

La estimulación psicomotriz como potencializador inicial del desarrollo en la primera infancia.

Sonia Quintero Giraldo

Tutora: Anyi Marcela Rodríguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

UNAD Vicerrectoría académica y de

Investigación Escuela de Ciencias de la

Educación ECEU

2020

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica.....	5
Marco de referencia.....	6
Pregunta de investigación.....	7
Marco metodológico.....	8
Metodología.....	9
Cronograma de Implementación.....	10
Espacios a utilizar.....	10
Equipo de trabajo.....	10
Producción del conocimiento pedagógico.....	16
Diálogo entre teoría y práctica.....	16
Implementación.....	19
Análisis y Discusión del Diseño Didáctico Implementado.....	25
Conclusiones.....	27
Referencias.....	28
Anexos.....	30

Resumen

La presente intervención pedagógica se realizó con estudiantes del grado segundo de la institución educativa bello horizonte en la ciudad de Medellín, por medio de la educación virtual. Desde la plataforma zoom se implementaron las actividades que se diseñaron a lo largo del diplomado de profundización prácticas e investigación pedagógica. Así mismo, estas actividades dan respuesta al interrogante sobre las estrategias didácticas y pedagógicas: como el juego, arte, material didáctico y las TIC, para potencializar el desarrollo de la psicomotricidad en la primera infancia. Durante las implementaciones de la secuencia didáctica, se emplearon las 4 estrategias de aprendizajes, donde los niños se divirtieron y se motivaron, mucho por este tipo de actividades, como lo fueron la realización de los títeres, los dibujos siguiendo instrucciones, la elaboración del material didáctico, la ruleta matemática, el dominó la máquina de sumas y restas, el baile con los cancioneros infantiles que nos proporciona el internet. Por otro lado, se exploraron las aplicaciones pedagógicas de Quiver y Chromville World, al igual que las dinámicas de gimnasia cerebral. Las anteriores actividades se elaboraron por medio de dos circuitos psicomotrices. Se identificarán conceptos dados entre la teoría y la práctica al igual que las tensiones en la que se enfrenta los docentes, también la metodología, el diseño, implementaciones y el respectivo análisis sobre todo el trabajo. Finalizando la investigación, observamos los resultados satisfactorios que se dieron en el desarrollo de la estimulación psicomotriz en la primera infancia, teniendo en cuenta que se enfrentaron niños y maestros a los nuevos desafíos en la educación actual, como los que se presentaron por la emergencia sanitaria.

Palabras claves: Psicomotricidad, Juego, las TIC, Arte, Material didáctico.

Abstract

In, this, pedagogical intervention, was made with second grade students from Bello Horizonte educational institution, in Medellin city, through virtual education. From the Zoom platform, the activities that were designed throughout the diplomat of practical deepening and pedagogical research. Were implemented. these activities give answer. About didactic and pedagogical strategies: games, art didactic material and ICT, to potentiate the development of psychomotor skills in early childhood. Are identified much of the theoretical concepts on the practice as well as the teacher's stress facing up every day, also the methodology, the design, implementation, and the respective analysis on all the work.

During the implementations of the didactic sequence, the four learning strategies were used, where the children had fun and were motivated, a lot by this type of activities, such as the realization of the puppets, the drawings following instructions, the elaboration of the didactic material, the mathematical roulette, the dominoes, the addition and subtraction machine, the dance with the children's songbooks that the internet provides us.

On the other hand, the pedagogical applications of Quiver and Chromville World were explored, as well as the Dynamic of brain gymnastics. The above activities were developed through two psychomotor circuits.

At the end of the research, we observe the satisfactory results that occurred in the development of psychomotor stimulation in early childhood, taking into account that children and teachers faced the new challenges in current education, such as those that arose due to the health emergency.

Keywords: Psychomotricity, Game, ICT, Art, Didactic material

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Durante la observación participante, se identificaron niños entre las edades 6 y 7 en la institución educativa Bello Horizonte, una institución pública ubicada en la ciudad de Medellín Antioquia, donde las clases a las que asisten los niños son muy tradicionales por la forma en la que el maestro dicta las actividades. La psicomotricidad más que un problema, es una necesidad que todos los niños deben desarrollar en su primera infancia, y en las aulas pedagógicas no contribuyen de forma suficiente con esta necesidad, así lo tengan claro y articulado al PEI.

Ahora bien, en la observación participante que se ha realizado desde la práctica pedagógica, se identificaron niños que en la mayoría ven el juego como una necesidad, ya que en los descansos les gusta mucho, correr, saltar y jugar por todo el colegio; pero los educadores les ponen límites para estos juegos libres y esto los agobia, ya que ellos quieren expresar todo lo que sienten y disfrutar su niñez. Por otro lado, se observaba que los niños les gustaba mucho pintar, decorar, dibujar, escribir, y manipular diferentes clases de materiales que les permite crear sus propios intereses. En las clases más llamativas para ellos como: la artística, es muy tradicional y no les permite construir conocimientos a partir de sus experiencias, si no que les proporcionan fotocopias con muñecos para decorar, y los niños están llenos de muchas sorpresas que de verdad nos sorprenderían si se les trabajara implementando una pedagogía con estrategias basadas en el juego, el arte, el material concreto y las TIC. Las clases de educación física son monótonas y repetitivas, (es lo que he observado). Y las clases de arte, le falta tener más en cuenta los intereses de los niños.

Marco De Referencia

Diálogo entre teoría y práctica:

La sistematización de las prácticas pedagógicas contribuye en la formación integral de manera enriquecedora, ya permite aprender, analizar e investigar acerca de distintas prácticas que genera que una experiencia que sobre salga de las actividades pedagógicas, y así poder transformar esa práctica en algo positivo. de este modo se generará un aprendizaje más significativo en la formación como maestro. A propósito, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, (como se citó en García y Godoy, 2011) entiende la sistematización como:

Un proceso permanente de pensamiento y escritura reflexiva sobre la práctica y los saberes de las experiencias significativas. La sistematización es entonces una oportunidad para reconstruir la práctica, aprender de lo hecho, construir significado, mejorar la comprensión de lo realizado y encontrar formas de darlo a conocer a otros, para así generar procesos de transferencia, adaptación y construcción de conocimientos, partiendo de los aprendizajes encontrados. (p. 38).

Del mismo modo, utilizando la herramienta el diario de campo, ayuda para el desarrollo de las capacidades como maestra, ya que se almacenan las situaciones de forma organizada, y comprender mejor las situaciones vividas para mejorarla cada vez más, también para estar en constante estudio de todas las experiencias que se han articulado, y así aprender que como maestra se debe buscar la información que se permita darle solución y de esta forma se contribuye a ser mejor maestra, siendo así, más competente que los demás y crecer profesionalmente.

Pregunta De Investigación

¿Qué estrategias lúdicas y pedagógicas se podrían implementar para potencializar el desarrollo de la psicomotricidad en la primera infancia?

Marco Metodológico

Intencionalidades de la construcción de la practica pedagógica:

¿Por qué es importante para el análisis de la práctica pedagógica llevar el diario de campo?

Los autores La torre & Gonzalo, (como se citaron en Espinoza & Ríos, 2017) cuentan porqué el diario de campo es un instrumento para la reflexión de las prácticas pedagógicas.

Un instrumento de gran ayuda para obtener información que permita el análisis sobre la práctica es el diario de campo, el cual es un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole. (p. 4)

Es importante para el análisis de la práctica pedagógica llevar un diario de campo ya que contribuye de una forma positiva en el mejoramiento de la educación, escribir es una forma de analizar y aclarar las ideas que se tengan frente a una situación en el aula, también ayuda a entender mejor lo que está sucediendo y así tomar las medidas para resolverlo sea apoyándose en autores que hablan de un determinado con sus metodologías para solucionarlo. Ahora bien, para el docente es de suma importancia tener un diario de campo ya que es una herramienta profesional que les permite analizar, describir y ver con otros ojos a los alumnos, y, por tanto tomar las decisiones más fundamentadas, encontrando nuevas formas de enseñanza de las temáticas. De esta forma el docente se conoce mejor así mismo profesionalmente.

A propósito Imbernon, (como se citó en Espinoza & Ríos, 2017) nos hablan de algo parecido en la siguiente cita.

Indica que es necesario construir un conocimiento profesional de manera colectiva. Para esto los docentes necesitan desarrollar habilidades intelectuales que sirvan de instrumento para facilitar la reflexión sobre la práctica docente, y de esta forma compartirla con otros docentes. Esta serie de reflexiones compartidas tienen como “meta principal no es otra que aprender a interpretar, comprender y reflexionar sobre la enseñanza y la realidad social de forma comunitaria. (p. 3)

Metodología

Estrategias de Resignificación

Para esta propuesta pedagógica, se pretende integrar la metodología de aprendizaje basada en proyectos. Esta metodología integrada; facilita el saber hacer, el saber conocer y el saber ser; permitiendo que los estudiantes formen en el aprender a emprender dentro del contexto social y educativo. Ahora bien, como estrategia de Resignificación, se aplicará **el juego** apoyado por el pedagogo y psicólogo Piaget, donde por medio de este se implementarán procedimientos para fomentar la psico- motricidad gruesa tales como competencias en equipos, circuitos, jugos libres, dinámicas, y actividades recreativas. También el material concreto y didáctico que le permite al niño ser constructores de su propio aprendizaje. Por medio del material didáctico, que se elaborará como (el dominó, máquina de suma y restas, fichero de lectoescritura, triki y muchos más) el niño fomentará la psico- motricidad fina mediante las técnicas del recortado, manipulación de semillas, dátilo pintura. Las TIC son otra de las estrategias pedagógicas que serán implementadas. Allí se trabajará la herramienta realidad aumentada, mediante las dos aplicaciones Quiver, y Chromville World. Allí se enseñará a los niños todo acerca de cada uno de los dibujos. En esta estrategia el niño

desarrollará y fomentará su desarrollo cognitivo y artístico. Y el arte, donde se usarán técnicas de bailes, rondas, canciones, actividades implementando la pintura, actividades recreativas, salidas al parque.

Cronograma de la Implementación

Para el diseño de cada uno de estos ítems, se establecieron tiempos y unidades en la construcción de proyecto pedagógico. Entre esas está el diagnóstico se elaboró entre el 26 de agosto al 8 de septiembre del 2020. El marco de referencia se creó en las fechas 30 de septiembre al 06 de octubre del 2020. Ahora bien, en las revisiones y ajustes de la propuesta según los conceptos de revisores se elaboró para la fecha 14 de octubre del 2020. En el mismo mes, se elaboró el marco metodológico para el día 06. La fecha de la producción de conocimiento pedagógico es del 14 de septiembre y finalizó el 27 de octubre del 2020. Las implementaciones se elaboraron del 28 de octubre al 30 de noviembre del 2020. El análisis de discusión se implementó el 04 de noviembre al 30 y ya para terminar, el documento final tiene como fecha del 01 de diciembre al 14 del 2020.

Espacios para Utilizar

La propuesta pedagógica se llevará a cabo con niños y niñas de la institución educativa Bello Horizonte del municipio de Bello Antioquia. Con clases virtuales.

Equipo de Trabajo: Niños y niñas del grado segundo de la institución educativa Bello Horizonte.

Actividad permanente: En este diseño pedagógico, se planearon 4 actividades como circuito psicomotriz, dividida en 2 sesiones que se llevará a cabo el día 16 de octubre del año 2020. El nombre de la actividad es circuito psicomotriz y tiene relación con la secuencia didáctica, todas las actividades ya que allí se están trabajando las 4 estrategias pedagógicas para potencializar el

desarrollo psicomotriz de los niños. Ahora bien, a continuación, se describirán algunos resultados esperados: El estudiante demuestra un buen dominio de su cuerpo en los que expresa sus emociones experimentando además las posibilidades de su cuerpo en referencia al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Los estudiantes fomentan su motricidad fina realizando dibujos, trazos rectos, curvos, círculos, cuadrados, líneas rectas, horizontales verticales.

Ahora bien, en el diseño de la actividad permanente tendrá un lapso de 40 minutos, donde se utilizarán materiales como el internet, un medio electrónico como computador o celular.

Así mismo, encontramos el momento 1, allí se diseñó la motivación donde los niños deben bailar las canciones infantiles propuestas por la docente. Para lograr el objetivo de la actividad los niños deben bailar y expresarse libremente como ellos lo deseen, también tener coordinación.

En el momento 2 ya se realiza el circuito psicomotriz con las actividades mencionadas a continuación: memoria fotográfica, el que primero llegue, gimnasia cerebral, y mímica. Para que los niños logren realizar estos circuitos deben estar muy atentos y seguir las instrucciones. Se realizará la evaluación por medio del dialogo entre los niños y los maestros.

Secuencia didáctica: Los siguientes diseños pedagógicos, están basados en las 4 estrategias didácticas y pedagógicas que son: el juego, el arte, el material didáctico y las TIC. Cada una apoyada por los diferentes teóricos reconocidos en la pedagogía.

Psicomotricidad en realidad aumentada: Esta actividad propuesta por las TIC como estrategia pedagógica, tiene como meta responder al objetivo general, y tiene vínculos muy importantes con las demás actividades, ya que apuntan a responder la pregunta problema desde las diferentes estrategias didácticas como lo son las TICS, el juego, el arte, y el material

didáctico. La actividad se llama realidad aumentada psicomotriz y tiene vínculos muy importantes con las demás actividades porque pertenece a una de las 4 estrategias didácticas y pedagógicas. Ahora bien, para esta actividad se esperan obtener excelentes resultados de aprendizajes en los estudiantes tales como que el estudiante demuestre un buen dominio de su cuerpo.

Para el momento 1 de la actividad se implementó la motivación donde se captó la atención de los niños con la dinámica “en la batalla del calentamiento” allí los niños cantaron, bailaron, e hicieron los movimientos que allí les sugirió. Los aprendizajes adquiridos, es que les ayudó a fomentar la psicomotricidad por medio de las rondas infantiles que se implementó. para lograr el objetivo de la actividad los niños debieron bailar, coordinar y se expresaron libremente como lo desearon. Ahora bien, en el momento 2 se diseñó la actividad principal donde los niños debieron tener los materiales y recursos como: humano, computador, celular, internet, colores y plantilla impresa. La actividad se realizó en un periodo de 45 minutos vía ZOOM. Los estudiantes alistarón la plantilla que se les pidió. Los niños pintaron cada parte del cuerpo como ellos desearon, también nombraron esas partes y mostraron en su cuerpo. Después por medio de la aplicación Chromville World los niños hicieron que el humano cobrara vida, también le pueden ver sus huesos y vertebras; esta aplicación permite que el niño vea más allá de la imagen, donde aprenderá mucho más y sentirá más gusto por la realidad aumentada que proporciona las TIC, una de las estrategias que fomenta el desarrollo de la psicomotricidad. En la evaluación se realizaron preguntas por medio de un conversatorio sobre la actividad.

También, las interacciones generadas con los niños en la actividad principal fueron para el disfrute e integraron los distintos aprendizajes de manera satisfactoria con amor, respeto del trabajo del otro. Por medio de la evaluación, los estudiantes arrojaron que las actividades son la

más adecuadas para estimular el desarrollo psicomotriz. De acuerdo con lo anterior, los productos de la sesión son: el video, pantallazos y fotografías por parte de los estudiantes, donde el maestro en formación empleó estos mecanismos para evidenciar los aprendizajes, las fortalezas y debilidades fueron principalmente un diálogo grupal de sus intereses y las complicaciones que se tuvieron.

Creación de títeres: La presente actividad de la secuencia didáctica cumple con el objetivo ya que tiene como estrategia pedagógica y didáctica el arte. La actividad se realizó en 1 sesión el día 06 de noviembre del 2020 vía zoom con una duración de 45 minutos. La actividad tiene vínculos con las demás actividades ya que todas apuntan a responder la pregunta problema y al objetivo.

Ahora bien, uno de los resultados esperados alcanzados por parte de los estudiantes fueron los siguientes: Los niños fomentaron su motricidad fina realizando dibujos, títeres, decoraciones, y círculos. También, realizaron decoraciones de sus creaciones imaginativas.

Los momentos de las actividades fueron: En el momento numero 1 los niños se motivaron por medio de una dinámica con otro títere, donde los niños hacían lo que el títere dirigido por la docente decía. Se generó en los niños empatía, respeto, tolerancia por parte de cada uno de los compañeros y por su puesto de la maestra en formación. Algunos aprendizajes fueron por medio del juego seguir las instrucciones, a escuchar, comprendieron lateralidad, coordinación, y equilibrio.

En el momento 2: se desarrolló la actividad principal: crear un títere con medias recicladas y con las decoraciones que los niños creían pertinente para la decoración de su títere. La actividad se dirigió a través de un video y con las instrucciones dadas. Los niños solo escuchaban y creaban a su gusto. En algunos momentos se veían los padres de familia que

también participaban de las actividades.

Para la evaluación, los niños conversaron junto con las maestras sobre lo que más le llamo la atención. Así mismo, los productos académicos serán los pantallazos, el video de la clase, y las fotográficas que los niños enviaron de su desempeño en la sesión. A través de estos mecanismos, se realizó a la sistematización de todo el trabajo y que se emplearon, además, para evidenciar los aprendizajes, fortalezas y debilidades por medio de estos y la lectura del diario de campo, se podrá analizar y evaluar el rendimiento de los niños.

Motora y fina: La actividad de la secuencia didáctica motora y fina, se realizó en una sesión de 45 minutos vía zoom el 20 de noviembre del 2020. El nombre de la actividad está vinculado con las demás secuencias didácticas con el propósito de responder a la pregunta problema. Ahora bien, en esta actividad se implementaron el juego y el arte. Algunos aprendizajes didácticos formativos que se adquirieron por parte de los estudiantes fueron: las acciones básicas combinando habilidades psico-motrices como caminar, hacer sentadillas, moverse de un lado para otro, equilibrio, coordinación, el agarre, dibujos, trazos rectos, curvos, círculos, cuadrados, líneas rectas, horizontales, verticales, y seguimiento de instrucciones.

En el momento 1 se realizó la motivación donde se le pidió a los niños realizar 5 retos con el rollo de papel que se les había pedido con anterioridad. Los retos fueron realizando sentadillas, lanzando el papel de un lado para otro, guardando equilibrio y coordinando. Los niños lograron realizar los retos gracias a la motivación que les dieron sus cuidadores en el video se evidenciaron las participaciones.

Para el momento 2: se realizó la actividad de dibujar a través de las instrucciones escuchadas por la docente en formación. Ahora bien, estas son las indicaciones que se dieron para la actividad. Ejemplo: En la parte de arriba en el lado izquierdo dibujar tres nubes, la de

la mitad esta blanca y las dos de los lados están de azules. Se hizo la reflexión de que todos son diferentes en cuanto a las ideas, creatividad, imaginación, así reciban las mismas instrucciones las producciones serán diferentes.

La evaluación fue por medio del diálogo entre estudiantes y maestros sobre la actividad. Por otro lado, los productos académicos que se recolectaron para llevar a cabo la sistematización fueron los videos, las fotografías y los pantallazos de la elaboración de la sesión para articular en el diario de campo, las experiencias vividas en las actividades, donde se logró un buen aprendizaje, mejorando cada vez más las intervenciones pedagógicas.

Material didáctico: En la elaboración de esta actividad, se realizó en una sesión, el 27 de noviembre del 2020, con una duración de 45 minutos, vía zoom. La actividad se llama material didáctico Montessori, y tiene vínculos muy importantes con las demás actividades, ya que apuntan a responder la pregunta problema y por ende al objetivo general. Para ello se identificó los resultados didácticos y formativos como: los estudiantes fomentaron su motricidad fina realizando dibujos, trazos rectos, curvos, círculos, cuadrados, líneas rectas, horizontales, verticales, y seguimiento de instrucciones. Y los realizaron también coloreado y decoraciones de sus creaciones imaginativas.

Así mismo, la actividad se dividió en dos sesiones. En la primera, se realizó una actividad de motivación haciendo énfasis en la gimnasia cerebral. Los niños estimularon el desarrollo de la concentración, agilidad mental, memoria y la psicomotricidad.

En el momento 2: Se realizó el material didáctico que fue una ruleta matemática, y el objetivo fue repasar las tablas de multiplicar. Los niños seguían las instrucciones de la docente

Producción Del Conocimiento Pedagógico

“Las investigaciones sobre la propia práctica, por su naturaleza misma, no pueden asumir la posición ingenua de “voy a aplicar esto a ver cómo me va...”. En este caso hay, al menos, una ingenuidad implicada: que es posible hacerlo como otro lo hizo. Esto no es posible, porque para hacerlo necesitaría que mi pregunta investigativa fuera la misma de quien formuló la solución, lo que implicaría que mi sistema de intereses, expectativas, visiones del mundo fueran compartidos con él.”

Lo que se comprende de la cita mencionada, es que cada persona es diferente a la otra y por ende pensamos y actuamos distinto. Las investigaciones de los maestros deben ser originales, donde se indague fuentes teóricas que se articulen en el proyecto que se esté elaborando, desde el punto de vista, pensando en las necesidades de los estudiantes, entonces, como se decía, las investigaciones deben ser de nuestra propia autoría sin copiar las mismas ideas de los demás. La pregunta de investigación puede ser la misma que otro investigador, pero en sí, el trabajo puede transformarse con ideas únicas.

Diálogo Entre Teoría Y Práctica:

El autor Tung, (como se citó en Stenhouse, 2017) en la revista de la investigación del currículum y el arte del profesor. Nos cuenta “cualquiera que quiera conocer una cosa, no tienen otro modo de hacer lo que, entrando en contacto con ella, es decir, viviendo (practicando) en su propio mundo” (p.4). De acuerdo con lo anterior, si el docente va a la teoría, aprende, se informa y lo articula en su formación profesional, pero no lo lleva la práctica, no está aprendiendo nada, ya que, desde ésta, se viven experiencias únicas que hace que la práctica tenga sentido. El docente desde su formación debe aplicar lo mismo con sus estudiantes, enseñarle la teoría y

llevándolos a la experimentación misma así tendremos niños más felices y motivados para en el aprendizaje. Para dar respuesta al interrogante de la propuesta pedagógica, los maestros desde la práctica pedagógica, construyen el saber pedagógico y desde diferentes ángulos o posturas, ya sea que los docentes la construya desde la investigación teórica, que permite evaluar y analizar las experiencias de la cotidianidad, fortaleciendo así la enseñanza y el aprendizaje estructurándola en la formación docente; por otro lado se construye también desde su propia práctica del que hacer pedagógico, donde es construido y socializado y se transfiere en los diferentes contextos; o desde la reflexión, donde se crea a partir de los análisis, el conocimiento epistemológico donde el docente transforma la práctica pedagógica. Donde a su vez este la construye desde la transversalidad en los distintos contextos sean educativos, sociales y culturales.

Ahora bien, articulando la propuesta pedagógica cuyo tema es sobre la psicomotricidad, por más que se estudie el juego apoyado por Piaget como una de las estrategias para desarrollar y fomentar la psicomotricidad o el material didáctico que implementa María Montessori, no van a servir algunas actividades, porque la educación de hace más de cien años era muy diferente a la actualidad, los maestros deben conocer primero los gustos e interés de los estudiantes, hacer una observación y diagnóstico de contextos, espacios de aprendizaje, y partiendo de ello, investigar y adaptar las teorías que sirvan para implementarla en el aula, y asegurar enseñanzas significantes y aprendizajes de calidad. En la mayoría de veces, las distancias de la pregunta de investigación, es que el currículo en la educación primaria ya es diferente que el de preescolar, en educación inicial los niños disfrutaban mucho de la lúdica, las clases son más didácticas, y así se le facilita más al docente fomentar estos desarrollos experimentaciones, mientras que a los niños que ya están escolarizados en la educación primaria, las clases se empiezan a cambiar

más por estudiar las materias básicas, y dejan a un lado la lúdica y el desarrollo de psicomotricidad.

Así mismo, los aportes que la propuesta pedagógica hace a la producción del conocimiento educativo son el desarrollo de muchas habilidades que el niño obtiene a través de las actividades de psicomotricidad, algunas habilidades son: control de su cuerpo, cognitivas mediante el juego como lo menciona Piaget, (1952): el niño desarrolla su aprendizaje cognitivo a través de la psicomotricidad), también habilidades comunicativas, social, y cultural. El niño aprenderá a desenvolverse en el mundo exterior y aprenderá por medio de sus experiencias más significativas que la psicomotricidad le puede llegar a portar. Ahora bien, para lograr que los aprendizajes sean significativos, como maestra intermediaria, se debe proponer al niño espacios de interacción con el medio, así parafraseando como lo dice la teoría de aprendizaje de Vygotsky, (1978): es que los niños producen su aprendizaje a medida que interactúa con los demás y con el medio, la base del conocimiento se da en el ámbito social. Entonces cabe recalcar que en la propuesta pedagógica los niños tendrán aprendizajes significativos por medio de la interacción con sus compañeros, familiares y profesores. También sus aprendizajes serán excelentes por medio de la didáctica, el juego, el arte y las herramientas TIC ya que esta estrategia sirve para motivar a los niños en las aulas y tener más clases divertidas que tradicionales. La propuesta pedagógica sobre la psicomotricidad abarca todos los campos del saber pedagógico, ya que está articulado el cuerpo con la mente y es lo que el ser humano siempre en sus qué haceres hace. Entonces baraca en este caso, las matemáticas, la educación física, artística, lecto-escritura entre otros.

Implementación

En la implementación de las actividades permanentes y secuencia didáctica, está el siguiente análisis y descripción.

En la actividad circuito psicomotriz; se identificaron algunas variaciones de lo que se diseñó con lo que se implementó y fue el orden de las actividades: en esta sesión se implementó primero la dinámica “memoria fotográfica” ya que la docente de acompañamiento le pareció mejor que se realizara esa actividad. Ahora bien, para esta actividad se identificaron aprendizajes formativos y didácticos como el fortalecimiento de la memoria a corto y largo plazo, esto con el fin de fomentar la concentración, pensamiento y motivación en las clases.

Los aprendizajes no esperados fueron: una nueva actividad que según la docente encargada del grupo, nunca había hecho esa dinámica con los niños, por lo que le pareció muy llamativa e importante. Así mismo, se detectaron resultados generales como la participación de los padres de familias en las actividades. los estudiantes aprendieron a entender las expresiones del otro por medio de la actividad “mímica” Por otro lado, el tipo y código de registros para ser encontradas las evidencias y soportes de las clases implementadas son: audiovisuales con código 03, y fotografías y pantallazos con el código 04, esto los encuentran en los anexos para cada una de las dos sesiones.

Ahora bien, el análisis sobre las reflexiones de orden teórico y didáctico que se generaron a partir de la actividad implementada fueron: la identificación de fortalezas como el interés y motivación que los niños y las niñas le ponen a cada una de las sesiones de los Chiqui-viernes.

Otra fortaleza es que vinculan a los padres de familia en cada una de las actividades y eso es

importante que los padres estén pendientes y apoyando a sus hijos. Ahora bien, las debilidades que se pudieron identificar es que algunos niños se les dificultaba un poco la comunicación.

Se sugiere algunas recomendaciones para una próxima sesión, y es que el docente recolecte en la misma sesión los datos pertinentes en un diario de campo con lo más relevante y las dificultades y sistematizarlos, para que la siguiente sesión se mejore las clases y se obtengan mejores resultados.

Como reflexión de orden teórico, didáctico y pedagógico, encontramos que este tipo de actividades ayuda en la concentración, atención, comunicación, motricidad fina y gruesa en los niños desde las primeras edades, también es una actividad muy divertida para los niños y para los maestros, ya que se está fomentando la motricidad fina que en la mayoría de las veces los niños disfrutan colorear y dibujar. Entonces para fortalecer la memoria a corto plazo o largo plazo es necesario actividades como la memoria fotográfica. Parafraseando lo que dice Buzsaki (2011) mencionado por Riofrío (2013): el hipocampo es una parte del cerebro que está localizado en el lóbulo frontal y es allí donde se almacena la memoria y según el autor, tener el hipocampo más grande sirve como ventaja de lograr excelentes aprendizajes. Ahora bien, con este tipo de actividades se pretende además fortalecer el pensamiento y el movimiento corporal.

Así mismo, las reflexiones y análisis colectivo en la actividad permanente, que se realizó en la primera sesión del circuito psicomotriz, se pueden decir que este tipo de actividades que potencian la memoria, la motricidad fina y gruesa, la coordinación, la expresión corporal, la comunicación entre otros. Sin embargo, para la reflexión de orden teórico y pedagógico de la segunda sesión, es que este tipo de actividades fortalece la creatividad, inteligencia y la psicomotricidad en estas edades. A propósito Tobar (como se citó en Riofrío, 2013)

El movimiento es cualquier actividad física que funciona a través de los músculos y la energía corporal. La kinestesia es algo necesario para la concentración y es un elemento tan importante que Howard Gardner la incluye como una inteligencia múltiple. El poder permitir el movimiento en diferentes momentos en aula, el cerebro es estimulado y hay mejor procesamiento de la información. (p. 25)

En la actividad de realidad aumentada; las variaciones del diseño con la implementación, es que la docente de acompañamiento intervino con una actividad que debían registrar evidencia de ello. Por lo que la primera actividad no se realizó ya que, si se hacía, afectaba la actividad central. Para la motivación del momento 1 se tenía planeado que los niños cantaran e hicieron los movimientos de la dinámica “en la batalla del calentamiento”. Ahora bien, los aprendizajes esperados en esta actividad fueron: el conocimiento de nuevas aplicaciones educativas, la importancia de las TIC en la educación. De acuerdo con lo anterior, se registraron material audio visual y fotográfico con los códigos 03 filmaciones, 04 fotografías; estos registros se encontrarán en los anexos con los respectivos enlaces de ingreso.

En la reflexión pedagógica y teórica respecto a la sesión, se piensa que las tecnologías son un apoyo fundamental en el aula, ya que les permite a los maestros mostrar diferentes herramientas, donde los motive siempre en cada una de las clases. Ahora bien, existen herramientas tecnológicas educativas que le permite fomentar los conocimientos de cada una de las asignaturas y al mismo tiempo es utilizada como un juego. cabe resaltar las TIC, como una de las estrategias didácticas y pedagógicas para potencializar la psicomotricidad y contribuir con los niños en su educación. A propósito Carilla (como se citó en Soto, 2018) afirma que:

La Tecnología Educativa en la práctica docente es fundamental puesto que mediante esta herramienta se puede formar seres autónomos, creativos, críticos y emprendedores, con capacidades y competencias para desenvolverse en un mundo cada vez más competitivo en todos los aspectos. La Tecnología Educativa aplicada al campo educativo favorece el aprendizaje significativo, además desarrolla destrezas y habilidades, permitiendo una mayor autonomía del alumno y a la vez que posibilita la asesoría permanente del docente, quién se convierte en un facilitador del proceso de aprendizaje para que el estudiante construya su conocimiento. (p. 35)

En la actividad creación de títeres; se evidenció una variación y es que no se pudo implementar la segunda sesión. Ahora bien, los resultados alcanzados en esta actividad fue que los niños utilizaron su imaginación para crear y decorar los títeres y nuevas formas de hacer arte por medio del reciclaje. Por otro lado, las coordenadas para encontrar esta implementación son: audiovisuales con el código 03, y las fotografías con el 04. Ahora bien, el análisis de las reflexiones de orden teórico y pedagógico de la actividad es que, durante la implementación, se tuvo en cuenta además la estrategia del arte, donde se encontraron fortalezas como que los niños demostraron su creatividad e imaginación, buen manejo de grupo. Las debilidades de la clase fueron, la falta de tiempo e internet.

En las recomendaciones para futuras implementaciones sería muy eficaz que se cambiara la plataforma virtual para que haya más tiempo y así interactuar más con los niños y las niñas. En la reflexión teórica y pedagógica sobre la actividad creación de material didáctico (el títere) se considera el arte una de las estrategias más llamativas y que han disfrutado a lo largo del diplomado y a su vez potencializa la psicomotricidad fina, la creatividad, el pensamiento, entre otras habilidades. Como docentes se debe implementar el arte, ya que nos permite afianzar

otros temas.

La actividad motora y fina; los aprendizajes que se hallaron fueron que los niños fortalecieron la lateralidad con el seguimiento de instrucciones. Además, potencializaron la motricidad fina en el diseño de dibujos y coloreado, la habilidad del equilibrio y puntería en los retos realizados. Ahora bien, los registros fotográficos están asignados con el código 04, y audiovisuales 03, se adjuntará en los anexos los enlaces de ingreso para mayor percepción.

Como reflexión en el aspecto teórico, didáctico y pedagógico sobre la actividad, es que los niños construyen su inteligencia a partir de la actividad motora y fina ya que están en constante experimentación, conocen los objetos, los exploran, los agarran y este conocimiento juega un papel fundamental en la acción del sujeto.

A propósito Piaget (como se citó en Poca, 2011) “Su teoría afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño y en los primeros años de su desarrollo. Desde entonces, la inteligencia motriz es considerada también elemento fundamental en el ámbito de la psicomotricidad” (p. 2).

Parafraseando a Grissom (2005). El realizar ejercicios físicos y de movimiento ayuda al desarrollo de las nociones como izquierda, derecha, arriba, abajo, afuera, adentro, entre otras. Y las reflexiones y análisis colectivo, es que, en la actividad motora y fina, puedo reflexionar y analizar que este tipo de actividades que fortalecen la coordinación, el equilibrio, el seguimiento de instrucciones etc. Es indispensable para potencializar el desarrollo de la psicomotricidad y que el docente sabiendo esto debe diseñar en sus clases más actividades como estas, sea en la motivación o en la clase principal. Así ayudará al niño en desarrollar más habilidades para el arte, y el deporte. Y por ende fortalecerá sus aprendizajes.

En la actividad Material didáctico; Los resultados de aprendizajes que se identificaron son: los niños fortalecieron el recortado, y las decoraciones, la importancia de este material para el estudio de las matemáticas (las tablas de multiplicar) y así fortalecer mejor sus estudios. Para encontrar las producciones es indispensable seguir estas coordenadas para encontrar los registros son: audiovisuales, 03, las fotografías la 04. En los anexos se encuentran adjuntos estos enlaces para mayor visualización.

De acuerdo con lo anterior, el análisis que se hizo frente a la reflexión teórica, pedagógica y didáctica son: Durante la implementación de la actividad “material didáctico: ruleta matemática” se implementó el arte, donde se encontraron fortalezas en esta área, ya que cada uno de los niños demostró su creatividad e imaginación frente a la realización de su obra de arte. se evidenció también, buen manejo de grupo, se obtuvo buena comunicación en las instrucciones dadas. Las debilidades de la clase fueron, la falta de tiempo y poco internet. En las recomendaciones para futuras implementaciones sería muy eficaz que se cambiara la plataforma virtual para que haya más tiempo y así interactuar más con los niños y las niñas.

Como reflexión teórica y pedagógica sobre la actividad se piensa que el material didáctico y concreto, es un recurso que todos los docentes deben tener a la hora de diseñar las actividades. Con el material didáctico se puede abordar muchos temas, mientras están en artística, y al mismo tiempo pueden estar repasando las otras áreas. Parafraseando a Almudena, P. (2018). Del artículo Educación, método Montessori. El material Montessori se dividen como las áreas del método: sensorial, lenguaje, educación cósmica, vida practica y la lógica; entre una de las actividades están las matemáticas que ayudó a los niños y las niñas en el aprendizaje de los conceptos de las matemáticas y además la psico-motricidad fina.

Análisis y Discusión del Diseño Didáctico Implementado

La sistematización de las prácticas pedagógicas contribuyó en la formación integral de manera enriquecedora, ya que se permitió aprender, analizar e investigar mucho acerca de distintas prácticas que genera una investigación o una experiencia que sobre salga de las actividades, y así poder transformarla en algo positivo. de este modo se generó un aprendizaje más significativo para la formación profesional.

Por otro lado, llevando a cabo el análisis de la implementación de las actividades y del desarrollo de todo el proceso de la propuesta pedagógica: estrategias didácticas y pedagógicas, que estimulan el desarrollo de la psicomotricidad en la primera infancia. Cabe resaltar que las 5 actividades tuvieron como objetivo dar respuesta al interrogante.

Es posible destacar, que estas actividades tienen como base las 4 estrategias lúdicas y pedagógicas que se investigaron como apoyo entre la teoría y la práctica que son: el juego, el arte, las TIC, y el material didáctico, que dieron respuesta significativa a la pregunta problema, ya que se evidenciaron avances en este proceso potencializando el desarrollo psicomotriz en los estudiantes. El diseño de las actividades psicomotrices, tuvieron como base el enfoque constructivista donde el niño construye su aprendizaje y significados a partir de diferentes experiencias didácticas mencionadas en la secuencia didáctica. A propósito Pedronzo, (como se citó en Amart, 2013) menciona “El constructivismo tratará de equiparar el aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias. El aprendizaje humano será una actividad que el sujeto realiza a través de su experiencia con el entorno” (p. 8).

De acuerdo con lo anterior, se investigaron autores constructivistas para el diseño de las

actividades y que apoyaron las 4 estrategias pedagógicas y didácticas como lo son: Piaget, (1991) en la teoría del juego, Montessori, (1907) en la teoría de la elaboración del material didáctico y Carilla, (s. f) mediante las TIC; estas teorías fueron claves para el desarrollo de las sesiones.

Algunos resultados generales esperados fueron, la vinculación de los padres de familia en el proceso, los niños aprendieron una nueva herramienta pedagógica que proporciona el TIC donde descubrió el juego y el estudio en una sola aplicación (realidad aumentada). Los niños y padres de familias aprendieron que la creación de material didáctico (el títere y la ruleta matemática) sirven también para adquirir conocimientos transversalizándolas con las áreas del saber. También se evidenció aprendizajes durante el juego, donde el niño potencializó la motricidad gruesa, y gimnasia cerebral, los niños en estas actividades comprendieron que estos ejercicios sirven para relajar, motivar y ejercitar el cerebro.

Como resultados no esperados, está el desempeño de la práctica pedagógica en la modalidad virtual, al principio se tuvo dudas de si la ejecución de las actividades iba a funcionar por internet, ya que se tuvo una duda pedagógica de como orientar las clases virtuales, pero al culminar este proceso se dio cuenta que todas las personas se adaptan fácilmente.

Conclusiones

Inicialmente se propuso diferentes estrategias pertinentes para resolver la pregunta de investigación: ¿Qué estrategias lúdicas y pedagógicas se podrían implementar para potencializar el desarrollo de la psicomotricidad en la primera infancia? Así mismo, se diseñó las actividades mediante las estrategias que dan cuenta del objetivo e interrogante: juego, arte, material didáctico y las TIC y así, estimular el desarrollo psicomotriz de grado primero y que, a través mediaciones digitales, y actividades recreativas, donde en conjunto con la comunidad educativa se logren excelentes resultados que favorezcan el desarrollo y el bienestar de los niños de la I. E. Bello Horizonte.

De acuerdo con lo anterior, en la propuesta se pudo dar cuenta de las estrategias para el fortalecimiento de este desarrollo psicomotriz, ya que las tácticas implementadas fueron las más adecuadas porque se apoyó de la teoría del juego apoyado por Piaget, los materiales Montessori y otros autores. Ahora bien, la falta de tiempo fue un factor negativo, al igual que la conexión de algunos niños, pero con la colaboración de las maestras de acompañamiento, se pudo dar pie para culminar las actividades.

Para culminar, se identificó que las estrategias expuestas, pudieron dar respuesta a la problemática que se presentaba al inicio en las infancias, y como docente en formación se pudo avanzar, tanto profesional como personal, en las prácticas pedagógicas a un nivel profesional.

Referencias

- Almudena, P. (2018). Educación, método Montessori. [revista]. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-son-los-materiales-del-metodo-montessori#:~:text=Los%20materiales%20Montessori%20podemos%20dividirlos,lenguaje%20matem%C3%A1ticas%20y%20educaci%C3%B3n%20c%C3%B3mica.&text=Lo%20primero%20que%20se%20utiliza,%2C%20regar%2C%20barrer%2C%20etc>
- Amat, (2013). El entorno como recurso y estrategia educativa en la ciudad de petrer. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3120/TFG-B.162.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Espinoza, R. & RÍOS, S. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>
- García, C., & Godoy, M. (2011). Sistematización de una experiencia pedagógica en educación artística, en un espacio no convencional. Recuperado de <https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis141.pdf>
- Ipanaqué, R. (2018). Teoría del juego en la infancia. Recuperado de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/699/IPANAQUE%20OLIVARES%20ROSA%20MARILYN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mera, E. (2019). estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina, fundamentada en la utilización del material didáctico de maría Montessori. unidad académica de ciencias sociales. recuperado de http://186.3.32.121/bitstream/48000/14020/1/ECUACS_2019_EB_DE00010.pdf

Poca, N. (2011). La psicomotricidad y la construcción del espacio. Recuperado de

<http://investigacion.uab.edu.bo/pdf/1.5.pdf>

Riofrío, M. (2013). El Uso de Gimnasia Cerebral Como Estrategia de Movimiento en el Aula Para Mejorar la Atención y Concentración en Clases de Niños de Tres Años: Un Estudio de Caso. Trabajo de grado. Recuperado de

<http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/2196/1/106963.pdf>

Soto, L. (2018). Las TIC como herramienta pedagógica para mejorar la motricidad fina en los y las niñas del grado transición de la institución educativa piedrecitas. Recuperado de

<https://core.ac.uk/download/pdf/323208703.pdf>

Anexos

Registros audiovisuales, fotográficas y consentimientos informados:

<https://drive.google.com/drive/folders/1TJrJ8WnqLsgyEIybsNSNPIxvffz9wQN4?usp=sharing>

Enlace del mapa mental: investigación de la propia práctica, como escenario de cambio escolar

<https://view.genial.ly/5f7a62321316ff0cfad9361a/horizontal-infographic-review-investigacion-pedagogica>

video: tensiones entre teoría y la práctica

<https://www.youtube.com/watch?v=EooY4L-85AE&t=2s>