en forma de pregunta para provocar al educando la indagación dando el tiempo necesario para su análisis y por supuesto su producción de varias respuestas frente al problema o situación planteada. A continuación, se describirán las preguntas que se plantearon para cada actividad según la unidad de intervención para lograr una producción divergente donde los indicadores de la creatividad motriz (fluidez y flexibilidad) se aplican durante los anteriores elementos mencionados.

Clase 1

Actividad 1 Desplazamiento en costal o saco

¿Qué se debe tener en cuenta para realizar un salto amplio en el costal?

¿Cuántos tipos de saltos con el costal podría hacer?

¿Cuántos saltos debería hacer para pasar la distancia planteada?

Actividad 2 El lago

¿Qué cualidades debería tener en cuenta para lograr saltar dentro del aro sin tocarlo?

¿Cuántos tipos de salto podría aplicar? ¿Cuáles?

Actividad 3 La culebrita

¿Cuáles tipos de salto podrían hacer para evitar se tocado por la sogá?

¿Qué cualidades debe tener para realizar un salto eficiente?

Clase 2

Actividad 1 Tablero cuadros

¿Cuáles tipos de salto se deberían hacer para tocar el menor número de cuadros?

¿Cómo se debería saltar sin tocar ningún borde de los cuadros?

Actividad 2 Las ranas

¿Qué se debe tener en cuenta para realizar el salto evitando que el balón toque el piso?

¿Cuántos veces podría saltar sin que el balón toque el piso?

¿Dónde podría colocar el balón distinto a las piernas, para lograr un salto efectivo?

Actividad 3 Los charcos

¿La posición de agachado es necesaria para lograr un salto adecuado?

¿Cuáles tipos de saltos podría hacer para lograr caer dentro de los periódicos?

Clase 3

Actividad 1 Corre-salta

¿Qué cualidades debería tener para lograr mantenerme dentro de un aro?

¿Qué tipos de saltos podría realizar? ¿Cuales?

¿Qué tipo de salto fue más efectivo?

Actividad 2 Cruza la golosa

¿Qué tipo de saltos podrían realizar?

¿Qué tipo de saltos debería realizar para llegar a las zonas de más valor?

Actividad 3 Juntos

¿Qué estrategia plantean en el grupo para lograr una mayor distancia?

¿Qué tipos de salto podrían realizar?

¿Qué tipo de salto fue más efectivo?

Clase 4

Actividad 1 Captura la bandera

¿Cuántas estrategias podría plantear en equipo para lograr la bandera del equipo contrario?

¿Qué tipo de salto sería más efectivo para lograr distancia y rapidez?

Actividad 2 Los muros

¿Cuántos saltos deberían realizar para pasar toda pista?

¿Qué tipo de saltos serían los mejores para ser rápido evitando ser alcanzado por el compañero?

Actividad 3 Cono Saltarín

¿Qué cualidades deben tener para lograr llegar primero al cono antes que su compañero?

¿Qué tipos de saltos se podrían aplicar? ¿Cuáles?

¿Cuál tipo de salto fue el más efectivo?

Clase 5

Actividad 1 objetos al aire

¿Qué formas de lanzamiento puede lograr con los distintos objetos?

¿Cuántos tipos de lanzamiento se pueden usar para tirar los distintos objetos?

¿Es igual el lanzamiento para todos los objetos?

Actividad 2 pases por equipos

¿Cómo lograr un lanzamiento de mayor altura y distancia?

¿Cuál objeto es más fácil de lanzar?

¿Cómo es más fácil lanzar?

Actividad 3 el gusanito

¿Cómo es más fácil lanzar?

¿Qué objeto es más fácil de lanzar?

Clase 6

Actividad 1 balones al aire

¿Cómo es más fácil lanzar el balón?

¿Es fácil lanzar el balón?

¿De cuantas maneras se puede lanzar el balón?

Actividad 2 paces en pareja

¿Es fácil lanzar en pareja?

¿Cómo lanzar en pareja?

¿De cuantas maneras se puede lanzar en pareja?

Actividad 3 5 pases

¿Cómo lograr la realización de los 5 lanzamientos?

¿Cuántas formas de lanzar se pueden usar?

¿Cómo parar los lanzamientos del equipo contrario?

Clase 7

Actividad 1 Campo Quemado

¿Cómo lograr lanzamientos largos?

¿Cuál es el lanzamiento más eficaz para lograr tocar al compañero?

¿Qué lanzamiento que más se les facilita?

Actividad 2 pasar el puente

¿Qué lanzamiento se puede usar para lograr mayor distancia?

¿Cómo lanzar para tocar a más de un compañero?

¿Qué forma de lanzar es más fácil de esquivar?

Actividad 3 equipo prisionero

¿Cómo lanzar con la mano no dominante?

¿Cuál lanzamiento es más fácil de usar con la mano no dominante?

¿Cuál lanzamiento es el más fácil de realizar tanto con la mano no dominante con la dominante?

Clase 8

Actividad 1 llena

¿Cuál es el lanzamiento más efectivo para lograr tocar al compañero?

¿Qué forma de lanzar se usa con más frecuencia?

¿Qué forma de lanzar es la más eficaz para realizarla hacia atrás?

Actividad 2 zapatos

¿Qué lanzamiento es más fácil de coordinar?

¿Cómo lanzar sin dejar caer los objetos?

¿Qué lanzamiento es el que más se dificulta?

Actividad 3 vaciar el campo

¿Qué lanzamiento se puede realizar más rápidamente?

¿Cómo fortalecer el lanzamiento?

¿Cómo evitar los lanzamientos de los compañeros?

Clase 9

Actividad 1 Zona Caliente

¿Qué cualidades se debe tener para lograr cruzar el campo sin ser ponchado o tocado por el móvil?

¿Qué cualidades se debe tener en cuenta para lograr ponchar o tocar con el móvil a otros compañeros?

¿Cuántos tipos de saltos se pueden aplicar para pasar la zona caliente?

Actividad 2 Pases al frente o donde propongan los educandos y cambio de sitio

¿Cuántos tipos de lanzamiento del móvil podría realizar? ¿Cuáles?

¿Qué tipos de saltos debería realizar para llegar lo más rápido posible?

¿Cuál tipo de salto fue el más efectivo?

Actividad 3 Carrera de obstáculos

¿Qué cualidades debería tener en cuenta para lograr el recorrido de la manera más rápida?

¿Qué estrategia en equipo plantarían?

¿Qué tipo de salto y lanzamiento son los mas convenientes para la actividad?

Clase 10

Actividad 1 Balon prisionero

¿Cuántos métodos de lanzamiento se pueden usar para lograr tocar al compañero?

¿Cómo lanzar para lograr tocar al compañero más rápido?

¿Cuántas formas de salto se podrían usar para evitar que el compañero te toque?

Actividad 2 carrera de salto

¿Cuántos métodos de salto se pueden usar para el salto de lazo?

¿Qué lanzamiento es el más apropiado para lograr el objetivo?

¿Cómo realizar saltos más rápidos con el lazo?

Actividad 3 mini básquet

¿Cómo lograr la mayoría de lanzamientos por equipo?

¿Cuántos saltos seguidos pueden lograr sin que les quiten la pelota?

¿Qué lanzamiento es el más efectivo para lograr el punto o la cesta?

Tabla de Anexos

Anexo A	93
Anexo B	94
Anexo C	96
Anexo D	106
Anexo E.....	116

