

Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en niños de 6 y 7 años del grado primero I.T.I Francisco José de Caldas.

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

Diego Bello González

Carlos Andrés Taborda Salas

Asesor: Pedro Galvis



Universidad Libre

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes.

Bogotá, 2021

Tabla de Contenido

Capítulo I	8
Planteamiento del Problema.....	8
Descripción de la Situación Problemática	8
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	11
Justificación	12
Antecedentes de la investigación	12
Marcos Referenciales.....	18
Marco Teórico	18
Desarrollo Motor	19
El juego	20
Función sensorio – motriz.	21
Función articuladora.	22
Función socializadora.....	22
Juegos tradicionales	22
El Desarrollo de los Niños de 6 y 7 Años	26
Desarrollo Físico.....	26
Desarrollo Cognitivo.....	27
Desarrollo del Lenguaje.	27
Desarrollo Social y Emocional.	27

Batería Psicomotora de Vitor Da Fonseca	28
Marco legal.....	29
Marco Institucional.....	30
Proyecto Educativo Institucional (PEI).....	30
Misión	30
Visión.....	31
Filosofía.....	31
Capitulo II	32
Metodología de la investigación	32
Tipo de investigación.....	32
Enfoque de la investigación	32
Participantes	34
Instrumentos para la recolección de información.....	35
Capitulo III.....	35
Propuesta Pedagógica	35
Presentación	35
Fundamentación Pedagógica.....	36
Estrategias Didácticas	36
Contenidos	38
Guía #4.....	38
Plan de Clase 1	39

Plan de clase 2	39
Plan de clase 3	40
Plan de clase 4	41
Plan de clase 5	41
Plan de clase 6	42
Guía #11	43
Plan de Clase 7	44
Cronograma de actividades	44
Recursos	45
Criterios de evaluación	45
Capitulo IV.....	45
Resultados	45
Diario de campo # 1	47
Diario de campo # 2	48
Diario de campo # 3	48
Diario de campo # 4	49
Diario de campo # 5	50
Diario de campo # 6	50
Diario de campo # 7	51
Diario de campo # 8	51
Conclusiones	57

Referencias Bibliográficas	59
Apéndice A	64
Evidencia Sesiones de Clase	64

Lista de Tablas

Tabla 1. Los niños de 5, 6 y 7 años en el espacio tiempo.	25
Tabla 2. Síntesis de los diseños propios de los MMR	33

Lista de Figuras

Figura 1. Diagnostico desarrollo motor.	10
Figura 2. Categoría No 1 Desarrollo Motor.....	52
Figura 3. Categoría No 2 Rol del Estudiante	53
Figura 4. Categoría No. 3 Juegos Tradicionales.....	54
Figura 5. Categoría No. 4 Rol del Docente	55

Capítulo I

Planteamiento del Problema

En la actualidad se está viviendo una pandemia por cuenta del COVID-19, por lo cual en un principio se dio un aislamiento total obligatorio por dos (2) meses donde no se podía salir sino a lo estrictamente necesario un adulto por familia; y un aislamiento preventivo obligatorio hasta el 31 de agosto donde ya los niños llevaban desde mayo saliendo media hora diaria tres veces a la semana a realizar actividad física (Arévalo, Urina y Santacruz, 2020). Debido a esto, se ha venido debatiendo sobre el impacto que esta condición tendría en “la salud física y mental del niño, por las restricciones impuestas en la práctica de la actividad física, la ausencia de contacto con la naturaleza y la imposibilidad de realizar juegos al aire libre” (Arévalo, Urina y Santacruz, 2020. P. 591).

Por lo tanto, es posible decir que habrá una evolución de movimientos y capacidades mucho más lenta. Como lo afirman Gil, Contreras y Gómez (2008)

Una sociedad en la que ya nos estamos planteando como problema ligado a la salud el excesivo sedentarismo de nuestros jóvenes, debemos admitir que resulta absolutamente necesario que, en los diferentes contextos de desarrollo, se respete la necesidad de movimiento en la infancia y ya, desde los primeros años, se empiecen a consolidar hábitos de actividad física. (pp. 1)

Descripción de la Situación Problemática

Este proyecto se implementó en la Institución Educativa Distrital Francisco José de Caldas, donde se quiere implementar los juegos tradicionales como fuente o herramienta para contribuir al desarrollo motor de los niños de primer grado, los cuales tienen un rango de edad de 6 y 7 años de edad. Edad donde es fundamental el aprendizaje motor para un mejor desarrollo de su vida en general, ya que en estas etapas de desarrollo es de vital importancia el afianzamiento de sus funciones motoras.

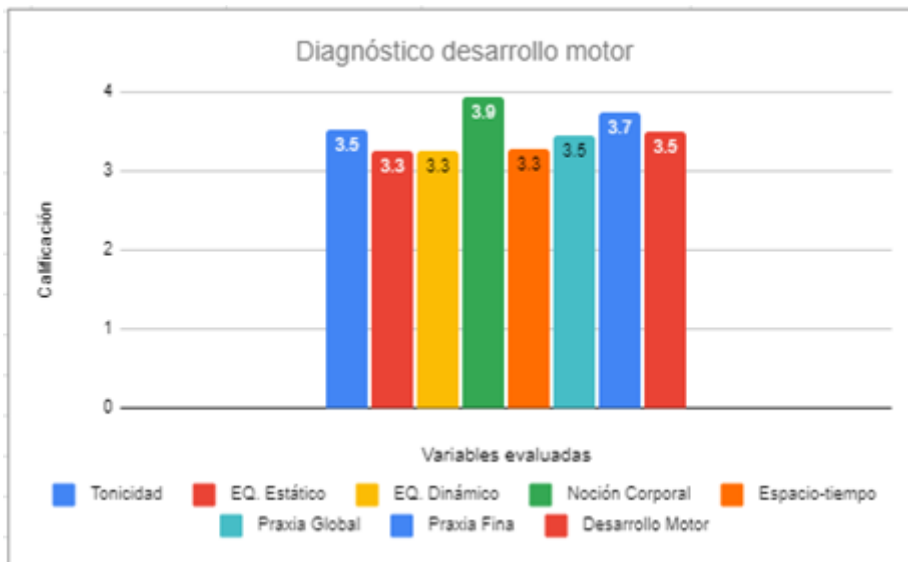
En este sentido, la Educación Física va tomando cada vez más un protagonismo en la formación integral del ser humano, pero es necesario que desde pequeños se empiece a trabajar todo lo relacionado con el desarrollo motor, es decir, capacidades físicas, habilidades psicomotoras, patrones de movimientos, entre otros. Teniendo en cuenta que todas estas variables del desarrollo motor deben irse trabajando bajo unos conocimientos claros y sólidos del docente encargado, siendo él quien da una coherencia al proceso (Gil, Contreras y Gómez. 2008). Dado lo anterior es claro que un docente de educación física debe tener muy claro los tiempos de desarrollo del niño para poder aplicar o emplear técnicas y metodologías que faciliten el aprendizaje del niño, en este caso el desarrollo motor. Donde se debe saber emplear muy bien cada actividad para que de sus mejores frutos.

Hacia los 6 años, el niño logra la integración a nivel cerebral de la codificación de los estímulos visuales, auditivos, cinestésicos y motores, que posibilitarán el desarrollo de símbolos, del raciocinio, la reversibilidad de pensamiento, las relaciones entre objetos y clases y demás formas superiores de actividad cognitiva. (Campo, 2010)

Basado en lo anterior, es posible afirmar que el niño en grado primero ya debe tener un desarrollo motor básico avanzado, que evoluciona constantemente con cada actividad diaria. Empiezan a complejizar por sentido propio los movimientos, a experimentar con su cuerpo y a relacionarse más con su entorno.

Los alumnos de esta institución muestran un buen desarrollo motor con ciertas falencias que pueden ser trabajadas. Se evidencia en pocos una coordinación muy pobre. Sin embargo, se puede evidenciar que realizando actividades básicas como lanzar una pelota a encestar, saltar sobre un objeto pequeño y algunas otras similares, pueden ir evolucionando y mejorando su desarrollo motor.

Figura 1. Diagnóstico desarrollo motor.



Fuente: Elaboración propia, realizada a partir de los resultados de la Batería de Vitor Da Fonseca.

Para realizar este diagnóstico de los estudiantes, se ha ejecutado la Batería Psicomotriz (BPM) propuesta por Vitor Da Fonseca, un psicopedagogo portugués. La cual fue desarrollada desde una modalidad virtual, esto debido a la pandemia que estamos viviendo actualmente. Así que, para la aplicación de esta batería se implementó una estrategia en la cual los acudientes debían enviar un video con ocho (8) pruebas que fueron enviadas en base a las propuestas por el ya mencionado autor.

Da Fonseca crea una batería de pruebas con el objetivo de evaluar el desarrollo motriz bajo siete (7) variables, las cuales son: tonicidad, equilibrio estático, equilibrio dinámico, noción corporal, estructuración temporo espacial, praxia global y praxia fina.

Esto, posibilita una mirada más objetiva y da soporte y sustento a la idea de trabajar el desarrollo motor en estos niños. Como se puede evidenciar en la Tabla 1 el equilibrio tanto estático como dinámico y la estructuración temporo espacial son las variables que se encuentran en un nivel muy bajo, seguido de la praxia global, tonicidad, praxia fina y dejando

como la mejor desarrollada en lo más alto a la noción corporal. Entonces, de acuerdo con estos resultados

Pregunta de Investigación

¿Cuál es la incidencia de la aplicación de una propuesta metodológica basada en los juegos tradicionales en la cualificación del desarrollo motor en niños de 6 y 7 años del IED Francisco José de Caldas?

Objetivos

Objetivo General

Determinar la incidencia de la aplicación de los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en niños de 5 y 6 años del grado primero en el IED Francisco José de Caldas.

Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de desarrollo motor de los niños y analizar las posibles falencias que le impiden su adecuado desarrollo.
- Diseñar una propuesta metodológica basada en los juegos tradicionales para contribuir en el desarrollo motor.
- Implementar la propuesta metodológica basada en los juegos tradicionales en el grado primero del IED Francisco José de Caldas.
- Evaluar el impacto y la influencia de los juegos tradicionales como propuesta metodológica en la institución, para determinar que se pudo obtener de dicha metodología.

Justificación

En el contexto de nuestra formación como licenciados en Educación Física, planteamos la elaboración de un proyecto que involucre nuestros conocimientos pedagógicos y didácticos y metodológicos, para cualificar el desarrollo motor. Y nos enfocamos una etapa de aprendizaje donde el niño cuenta con un razonamiento básico definido a los 6 y 7 años. Además, sus patrones de movimiento se van complejizando y con una capacidad cognitiva más desarrollada, es más fácil de trabajar. El desarrollo motor hace parte fundamental del crecimiento integral del niño lo que genera habilidades para la vida.

Un buen trabajo del desarrollo motor desde pequeños es fundamental para el desarrollo integral de la persona. A medida que va creciendo se van adquiriendo y evolucionando ciertas habilidades motoras. Por lo tanto, si ponemos un foco desde una edad temprana en este factor los niños van a crecer con habilidades motoras que le permitirán desenvolverse de la mejor manera en los ámbitos sociales, pedagógicos, culturales, etc.

Por otra parte, se plantea una estrategia pedagógica está centrada en la aplicación de juegos tradicionales. De acuerdo con (Aníbal et al.) son una herramienta muy buena para generar aprendizaje en los niños y potenciar la acción motriz, permitiendo la evolución constante del desarrollo motor; esto debido a que en su práctica se adquieren una serie de habilidades basadas en los valores. “Los conocimientos culturales a través de juegos tradicionales han trascendido de generación en generación, proporcionando resultados positivos en la formación personal del ser humano” (Aníbal et al., 2017).

Antecedentes de la investigación

En este apartado presentaremos trabajos y artículos que nos fueron de utilidad para el apoyo y sustento de nuestra investigación ya que nos dan pautas, herramientas y describen situaciones o factores que podríamos vivenciar, como lo son: la educación física y el desarrollo motor, los

juegos tradicionales y el desarrollo motor como tal, entre otros factores que nos son útiles para la realización del mismo.

Rosa, García y Carrillo (2018) asocian el desarrollo motor con la clase de Educación Física y por ende los docentes del área. Ellos afirman que día a día los niños van creciendo con problemas en su desarrollo motor más pronunciados incidiendo en la falta de actividad física por diferentes factores ya sea por, como dicen ellos, “una pobre autoestima, un peor auto concepto, una baja percepción de competencia atlética, sufrir de ansiedad social y acoso escolar” (pp.105). Por ello, debido a la relación que los autores hacen, su objetivo principal es sensibilizar a los docentes de Educación Física y Deportes de la existencia de jóvenes con grandes problemas para adquirir y desarrollar habilidades psicomotrices complejas. Básicamente, ellos hacen un barrido teórico de los que es el desarrollo motor y la educación física por cada etapa de aprendizaje y escolaridad, es decir, Preescolar, básica y primaria y bachillerato; esto para terminar concluyendo qué el desarrollo motor es un proceso continuo de cambios constantes y estrechos que va ligada a la maduración y crecimiento del individuo y sus habilidades.

Ramírez y Ariza (2018) realizaron su tesis de grado basándose en los juegos tradicionales de diferentes países como propuesta didáctica para mejorar los patrones básicos motores de lanzar y atrapar. Los autores afirman los juegos tradicionales como una estrategia de gran importancia para el desarrollo integral de niño, es decir, no solo la parte motora sino también el factor de los valores y demás. Este proyecto utiliza una metodología de tipo evaluativa con un enfoque cualitativo, es decir, realizan ciertas pruebas para evaluar el nivel de desarrollo motor en los niños e ir avanzando observando su evolución. Finalmente, terminan concluyendo que sí se da una notable evolución en la ejecución de ejercicios y movimientos propuestos.

Cabrera (2010) realizó una investigación basada en el estudio del juego desde el punto de vista motor. A partir de un diseño de investigación cualitativa, el intenta demostrar que el juego

posee una gran riqueza motriz. A partir de esto el realiza varias pruebas mediante métodos de observación y videos, y nos dice que hay una gran diferencia entre lo que es el juego versus lo que es un deporte como tal, ya que el juego desarrolla habilidades innatas que pueden aprovecharse para cualquier tipo de actividad, a diferencia de un deporte que trabaja para un fin específico.

Barrera (2014) realizó un proyecto que consistió en diseñar una cartilla que permita fortalecer las habilidades básicas motoras correr, saltar y lanzar a través de juegos tradicionales. La cartilla consta de cuatro unidades donde en la primera unidad se trabajó la activación neuromuscular; en la segunda unidad se trabajó la habilidad de correr; en la tercera unidad la habilidad del saltar; y en la última unidad se trabajó la habilidad de lanzar. En estas tres unidades que ella nos presenta valoro e identifico las mejoras de cada niño.

Campo (2010) desarrolló un artículo investigativo en el cual enfocó su estudio en el desarrollo motor y la evolución del lenguaje y la cognición. Este estudio fue realizado con 223 estudiantes con un rango de edad de 3 a 7 años, en la ciudad de Barranquilla. Y los resultados del mismo arrojaron que, aunque muchos niños se encuentran dentro del rango esperado e incluso por encima, un gran porcentaje están muy por debajo del mismo. Sin embargo, deja un buen sentido positivo en la correlación de estas tres (3) áreas del desarrollo integral del niño (físico, lenguaje y cognición). Se hace referencia a este artículo porque es importante tener claro que cuando se habla del desarrollo motor, no solo hace referencia al cuerpo y las habilidades físicas, sino también a lo que influye en otras dimensiones del desarrollo como lo son las evaluadas en este estudio.

Cabrera Valdés, Barbarita de la Caridad, & Dupeyrón García, Marilin de las Nieves. (2019). La Educación Preescolar es el primer eslabón del sistema de educación. Es la encargada de crear las bases para la formación de la personalidad en la etapa inicial. Por tanto, constituye un período de relevante importancia en la que se forman los fundamentos de la personalidad,

teniendo en cuenta el desarrollo integral de los niños. Considerando lo anterior la motricidad fina es una de las habilidades sobre la cual aún no se alcanzan los niveles deseados en la preparación de los niños del grado preescolar, elemento este que al finalizar la etapa preescolar y valorar las tareas del diagnóstico de trazado de rasgos caligráficos, recorte, rellenado y rasgado, constituye una de las dos tareas más afectadas en la provincia de Pinar del Río. Para dar respuesta a esta problemática se elaboró un sistema de actividades estructurado en etapas, dirigidas a diagnosticar, ejecutar y evaluar, el desarrollo de la motricidad fina. Los métodos que permitieron el estudio de base fueron los del nivel teórico, empírico y los de la estadística descriptiva, tales como el histórico-lógico, el análisis y síntesis, la inducción y deducción, el sistémico-estructural, la modelación, la observación, las entrevistas y el análisis documental. Este sistema de actividades fue valorado en la práctica pedagógica obteniéndose resultados satisfactorios en cuanto a la realización de trazos, con regularidad, precisión y ajuste al renglón, en la realización de sus trabajos, así como la utilización correcta de instrumentos y materiales y el dominio de las técnicas en las diferentes acciones de recortar, rasgar, trazar, colorear, rellenar.

Araque (2016) habla sobre los juegos tradicionales desde una perspectiva en la cual en tiempos pasados eran estos los que hacían parte de la infancia de las personas y su temprano desarrollo motor; a diferencia de la actualidad, en la cual los niños son criados de la mano de la tecnología y esto ha generado la aparición de descoordinaciones en los movimientos, desplazamientos, problemas de lateralidad, que perjudican su desarrollo académico anterior. El tipo de investigación fue de carácter bibliográfico, descriptivo y propositivo. Se pretende llegar a los docentes con el fin de que revaloricen a los juegos tradicionales y con ello mejorar la motricidad gruesa de los niños. Entonces, la autora propone los juegos tradicionales como una propuesta a retomar desde el ámbito académico como estrategia de aprendizaje y mejoramiento del desarrollo motor.

Méndez y Fernández (2011) dan una perspectiva un poco diferente de la aplicación de los juegos tradicionales en los procesos educativos. Ellos afirman que a pesar de que muchos de estos juegos podrían ser abordados en los contextos escolares tal cual son recordados. Su simplicidad reglamentaria, el empleo de materiales fáciles de conseguir, sus aportes al desarrollo psicomotor del niño o su contenido procedimental y prosocial son características que incrementan su interés didáctico y garantizan su fácil aplicación. Sin embargo, en otros casos, se requiere cierta transformación en los mismos para que puedan cumplir su propósito en base a los objetivos que aquí se plantean. De acuerdo con esto, estos autores aportan una idea más, la cual muy posiblemente se deba considerar para la realización de este proyecto de grado.

Hernández (2018) realizó su proyecto de grado en Lima, Perú. Este es muy similar al que se quiere desarrollar en este documento. El autor trabajó con una muestra de estudiantes demasiado pequeña, apenas 10, pero de grado primero. Si bien es una muestra muy pequeña, sirve para y dando una mirada u poco más clara. Su estrategia se basó en la aplicación de un pre test a manera de diagnóstico y un post test a manera de identificación de resultados de un programa de juegos tradicionales, resultados en los cuales arrojó una mejora en el desarrollo motor.

Maqui, Tuanama y Rodríguez (2016) desarrollaron de igual manera un proyecto en el cual implementaron un pretest y un posttest de juegos tradicionales para influir en el desarrollo motor grueso. Los autores ejecutaron Test de Desarrollo Motor Grueso (MBPC) con el objetivo de mostrar que este tipo de juegos sí tienen una efectividad al incrementar significativamente los niveles de desarrollo motor grueso. El aporte adición que nos genera este proyecto radica en que se ponen al juego como una necesidad para el adecuado desarrollo integral del ser humano, y esto significa mucho para darle peso a este proyecto en curso.

Monge Alvarado, María de los Ángeles, & Meneses Montero, Maureen (2002). Desarrollaron un proyecto en el cual nos dicen que la evaluación de nuestros niños preescolares

y durante el primer ciclo en el campo del desarrollo motor ha generado cuestionamientos importantes en los últimos años. Ya que se concibe como elemento de educación formal y como auspiciador de conocimiento de la integralidad del ser humano. La evaluación genera ese conocimiento a través de la medición, que es la que permite (como proceso) resumir informaciones que facilitan la comprensión de los fenómenos y etapas del desarrollo de niños y niñas, es este caso, costarricenses. Sobre todo, se busca evaluar la motricidad para conocer características, potencialidades y debilidades del desarrollo y hacer las intervenciones oportunas en los ciclos de transición y primaria. Se resumen 25 test, escalas o pruebas, en ellas se describen brevemente las habilidades a evaluar, edades y género, así como la referencia bibliográfica respectiva. De esta forma el docente (de educación física o regular) cuenta con una guía que le va a posibilitar inicialmente y a corto plazo posibilidades de diagnóstico del desarrollo motor de sus alumnos y alumnas.

Zapata, Flores y Peralta (2019) realizan un estudio con el objetivo de aplicar una serie de juegos tradicionales para determinar en qué sentido afecta al desarrollo motor de los niños. Aquí, los autores resaltan una nueva característica que los juegos tradicionales potencian en los niños, esta es la creatividad. Lo cual es necesario tenerlo en cuenta en el momento de la aplicación de los mismos para poder aprovecharlos al máximo y tener los resultados deseados. La diferencia de este proyecto se marca en que se enfocan en una edad de preescolar, que incluso marcan la necesidad de que en los centros de educación inicial se practiquen este tipo de juegos para influenciar en el correcto desarrollo motor de los niños.

Plazas, D. y Ramírez, W. (2014). Desarrollan un proyecto de grado en el cual buscan una adaptación de los juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje del desarrollo motor de niños de preescolar. Y nos dicen que la necesidad de fortalecer en la fase sensible el aprendizaje motor, las habilidades y destrezas que demandan los niños implica también un compromiso en los escenarios académicamente institucionalizados. Por esto ellos en su

proyecto intervienen en un grupo de preescolar específico para llevar a cabo su propuesta que genera buenos resultados según lo implementado por los autores.

Peraza Zamora, César, Morales Romero, Carlos Alberto, Rodríguez Pérez, María Lourdes, & Pedroso Paula, Marisel. (2020). El objetivo consistió en desarrollar las habilidades motrices básicas en el niño de sexto año de vida o edad preescolar mediante la creación de un medio de enseñanza, a partir de una experiencia constatada con niños del sexto año de vida que asisten a Círculos Infantiles de la Isla de la Juventud, así como la formación de hábitos, habilidades motrices básicas y su tratamiento en el proceso pedagógico de la Educación Física. Se utilizaron los métodos de investigación del nivel teórico como el análisis documental, histórico y lógico, análisis y síntesis e hipotético deductivo; del nivel empírico, la encuesta a educadoras, la observación, la entrevista a las educadoras y el método estadístico. La muestra estuvo constituida por 50 niños, del sexto año de vida de los Círculos Infantiles "Alegres Mineritos" (poblado La Demajagua), "Edad de Oro" y "Mambisito" (Nueva Gerona). El medio *Multipro* para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños del sexto año de vida ha demostrado que no solo contribuye al mejoramiento del desarrollo de las habilidades motrices básicas, sino que, contribuye al desarrollo de la creatividad mediante la solución de situaciones reales.

Marcos Referenciales

Marco Teórico

Se realizó un proceso de búsqueda basado en el propósito principal del estudio, el cual es cualificar el desarrollo motor mediante los juegos tradicionales. A partir de esto desglosaremos cada uno de los ítems fundamentales para nuestra investigación, como lo son el desarrollo motor, el juego y sus funciones, juegos tradicionales, desarrollo de los niños en las edades de 6 y 7 años. Y, por supuesto la batería psicomotora de Vitor Da Fonseca donde se abarca gran cantidad de los ítems que requerimos para la realización de la investigación (tonicidad, equilibrio, lateralidad, etc.).

Desarrollo Motor

En esta investigación se entenderá el desarrollo motor como el proceso de adaptación que determina el dominio de sí mismo y del ambiente alcanzando la capacidad de utilizar sus capacidades motrices como medio de comunicación en esfera social, proceso en el que se manifiesta una progresiva integración motriz que comporta diversos modelos de intervención y aprendizaje (Ríos, 2005).

En términos generales, el crecimiento y desarrollo son un intrincado patrón de fuerzas genéticas, factores nutricionales, emocionales, sociales y culturales, que, en forma dinámica y continua, afectan al ser humano desde su nacimiento hasta su madurez. Cada niño crece y se desarrolla de una manera única y diferente de la de los demás, dentro de los amplios límites de lo que se considera normal. A partir de las diferencias que distinguen a los sexos, los patrones de crecimiento pueden variar tanto, cuanto difieren los seres humanos entre sí. El crecimiento físico y el desarrollo motor están regidos por tres principios generales, a saber, el principio cefalocaudal, el principio próximo distal y el principio de lo general a lo específico y de lo grueso a lo fino (Palau, 2005).

El desarrollo motor puede dividirse en dos categorías generales. La primera incluye la locomoción y el desarrollo postural que concierne al control del tronco del cuerpo y la coordinación de brazos y pies, para moverse. La segunda categoría es la presión, habilidad para usar las manos como instrumentos para cosas tales como comer, construir y explorar. La adquisición de estas capacidades motoras proporciona a los bebés infinitamente más opciones para actuar sobre su mundo.

Factores del Desarrollo Motor. De acuerdo con Antoranz y Villalba el desarrollo motor es determinado por tres (3) factores: En primer lugar, la herencia genética, la cual hace referencia a lo que significa el sexo, el desarrollo hormonal, las alteraciones cromosómicas y las enfermedades congénitas; En segundo lugar, las condiciones materiales del medio, donde

menciona la alimentación, la higiene, el cuidado personal, condiciones atmosféricas y del entorno. En este factor, los autores agregan que la atención y cuidado del niño tanto en embarazo como después de él son esenciales en el adecuado del desarrollo motor, desde un inicio; Por último, la estimulación, que supone un “factor psicoafectivo esencial para el desarrollo” (2010, pp. 90).

Estos factores anteriormente mencionados aportan una perspectiva un poco más clara de lo que se podría tener en cuenta sobre el desarrollo motor y entender que no solo se trata del movimiento, sino que influyen muchas cosas más, incluso más determinantes.

Dentro del desarrollo motor, obviamente se da una evolución, la cual se da progresivamente y desde el nacimiento, es decir, desde que el niño empieza a mover la cabeza, agarrar cosas, gatear, caminar, y de ahí para adelante. Donde va adquiriendo con gran rapidez el control de su cuerpo y la creación de diferentes movimientos cada vez más complejos que irá perfeccionando a medida. Durante los dos primeros años de vida, que conforma el llamado “estadio sensorio motor” según la teoría de Piaget (1896-1980), el infante va a acometer los procesos más importantes sobre el dominio de su propio cuerpo. A partir de esta edad y hasta los seis años gran parte de su actividad va a consistir en afianzar y perfeccionar los movimientos voluntarios y automatismos ya adquiridos y descubrir nuevas coordinaciones entre estos que le llevarán a desarrollar innovadores y gratificantes movimientos. (Antoranz y Villalba, 2010, pp. 106)

a que se trabaja con sus actividades diarias. Es allí donde entra la labor del docente, desde el jardín que es su segunda escuela (ya sabemos que la primera es la familia), donde se empieza este proceso de la evolución misma del desarrollo motor, y como lo dice anteriormente el autor citado, es hasta los seis años, donde inicia un proceso más complejo con los movimientos que ya tiene estructurados hasta ese momento.

El juego

Para Navarro (2002, p. 24) “el juego motriz es una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que afloran comportamientos menos contruidos más espontáneos”.

García & Llull (2009) indican que “el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia”.

Teniendo en cuenta lo que nos proponen estos autores, se puede afirmar que el juego es una herramienta fundamental para la formación de los niños, ya que este estimula la creatividad que es base fundamental para que el niño aprenda con más facilidad y adquiera un gran enriquecimiento tanto motor, como de pensamiento y por lo tanto genera experiencias buenas que le servirán para un futuro.

Funciones del juego. Se continua con la exploración de los juegos con el fin de explicar que no solamente tienen que ver con lo kinestésico sino también con otras funciones mencionadas por el psicólogo francés Henri Wallon, como son, la sensorio-motriz, articuladora y socializadora. (2004 p.56)

Función sensorio – motriz. No solamente en el juego se desarrolla o se enfoca en aspectos de habilidad, sino también la parte de sensorial del niño. La cual, según Cristhian Pérez es una parte fundamental en el desarrollo del niño, esto debido a que nosotros como seres humanos relacionamos todo con los sentidos, cuando olemos, tocamos, vemos, oímos, etc. (2020)

“Proporcionar al niño distintas oportunidades para que puedan utilizar activamente sus sentidos a la vez que exploran su mundo es crucial para el desarrollo de su propio cerebro. Y el juego sensorial se convierte en una de las mejores opciones en este sentido, ya que es sumamente útil a la hora de ayudar a construir conexiones nerviosas en las diferentes vías del cerebro” (Pérez, 2020, pp.1).

Dado lo anterior se puede decir que las funciones sensorio-motrices son de vital importancia practicarlas con los niños, ya que ayuda al desarrollo de su cerebro mediante la utilización constante de sus sentidos para desenvolverse en sus actividades diarias y a su vez mejora sus habilidades motrices que son fundamentales para la vida de cada persona.

Función articuladora. Se ve directamente implicada la memoria y la parte cognitiva del niño, haciendo que este relacione y de respuesta a un problema. Por lo tanto, el juego potencializa el aprendizaje significativo, debido a que resulta siendo un medio idóneo para utilizarlo en este proceso de cognición del niño porque estas actividades lúdicas lo motivan a aprender, es una alternativa con un enfoque diferente que se puede utilizar. Es aquí, donde el juego toma un papel fundamental en el desarrollo integral de la persona, gracias a que este genera una “realidad ficticia” que genera una situación en la que el temor al fracaso disminuye o desaparece, lo cual es bastante positivo para el futuro del mismo. Claro, es necesario tener en cuenta que el temor puede volver a crecer a medida que limitamos al niño mediante alguna presión con algún objetivo, meta o algo similar. (Gutiérrez, 2017)

Función socializadora. Mientras el niño desarrolla habilidades jugando, al mismo tiempo interactúa con el otro, estableciendo así, lazos de amistad. Mediante el juego se genera una comunicación e interacción ya sea con otros niños o con adultos que estén a cargo, ya sea maestro o familiar. También, desde el aula, el maestro cuenta con esta herramienta demasiado efectiva y fácil de implementar para guiar procesos de enseñanza e ir sabiendo el nivel y velocidad de aprendizaje del niño, teniendo en cuenta que no todos aprenden de la misma manera y rapidez. Además, se puede decir que es una actividad social debido a que en muchas ocasiones es a través de la relación e interacción de los adultos con los niños que ellos aprenden a jugar. (Gutiérrez, 2017)

Juegos tradicionales

Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Kishimoto escribe al respecto, citando a Ivic:

- La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. (Kishimoto 1994)
- Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Si queremos estudiar estos juegos tradicionales no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-

socioculturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Algunas características que se repiten prácticamente en todos estos juegos son:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables. Estas ayudan al desarrollo motor de los niños, no requieren mucho material ni costoso, son simples de compartir y practicables en cualquier momento y lugar.
- Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar, el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente-, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.

A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén. Y no solo eso, sino también el beneficio en cuanto a su desarrollo motor, que no solo les servirá para los juegos que desarrollen, sino también para su vida cotidiana.

Tabla 1. Los niños de 5, 6 y 7 años en el espacio tiempo.

EDAD	TIEMPO	ESPACIO
5 Años	El niño en el aquí y en el ahora, sabe cuándo tiene lugar los acontecimientos cotidianos y conoce su relación mutua. Se interesa por los relojes y calendarios y se ubica fácilmente en las fechas especiales	El niño está aquí y ahora. Muy literal y apegado a los hechos. Focal. Permanece próximo a la base hogareña. Sabe señalar caminos sencillos que él sigue entre puntos próximos y familiares. Puede cumplir órdenes respecto a: pocos, adelante, hacia atrás, pequeño, suave, alto. Le agrada señalar un viaje en un mapa y dibujar mapas sencillos señalando puntos específicos. Interés por el espacio inmediato más no por las relaciones espaciales.
6 Años	Aumenta la comprensión de la duración, puede discriminar aproximadamente intervalos temporales y puede confundirse respecto del pasado y el presente.	El ambiente se amplía, incluye relaciones entre el hogar, la vecindad y la comunidad, que se expande. El niño es el centro de su propio universo; pero le interesan también el sol, la luna, los planetas el mundo entero. Sabe distinguir derecha e izquierda en su propio cuerpo más no en los demás.
7 Años	El adulto debe tener conciencia del ritmo natural del niño y concederle el tiempo necesario para desempeñarse. El niño puede remolonear hasta que se acerca el término del plazo, luego apresurarse y terminar la tarea con esfuerzo. Sabe cuál es la estación del año; en qué mes vive; cuántos minutos hay en una hora	Algo análogo a 6 con profundización de significados y mayor comprensión de las relaciones dentro del conjunto de la comunidad. No está aún preparado para el estudio de lugares y épocas distantes. Interesado en tener "su propio lugar". Marcado adelanto en la comprensión de la orientación respecto a los puntos cardinales.

Fuente: Tomada de Da Fonseca Vitor, Manual de Observación Psicomotriz. Estructuración espacio temporal. INDE publicaciones 2005 segunda edición. Biblioteca Banco de la República Pereira Rda. Pág. 219.

Da Fonseca concluye su exposición diciendo que en conjunto, la estructuración espacio temporal constituye el quinto factor psicomotor de la BPM, y que éstos son los responsables del aprendizaje y de la función cognitiva, dado que suministran las bases de pensamiento relacional, la capacidad de ordenación y de organización, la capacidad de procesamiento simultáneo y secuencialización de la información, la capacidad de retención y de revisión, esto es, de reclamo del pasado, de integración del presente y preparación para el futuro. La fusión del espacio con el tiempo implica un proceso, y puesto que es un proceso, refiere una corriente de acontecimientos más que una propiedad particular; la estructuración espacio temporal está unida en cierta medida al potencial de aprendizaje en un niño,

pues se encuentra inserta en la lectura, la escritura y el cálculo. De igual manera, Fonseca trae a colación la síntesis de Luria⁶⁵ expresando que traducir las actividades del tiempo hacia el espacio (oír una historia o hacer un dictado) y del espacio hacia el tiempo (describir una imagen, copiar o leer) es una condición necesaria a las funciones mentales superiores, que caracterizan la segunda unidad funcional del cerebro.

El Desarrollo de los Niños de 6 y 7 Años

Se hace necesario entender el desarrollo general de los niños a esta edad, para poder tener claro su proceso de adaptación a las diferentes situaciones y poder darle un sentido lógico a este proyecto. Los niños a esta edad ya empiezan a entender un poco más sobre la realidad, debido a que empiezan a generar un proceso más reflexivo y complejo de la misma. El ser humano está inmerso en cuatro (4) factores del desarrollo, los cuales son el físico, el cognitivo, el lenguaje y el social y emocional. En estos factores se dan unos hitos del desarrollo los cuales se van a mencionar a continuación. Según Morin (s.f.):

Desarrollo Físico.

- Bailan al ritmo de la música, e incluso puede que agreguen ciertos movimientos como girar sin cambiar de lugar.

- Corren, brincan y saltan sobre un pie.
- Lanzan y patean una pelota, y la atrapan con las dos manos.
- Quizás empiezan a tocar un instrumento musical.
- Montan bicicleta sin ruedas de entrenamiento.
- Son capaces de hacer tareas domésticas como barrer o hacer la cama.
- Se atan los cordones de los zapatos, se abotonan la ropa y usan una cremallera sin ayuda (coordinación).

Desarrollo Cognitivo.

- Comienzan a desarrollar las habilidades para razonar y pensar lógicamente.
- Intentan pensar antes de tomar decisiones.
- Aprenden de lo que escuchan y leen, y no solo de lo que ven y hacen.
- Tienen dificultad para tomar decisiones porque quieren hacer todo al mismo tiempo.
- Comienzan a tener mejor sentido del tiempo, entienden los incrementos de tiempo, los días, semanas, meses y estaciones del año.
- Predicen lo que sigue en un patrón, y reconocen y crean sus propios patrones.
- Hacen operaciones básicas de suma y resta hasta el número 20.

Desarrollo del Lenguaje.

- Comienzan a deletrear palabras fonéticamente.
- Entienden la relación entre las letras y los sonidos.
- Conocen, utilizan y entienden miles de palabras.
- Tratan de expresar sus emociones con palabras, pero puede que actúen agresivamente cuando están enojados.
- Dicen chistes y adivinanzas, y puede que entiendan juegos de palabras simples.
- Dicen mentiras pequeñas sobre cosas cotidianas.

Desarrollo Social y Emocional.

- Son más independientes, pero más inseguros (quieren mucha atención y aprobación de parte de los adultos).
- Forman y deshacen amistades fácilmente, y puede que critiquen a otros niños.
- Están deseosos de complacer a los demás y quieren “ser los primeros” y ganar.
- Entienden la diferencia entre lo que está bien y lo que está mal, pero buscan la manera de evadir las reglas para lograr lo que quieren.

Batería Psicomotora de Vitor Da Fonseca

La Batería Psicomotora (BPM) de Vitor Da Fonseca es un instrumento utilizado en el campo de la psicomotricidad para evaluar el nivel de desarrollo psicomotor y pesquisar la presencia de alguna alteración, es una escala de medición para niños de 4 a 12 años, cuyo objetivo es identificar alteraciones del desarrollo psicomotor en base a la observación y evaluación de 7 dimensiones psicomotrices, los cuales determinan el perfil psicomotor del niño, y a su vez su potencial de aprendizaje (Rodríguez, Gigliotti & Pereira, 2008). Estas dimensiones son:

Tonicidad

Equilibrio

Lateralidad

Noción de cuerpo

Estructuración espacio temporal

Praxia global

Praxia fina

Los resultados de esta BPM “reflejan el grado de organización neurológica del niño”, ya que se sustentan en el modelo neurosicológico de Luria, según el cual el cerebro humano está compuesto por unidades funcionales básicas con funciones particulares que constituyen la

actividad mental humana en sus múltiples y variadas formas. Es así como se distinguen 3 unidades funcionales:

La primera unidad funcional está relacionada con la regulación del tono cortical y la vigilia. Es indispensable para cualquier actividad intencional que involucra la preparación de un movimiento voluntario. Los factores psicomotores de esta unidad son: Tonicidad y Equilibrio. La segunda unidad funcional se refiere a la recepción de estímulos (visuales, auditivos, entre otros.), análisis (codificación), almacenamiento y síntesis sensorial de la información proveniente del medio ambiente. Lateralidad, noción de cuerpo y estructuración espacio temporal pertenecen a este grupo. Por último, está la tercera unidad funcional que es la responsable de la programación, regulación y verificación de la actividad, siendo la de mayor complejidad. Dentro de esta unidad se encuentran: praxia global y praxia fina (Da Fonseca, 2007).

Los siete factores psicomotrices de esta evaluación, se subdivide en sub-factores (26 en total), los cuales son evaluados con puntaje 1 al 4 según la calidad de la ejecución, 18 obteniendo un promedio en cada una de las 7 dimensiones. La sumatoria de estos promedios arroja un puntaje total, el cual se clasifica en 5 categorías: perfil superior (27 a 28 puntos), perfil bueno (22 a 26 puntos), perfil normal (14 a 21 puntos), perfil dispráxico (9 a 13 puntos) y perfil deficitario (de 7 a 8 puntos) (Da Fonseca, 2007).

Marco legal

Es importante mencionar la Ley 115 de 1994 “Ley general de la Educación”. La cual nos dice que su principal objetivo es, que “la educación sea un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de una persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes”. Es decir que promueve y fortalece las competencias ciudadanas, y también es creada con el fin de fortalecer las estrategias de prevención de la deserción escolar, ya que esta es causada básicamente por la violencia escolar

y el embarazo adolescente. Por ello esta ley es de vital importancia para la realización de nuestro proyecto.

La circular 042 del 14 de abril del 2020 emitida por la Secretaria de Educación Distrital de Nariño, nos da a entender que en el momento de inicio de la virtualidad, la escuela no estaba preparada para pensar, atender, extender sus procesos a otros ámbitos y sortear situaciones que obligan a cambiar los parámetros y formas tradicionales de ejercer su función social, por ello es crucial diseñar e implementar proyectos educativos, y curriculares para el trabajo en escenarios que muchas veces son desconocidos para la familia. Por lo que se asume a nivel nacional un sistema de virtualidad que pone a prueba las habilidades tanto de docentes, alumnos y padres de familia, primando el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Marco Institucional

La siguiente información es tomada del manual de convivencia propio del I.T.I. Francisco José de Caldas (2020)

Proyecto Educativo Institucional (PEI)

Se basa en la formación integral de desarrollo humano basada en principios para la educación técnica y en las necesidades del país, que promueve servicios educativos, con visión, misión y objetivos en ciencia y tecnología, se constituye en elemento base para la realización cultural de la comunidad educativa y su entorno, aportando a la “Educación Integral de Líderes Técnicos Industriales”.

Misión

El instituto ofrece educación integral de calidad en todos los niveles para la formación de bachilleres técnicos industriales, líderes, con alto sentido humano, e imparte formación técnica Industrial a partir de la Básica Secundaria y Media, articulada a través de convenios con el SENA y la educación superior en los niveles técnico, tecnológico y profesional.

Teniendo como elementos estructurales los principios y claves misionales iteistas, en ambientes de aprendizaje acordes con el desarrollo del Proyecto Educativo Institucional, el instituto otorga el título de Bachiller Técnico Industrial en una de sus ocho especialidades: Mecatrónica, Mecánica Industrial, Mecánica Automotriz, Electricidad y Electrónica, Dibujo Técnico, Ebanistería, Fundición y Metalurgia y Metalistería.

Visión

La comunidad iteista se proyecta para el año 2025 como una institución educativa líder y posicionada nacional e internacionalmente en Educación Técnica Industrial, conservando todos los niveles de formación, consolidándose como una institución que desarrolla una oferta de educación terciaria, propia y/o en convenio, titulada y reconocida nacional o internacionalmente, para ofrecer a la sociedad líderes con claros y definidos proyectos de vida que impacten positivamente en los diferentes sectores productivos.

La gestión curricular se enfocará hacia el fortalecimiento del inglés como segunda lengua y el desarrollo de procesos de investigación y creatividad en los campos de formación tecnológica: Automatización, Robótica, Diseño, Telemática, Metalmecánica y Manufactura y Transformación de Materiales.

Filosofía

Se apoya en los fines y principios de la educación colombiana propuestos en la ley 115 y se fundamenta en la educación para la vida, el trabajo productivo y la realización personal. Considera a hombres y mujeres como seres que poseen una naturaleza ontológica, lo que implica la dualidad materia - espíritu (ser y trascender) en su definición y que como tal aporta para su formación el desarrollo de actividades que enriquezcan las posibilidades para su realización individual, tanto en la dimensión física como en la espiritual.

El instituto en su desarrollo académico-técnico propende por lograr en cada estudiante una formación humana, axiológica, física, ambiental, científica, técnica, tecnológica, social,

cultural y política, formándose en y para la libertad de sí mismo y del medio social que lo rodea que le permita potenciar una realización plena como individuo encaminado hacia la AUTONOMÍA, por ello tendrá como norma fundamental el buscar la formación de seres humanos que mantengan relaciones solidarias con las personas, los espacios, los objetos y los tiempos, orientando las transformaciones de la sociedad como seres sociales comprometidos con ella.

La formación tecnológica que brinda el instituto a cada estudiante lo capacita para asumir con clara conciencia la responsabilidad y el papel que le corresponde en una sociedad dinámica, aportando a la construcción de un mundo nuevo, a partir de seres humanos innovadores, creativos, auténticos y libres; poseedores de una preparación técnica y tecnológica eficaz, eficiente y efectiva.

Capítulo II

Metodología de la investigación

Tipo de investigación

Después de analizar y a medida del desarrollo de este proyecto es posible que esta investigación de trabajo de grado está basada en un estudio de tipo mixto, lo que significa que, se realiza un estudio sobre la relación entre dos (2) variables, los juegos tradicionales y el desarrollo motor (Tecana American University, s.f.). Lo anterior quiere decir que este proyecto tiene el objetivo de estudiar la correlación que existe entre las variables ya mencionadas, donde se quiere observar y demostrar como los juegos tradicionales influyen positivamente o no sobre el desarrollo motor de los niños. Y, es de aquí donde se desprende todo este trabajo.

Enfoque de la investigación

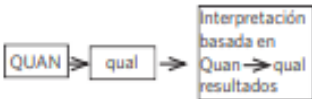

Este proyecto está enfocado en un tipo de investigación mixta denominada CUALIcuantitativa. Esto quiere decir que lo esencial para el desarrollo de esta es lo cualitativo a pesar de obtener datos cuantitativos. Como lo afirman Sampieri, Collado y

Lucio, quienes en su libro sobre metodología de la investigación hacen referencia a este enfoque, e incluso, abordan un “modelo de dos etapas” donde los datos cualitativos se complementan de los datos cuantitativos o viceversa, según sea la necesidad del investigador (2003).

En primera instancia se obtienen unos datos cualitativos que salen de un análisis hermenéutico de la información recogida en las clases, guías, actividades, y los diferentes instrumentos que sean utilizados para la identificación de la problemática a trabajar. Luego, se ejecuta un test de diagnóstico para corroborar la información obtenida anteriormente, lo que nos arroja unos datos cuantitativos mediante un ejercicio estadístico descriptivo en donde se obtienen diferencias de medias que se generan de la comparación del promedio pre test con el pos test. Esto nos genera la creación de una propuesta pedagógica para ser aplicada en las clases, para luego implementar el pos test que nos da un análisis completo del impacto de la propuesta.

Tabla 2. Síntesis de los diseños propios de los MMR

DISEÑO	CARACTERIZACIÓN	REPRESENTACIÓN
Triangulación	Su objetivo es obtener datos diferentes pero complementarios sobre el mismo tema. Los métodos cualitativos y cuantitativos son implementados en un mismo tiempo y gozan de la misma importancia	
Incrustado	Uno de los datos se convierte en el soporte del otro. Dada la necesidad de dar respuesta a diferentes preguntas, cada una requiere diferentes datos.	

Explicativo	Los datos cualitativos ayudan a explicar los resultados cuantitativos iniciales. Primero se recogen y analizan los datos cuantitativos y luego se desarrolla la fase de estudio cualitativo.	
Exploratorio	También implica dos fases, de modo que los resultados obtenidos con la aplicación del método cualitativo contribuyen al desarrollo de la parte cuantitativa.	

Fuente: Tomada de Creswell y Piano (2007). Adaptada por Diaz Sandra (2014) en su artículo “los métodos mixtos de investigación: presupuestos generales y aportes a la evaluación educativa”: Revista portuguesa de pedagogía.

Es posible decir que a este enfoque de investigación mixta se le da un diseño de elaboración incrustado, es decir, como se puede evidenciar en la tabla 3 los datos cualitativos y cuantitativos se convierten en soportes uno del otro debido a la necesidad de resolver la problemática planteada adecuadamente.

Participantes

La población con la que el proyecto está trabajando son grupos de niños de 6 y 7 años de edad del grado de primero del colegio ITI Francisco José De Caldas. La institución educativa se localiza en el barrio Bellavista de la localidad de Engativá de la ciudad de Bogotá.

Estos niños están ubicados en estratos sociales 2 y 3. Los grupos con los que se está trabajando son el grado 101 y 102 de la sede D y el 101 de la sede C. El ITI Francisco José De Caldas es uno de los colegios de la red de mega colegios del distrito, es decir, este es un colegio oficial. El periodo académico del año 2021 será el tiempo en el cual se intervendrá pedagógicamente y de manera virtual por la pandemia actual. La intervención pone a prueba una herramienta didáctica como lo son los juegos tradicionales como medio para determinar si hay o no desarrollo y fortalecimiento motriz en estos alumnos.

Instrumentos para la recolección de información

La información obtenida para el desarrollo de este proyecto comienza desde la aplicación de la Batería Psicomotora de Vitor Da Fonseca con el objetivo de recolectar información a manera de evaluación diagnóstica del desarrollo motor de los estudiantes, ésta siendo aplicada de manera virtual mediante videos que mandaron los acudientes de los niños. Además, se obtiene información mediante la observación directa de algunos estudiantes, quienes tienen su cámara encendida en las clases virtuales. De ello se generan unos diarios de campo que serían otro instrumento para la recolección de información y seguir adentrándose en la problemática para su respectivo abordaje.

Adicionalmente, se procedió a la búsqueda de trabajos similares que nos hablen sobre los juegos tradicionales como componente educativo y desarrollo motor para poder ampliar los argumentos frente a la aplicación de esta propuesta. Estas consultas fueron realizadas en plataformas digitales como Google académico, repositorios de diferentes universidades nacionales y locales, y demás plataformas donde encontramos los libros y artículos adecuados. (antecedentes)

Capítulo III

Propuesta Pedagógica

Presentación

De acuerdo con el problema antes planteado, la cual es el bajo desarrollo motor en los niños de grado primero del I.T.I Francisco José de Caldas, surge la necesidad de intervenir con la creación de una propuesta que logre atender esta problemática desde la licenciatura en educación física, teniendo en cuenta el aspecto que nos abruma hoy día, las clases virtuales.

Esta propuesta pedagógica se basa en la aplicación de unos juegos tradicionales que puedan atender a las variables del desarrollo motor, como lo son el equilibrio estático y dinámico, la estructuración temporo espacial, la coordinación y demás.

Como se ha mencionado en el marco teórico, la aplicación de los juegos tradicionales marca una actitud positiva de los niños frente a las actividades, esto debido a que este tipo de juegos son atractivos, los niños se divierten, y sin saberlo explícitamente están generando aprendizajes significativos.

Fundamentación Pedagógica

El modelo pedagógico que seleccionamos para desarrollar el presente proyecto es el constructivismo, debido a que la intervención con los alumnos del ITI Francisco José De Caldas, apunta a la adaptación de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo motor, en este sentido el constructivismo brinda las herramientas apropiadas para el óptimo desempeño de las ya mencionadas intervenciones. Se intenta incentivar a los alumnos y tener participación activa en el transcurso de las clases, esta participación contribuye de manera significativa en el proceso pedagógico de los espacios asignados a el eje temático de educación física.

Según Ganem (2010) el constructivismo no solo evalúa y analiza resultados, una de sus cualidades es la valoración de los procesos que el estudiante pueda tener de manera individual y colectiva en el desarrollo de las actividades planeadas en cada sesión de clase. Por otra al considerar indicado el constructivismo como modelo pedagógico para la realización del presente proyecto, se ha hecho necesario tener presente que el alumno no es un receptor de conocimientos, sino que al contario el estudiante tiene conocimientos previos y basados en estos se ha de basar el docente para iniciar sus clases, es decir los estudiantes traen conceptos adquiridos previamente es tarea del maestro indagar cuales son y desde este punto dar partida a sus clases

Estrategias Didácticas

Dentro del campo de la educación física es necesario recurrir a distintos estilos de enseñanza que nos permiten y facilitan una mejor comprensión de los temas a desarrollar con los alumnos en las diferentes sesiones de clase.

Por otra parte, el docente de educación física debe contextualizar y desfragmentar la población con la que va a desarrollar sus clases, debido a que partiendo de dicho análisis se comprende, cuál estilo o método de enseñanza es el más acorde para la intervención a realizar con el grupo de estudiantes. Los grupos de alumnos de edades iniciales o segunda infancia, por lo general son bastante activos y alegres, en este sentido es necesario recordar al alumno qué, aunque el espacio de educación física es un tiempo en el cual se busca el desarrollo motor de los niños, de maneras alegres y recreativas, no se puede olvidar que es una clase la cual ha de desarrollarse y alcanzar competencias y objetivos. En este orden de ideas el presente proyecto utilizó una mezcla de estilos de enseñanza basados en el autor Muska Moston, los cuales contribuyeron de manera positiva en el desarrollo de las clases.

En primer lugar, se utilizará el descubrimiento guiado, este estilo de enseñanza implica una gran participación del profesor en la elaboración de las diferentes secuencias, donde el docente confía en las habilidades de sus alumnos, los objetivos que se deben proponer deben ser lo más sensibles y discutibles posible. En segundo lugar, se ha de utilizar la asignación de tareas, desde un primer vistazo se diría que el segundo estilo no es pertinente para el modelo pedagógico propuesto, aunque es un poco más flexible, ya que busca la reflexión y el análisis de los estudiantes, en el momento de desarrollar actividades propias de la educación física.

Con la ayuda de estos dos estilos de enseñanza se desarrollaron las intervenciones con los niños del ITI Francisco José De Caldas, teniendo en cuenta la edad de los alumnos, el contexto en el cual se van a realizar las intervenciones y el proceso que se quiere lograr con cada intervención. Es necesario decir que los métodos escogidos para desarrollar la propuesta se han adecuado de manera íntima a la necesidad de disciplina y, a su vez, a la atención y participación

de los estudiantes hacia la clase de educación física, sin dejar de lado la alegría y el disfrute de los niños por este espacio académico.



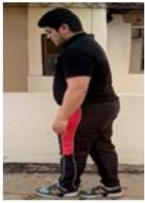


Contenidos

Esta propuesta pedagógica se subdividió en grandes contenidos, los cuales son:

1- El desarrollo motor. En un principio, desde una perspectiva general a manera de diagnóstico, desarrollado mediante la batería Psicomotora de Vitor Da Fonseca (BPM). Luego, como contenido propio se generó el primer objetivo de la clase: Realizar actividades generales para el mejoramiento del desarrollo motor.

Este contenido se desarrolló en dos momentos: el primero, se trata de la guía #4 enviada a los niños por medio de la docente titular donde se desarrollaron 8 actividades de la BPM, donde los acudientes de los niños enviaron fotos y videos como evidencia de su realización en el primer intento como se dio la instrucción; El segundo, se da en 2 sesiones de clase virtual, en las cuales, se retoma un diagnóstico, y posteriormente unas actividades para la mejora del desarrollo motor como tal.

Guía #4

TAREA	
<p>A continuación, se van a mostrar unos ejercicios fáciles que debes hacer. Le vas a pedir el favor a algún familiar para que te grabe realizándolos para enviarlos.</p> <p>Recuerda que los videos deben ser grabados a la primera oportunidad.</p> <p>Puedes enviar varios videos, sin problemas. Al correo diego-bello@unilibre.edu.co</p> <p>Sí existe alguna inquietud o problemas para enviar los videos, escribir al mismo correo.</p> <p>EJERCICIOS</p> <p>1- Te vas a acostar sobre el suelo mirando hacia arriba y vas a llevar tus pies hacia la parte de atrás de tu cabeza. Recuerda que debe ser despacio para que no te lastimes.</p>	
	<p>3- Vas a buscar o hacer una línea recta sobre el suelo, ya sea con una cuerda, cinta, baldosa, etc. Luego vas a caminar sobre esa línea con manos en la cintura dando pasos pegados, es decir, al dar el paso siempre debe estar tocando talón con punta. Esto por una distancia de unos 3 metros.</p>
	  <p>4- En un espacio de 3 a 4 metros vas ubicarte en un extremo y vas a ir saltando con pies juntos al otro lado con manos en la cintura y mirada al frente. Te vas hacia adelante y regresas hacia atrás.</p> 
	<p>5- Esta actividad va a necesitar la ayuda completa de algún familiar. Se trata de quedarse en pie con los ojos cerrados, mientras que alguien va tocando partes de tu cuerpo, las cuales tú irás nombrando en voz alta. Deben ser 15 partes.</p>

6- Con ayuda de un familiar se va a delimitar un espacio de 5 metros. Se debe caminar de extremo a extremo contando los pasos por primera vez, de regreso debe contar los mismos pasos. Luego va a realizar un tercer recorrido donde se cuente un paso más y se va a devolver donde se cuente un paso menos. Todo esto sin salir del espacio.



7- Se va a ubicar una cesta o recipiente sobre una silla a 3 metros del niño. Se debe lanzar un objeto para encestar. Tiene 4 oportunidades de lanzamiento.



8- En una hoja de cuaderno, vas a hacer puntos en cada cuadro de la hoja. Vas a pedir ayuda a alguien para que te cuente 30 segundos. Es 1 punto por cuadro y los que estén en las líneas, no serán válidos.



LINK DEL VIDEO DE DEMOSTRACIÓN


Calentamiento-> <https://youtu.be/d6TudioAX3A>

Ejercicios-> <https://youtu.be/-tppNKUhyNA>


BIBLIOGRAFÍA

San Martín, S. (2010). Batería Psicomotora de Vitor Da Fonseca. Universidad Autónoma de Chile. doccity.

Plan de Clase 1


		ENCUADRO: Diagnóstico de desarrollo motor		CONDICIONES:	
				DOCENTE TITULAR: Blanca Elena Cortez	
				TEMA: Diagnóstico de desarrollo motor.	
				DURACIÓN TOTAL: 60 minutos	
OBJETIVO: Realizar un diagnóstico del desarrollo motor de los niños.					
FASE	TEMA/CONTENIDO	DURACIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES	
Inicial	Calentamiento general.	13 minutos	Se realizará movimientos articulares, involucrando todas las articulaciones del cuerpo. Luego se realizará una activación general con un ejercicio de dar tija de saltar. - Saltar cruzado - Saltar de control		
Central	Actividad de ejecución	32 minutos	Actividad 1 - Con un orfero u objeto pequeño que no hara daño, vamos a sujetarla con una mano para después lanzarla y luego atraparla con la misma mano que se lanzó. - La variante que realizaremos al ejercicio propuesto sería, lanzar con una mano y atrapar el objeto con la otra mano, es decir, lanzar con la izquierda y atrapar con la derecha a viceversa. Actividad 2 El niño (a) va a pararse con la espalda recta, ubicar su mano en la cintura y cerrar las piernas. Luego, va a llevar cualquier pie hacia la cara y quedarse ahí sin caer por 20 segundos. Se pueden dar variaciones como hacerla con la otra pierna, o realizar un pequeño salto con el pie de apoyo. Actividad 3 Para esta actividad se necesita una línea u abetaculada, y una cuerda, cinta en el piso, etc. El niño(a) va a saltar lateralmente sobre la línea u abetaculada hasta que el docente le indique. Pueden haber variaciones en el cambio de dirección del salto. Actividad 4 Esta actividad se necesita hacer una pelota con papel y ubicar un objeto al cual podamos encestar (caneca de barura, valde, etc.), la ubicaremos a más o menos tres metros y tendremos que intentar para realizar el lanzamiento pariblor.		
Final	Vuelta a la calma	15 minutos	Para finalizar nuestra clase vamos a realizar una retroalimentación sobre las actividades realizadas. - Se les preguntará a los niños sobre su ejercicio favorito, el que más les dificultó y sobre el manejo de narrar las preferencias practicantes.		

Plan de clase 2


UNIVERSIDAD LIBRE		PLAN DE CLASE		
		ENCARGADO: Diego Bello González		
		CURSO: 101 SEDE C		
		DOCENTE TITULAR: Blanca Elena Cortes		
		TEMA: Diagnóstico desarrollo motor.		
		DURACIÓN TOTAL: 60 minutos		
OBJETIVO: Implementación de actividades para la fundamentación de acciones motoras.				
FASE	TEMA/CONTENIDO	DURACIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES
Inicial	Calentamiento general.	13 minutos	Se realizará movimiento articular, involucrando todas las articulaciones del cuerpo. Se realizará una activación corporal con ejercicios como skipping y simulación de salto de lazo. Se va a jugar "Simon dice" con instrucciones para terminar de activar y terminar de "romper el hielo" con los niños.	
Central	Actividades de ejecución	32 minutos	<p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se va a necesitar una cuchara, un ping pong, y un plato con agua. Con sistema en un espacio amplio, poner el ping pong en la cuchara y llevarlo en la boca, caminando hacia adelante y hacia atrás. - Luego, para mayor dificultad, va a poner el ping pong en el agua y deben, con la cuchara en la boca, cogerlos desde ahí. <p>Actividad 2</p> <p>Para esta actividad se requiere realizar al menos 4 o 5 aros ya sea dibujados, con lazos, papel, etc. Luego de ubicarlos de la forma en que se muestra en la imagen, los niños tendrán que realizar pequeños saltos de aro a aro con un solo pie (primero derecha y luego izquierda) y se mantendrán en equilibrio tres segundos en cada aro.</p> <p>Actividad 3</p> <p>Se realizará previamente una línea recta en el piso de dos a tres metros (cinta, tiza, papel, lazo, etc.), a los costados derecho e izquierdo de la línea se ubicarán 4 botellas plásticas de diferente tamaño (dos en la derecha y dos en la izquierda). La dinámica consiste en caminar sobre la línea e ir recogiendo cada botella apoyando un solo pie a la hora de recogerla manteniendo el equilibrio contando ahí hasta 3, es decir, cuando se recoja una botella del lado izquierdo se apoyará solo en la pierna derecha y viceversa. Al recoger la</p>	
Final	Vuelta a la calma	15 minutos	<p>Para finalizar nuestra clase vamos a realizar una retroalimentación sobre los ejercicios realizados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les preguntará a los niños sobre su ejercicio favorito, el que más se les dificultó y sobre el manejo de nosotros los profesores practicantes. 	

2- El equilibrio y la coordinación. En el diagnóstico que se realizó en el inicio de este proyecto se obtuvieron unas valoraciones por cada variable analizada de la Batería Psicomotora antes explicada. De esta, fue posible determinar qué, el equilibrio y la praxia global fueron las de menor desarrollo. Por ende, se tomaron como uno de los contenidos principales a trabajar. Se dieron varios momentos. El primero, radica en las dos primeras sesiones, donde se fundamentaron distintos elementos para mejorar el equilibrio tanto dinámico como estático; Luego, se da un momento donde se aborda el tema de la coordinación o praxia global, incluso, se hubieron ejercicios donde se combinaban las dos; Por último, se envía en la última guía a los estudiantes, la elaboración de una "rana", un juego tradicional muy famoso, y de gran gusto para los niños, según lo expresaron.

Plan de clase 3

UNIVERSIDAD LIBRE		PLAN DE CLASE		
		ENCARGADOS: Carlos Andres Taborda Salas		
		CURSO: 101 y 102 sede D		
		DOCENTE TITULAR:		
		TEMA: Fundamentación del equilibrio.		
		DURACIÓN TOTAL: 60 minutos		
OBJETIVO: Realizar actividades básicas para la fundamentación del equilibrio.				
FASE	TEMA/CONTENIDO	DURACIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES
Inicial	Calentamiento general.	13 minutos	Se realizará movimiento articular, involucrando todas las articulaciones del cuerpo. Luego se realizara una actividad recreativa para activar el cuerpo y poner a disposición a los niños para realizar las actividades propuestas	
Central	Actividades de ejecución		<p>Actividad 1 Están en pie con las piernas separadas aproximadamente a la anchura de los hombros, los niños apoyan un pie sobre el metatarso y el otro sobre el talón. El tronco permanece erguido y la vista se dirige al frente.</p> <p>Actividad 2 Estando en pie, con las piernas juntas deben flexionar ligeramente el tronco hacia delante y elevar los talones.</p> <p>Actividad 3 Estando en pie, con las piernas ligeramente abiertas se flexionan las rodillas a la vez que los talones se elevan. La cadera debe quedar justo encima de los talones. El tronco y la cadera quedan en línea con la base de sustentación. Luego se hace con apoyo en las puntas de pie.</p> <p>Actividad 4 Los niños se arrodillan sobre el suelo y apoyan una mano delante del cuerpo, luego despegan los pies de la superficie. El apoyo se mantiene sobre la mano y las rodillas; se debe alternar la mano de apoyo.</p> <p>Actividad 5 Los niños deben moverse por todo el espacio al ritmo de la música. En el instante en que la música deje de sonar, los niños permanecen inmóviles, cual una estatua, adoptando la postura que tenían justo antes de parar de sonar la música.</p>	
Final	Vuelta a la calma	15 min	Para finalizar nuestra clase vamos a realizar una retroalimentación sobre los ejercicios realizados. Se les preguntará a los niños sobre su ejercicio favorito, el que más se les dificultó y sobre el manejo de nosotros los profesores practicantes.	

Plan de clase 4

UNIVERSIDAD LIBRE		PLAN DE CLASE		
		ENCARGADOS: Carlos Andrés Taborda Salas		
		CURSO: 101 y 102		
		DOCENTE TITULAR:		
		TEMA: Fundamentación de la coordinación y el equilibrio		
		DURACIÓN TOTAL: 60 minutos		
OBJETIVO: Realizar actividades básicas para la fundamentación de la coordinación y el equilibrio.				
FASE	TEMA/CONTENIDO	DURACIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES
Inicial	Calentamiento general.	13 minutos	Se realizará movimiento articular, involucrando todas las articulaciones del cuerpo. Luego se realizara una actividad recreativa para activar el cuerpo y poner a disposición a los niños para realizar las actividades propuestas	
Central	Actividades de ejecución		<p>Actividad 1 Estando en pie, con las piernas juntas deben flexionar ligeramente el tronco hacia delante y elevar los talones.</p> <p>Actividad 2 Estando en pie, los estudiantes deben apoyar un solo pie y realizara saltos simulando estar en una "gloza"(se alternan los pies). Luego se lanzara una pequeña piedra u objeto y del mismo modo se haran los saltos, posteriormente se recoge la piedra apoyando solo un pie.</p> <p>Actividad 3 Los niños deben moverse por todo el espacio al ritmo de la música. En el instante en que la música deje de sonar, los niños permanecen inmóviles, cual una estatua, adoptando la postura que tenían justo antes de parar de sonar la música.</p> <p>Actividad 4 En esta última actividad vamos a implementar la dinámica musical de "Chu Chu Wa". Con lagunas variaciones de instrucciones o duración en las posiciones que propone la canción.</p>	
Final	Vuelta a la calma	15 min	Para finalizar nuestra clase vamos a realizar una retroalimentación sobre los ejercicios realizados. - Se les preguntará a los niños sobre su ejercicio favorito, el que más se les dificultó y sobre el manejo de nosotros los profesores practicantes.	

Plan de clase 5

UNIVERSIDAD LIBRE COLOMBIA		ENCARGADOS: Carlos Andrés Tabora Salas		CURSO: 101 y 102
				DOCENTE TITULAR:
				TEMA: Fundamentación de la coordinación y el equilibrio
				DURACIÓN TOTAL: 60 minutos
OBJETIVO: Realizar actividades básicas para la fundamentación de la coordinación y el equilibrio por medio de los juegos tradicionales.				
FASE	TEMA/CONTENIDO	DURACIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES
Inicial	Calentamiento general.	13 minutos	Se realizará movimiento articular, involucrando todas las articulaciones del cuerpo por medio de aerobicos sencillos.	
Central	Actividades de ejecución		<p>Actividad 1 Previamente se pondrán algunos obstáculos, donde los niños tendrán que saltar con ambos pies, luego en un pie e intercalando.</p> <p>Actividad 2 Con la misma pista de obstáculos se realizarán movimientos de locomoción, donde tendrán que realizar un zic-zac. para la variante se realizará el mismo zic-zac pero en puntas de pies y luego en los talones, para de esta manera aplicar algo de equilibrio.</p> <p>Actividad 3 Se realizará el juego tradicional "goloza" con materiales que tengan a las manos los niños para posteriormente jugar en él. Se realizaron los saltos aplicados anteriormente vistos en la clase.</p>	
Final	Vuelta a la calma	15 min	<p>Para finalizar nuestra clase vamos a realizar una retroalimentación sobre los ejercicios realizados.</p> <p>- Se les preguntará a los niños sobre su ejercicio favorito, el que más se les dificultó y sobre el manejo de nosotros los profesores practicantes.</p>	

Plan de clase 6

UNIVERSIDAD LIBRE COLOMBIA		PLAN DE CLASE		
		ENCARGADOS: Carlos Andrés Tabora Salas		CURSO: 101 y 102
				DOCENTE TITULAR:
				TEMA: Fundamentación de la coordinación y el equilibrio
				DURACIÓN TOTAL: 60 minutos
OBJETIVO: Realizar actividades básicas para la fundamentación de la coordinación y el equilibrio.				
FASE	TEMA/CONTENIDO	DURACIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES
Inicial	Calentamiento general.	13 minutos	Se realizará movimiento articular, involucrando todas las articulaciones del cuerpo. Luego se realizará una actividad recreativa para activar el cuerpo y poner a disposición a los niños para realizar las actividades propuestas.	
Central	Actividades de ejecución		<p>Actividad 1 Actividad de lanzamientos y agarres, donde el niño deberá lanzar y atrapar una pelota ya sea con una o ambas manos mientras el docente da indicaciones de movimiento que se deben realizar, ya sea con la mano izquierda o derecha o ambas.</p> <p>Actividad 2 El estudiante deberá utilizar una pared y un objeto donde la pelota pueda rebotar una pared, el suelo entre otros. El docente dará indicación donde el estudiante tendrá que hacer el lanzamiento alto, bajo media altura y a la vez se dará la indicación con cual mano se atraparà la pelota.</p> <p>Actividad 3 Por último para hacerlo más divertido, en la última actividad se aplicarán todos los ejercicios realizados pero al ritmo de la música.</p>	Los materiales serán de acuerdo a las posibilidades de cada estudiante en su casa.
Final	Vuelta a la calma	15 min	<p>Para finalizar nuestra clase vamos a realizar una retroalimentación sobre los ejercicios realizados.</p> <p>- Se les preguntará a los niños sobre su ejercicio favorito, el que más se les dificultó y sobre el manejo de nosotros los profesores practicantes.</p>	

Guía #11

I.T.I. Francisco José de Caldas

Curso: 101 y 102 sede D

Docente: Carlos Andrés Taborda Salas

Correo: Carlota-tabordas@unilibre.edu.co

Tema: Desarrollo Motor

Objetivo: Desarrollar actividades de juego, encaminadas a mejorar la motricidad fina y gruesa.

Recomendaciones:

- Realizar los ejercicios en un lugar con buen espacio.
- Realizar las actividades siempre con la supervisión de un adulto.
- Seguir todas las instrucciones dadas por el docente para la realización de cada ejercicio.
- Tener una actitud positiva frente a las actividades.
- Intentar realizar cada ejercicio en el primer intento para que sea más efectiva la actividad.
- Las actividades descritas deben ser realizadas por el alumno.

CALENTAMIENTO

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=d6TUdloAX3A>

Se debe realizar un calentamiento previo a las actividades físicas el cual se desarrollará de la siguiente manera:

- Movilidad articular desde la cabeza hasta los pies o viceversa.



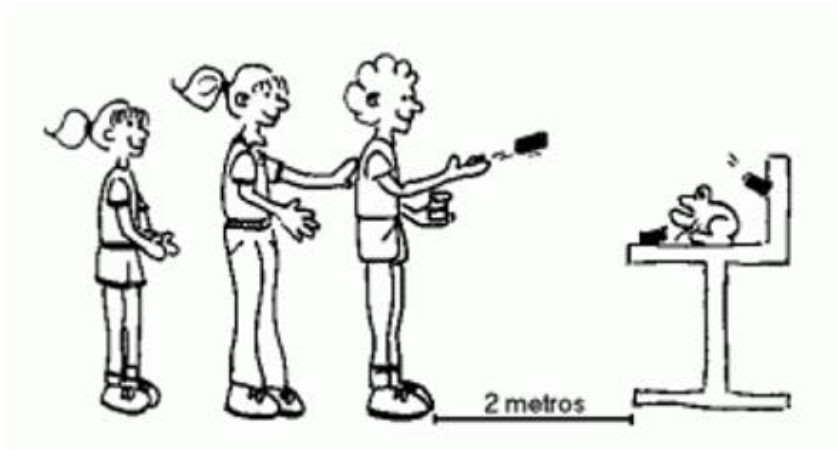
ACTIVIDAD #1

- Con una caja de cartón, se debe realizar una "rana" de manera artesanal como la que se ve en la imagen. No debe quedar idéntica, pero deben ser muy creativos a la hora de realizarla.
- Evidenciar fotos del proceso de realización.



ACTIVIDAD # 2

- Posteriormente a la realización de nuestro "juego de rana", vamos a jugar en el mismo. Deberán lanzar diez de las canicas o bolitas de plastilina previamente realizadas, y la idea es hacer el mayor puntaje posible.
- Deben adjuntar fotos o videos realizando la actividad.



Nota: Enviar evidencias al correo indicado en la parte superior (fotos o videos).

3. Orientación temporo espacial. Por último, se empezó a abordar esta variable, como todas, muy importante para el debido desarrollo integral del niño. Aquí, solo se pudo ejecutar una (1) sesión de clase, donde se trabajaron los aspectos más básicos de la relación temporo espacial.

Plan de Clase 7

UNIVERSIDAD LIBRE COLOMBIA		PLAN DE CLASE			
		ENCARGADO: Diego Bello González		CURSO: 101 SEDE C	
				DOCENTE TITULAR: Blanca Elena Cortes	
				TEMA: Diagnóstico desarrollo motor.	
				DURACIÓN TOTAL: 60 minutos	
		OBJETIVO: Implementación de actividades para la fundamentación de acciones motoras.			
FASE	TEMA	CONTENIDO	DURACIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES
Inicial	Calentamiento general.		13 minutos	Aquí se va a realizar una sesión corta de aeróbicos donde: - Se inicie con movilidad articular. - Se haga una activación progresiva con movimientos coordinados.	
Central	Actividades de ejecución		32 minutos	Actividad 1 - Se va a necesitar un cojín u objeto similar. Este, se va a ubicar en el suelo frente al alumno. Luego, se van a indicar unos patrones de movimiento en salto, ya sea hacia la izquierda, derecha, adelante o atrás. El niño debe seguir todas las instrucciones. - Va a llegar un momento donde se establecerá un patrón de movimiento que el niño deberá memorizar y ejecutar. Actividad 2 Con ayuda de un familiar se va a delimitar un espacio de 5 metros. Se debe caminar de extremo a extremo contando los pasos por primera vez, de regreso debe contar los mismos pasos. Luego va a realizar un tercer recorrido donde se cuente un paso más y se va a devolver donde se cuente un paso menos. Todo esto sin salir del espacio.	
Final	Vuelta a la calma		15 minutos	Para finalizar nuestra clase vamos a realizar una retroalimentación sobre los ejercicios realizados. - Se les preguntará a los niños sobre su ejercicio favorito, el que más se les dificultó y sobre el manejo de nosotros los profesores practicantes.	

Cronograma de actividades

Cronograma	
Fecha sesión de clase	Objetivo
18 de marzo del 2021	Conocimiento del grupo
15 de abril del 2021	Trabajo diagnóstico sobre el desarrollo motor
13 de mayo del 2021	Ejercicios de preparación para acciones motoras
26 de agosto del 2021	No hubo sesión de clase
2 de septiembre del 2021	Actividades para la fundamentación y trabajo del equilibrio
9 de septiembre del 2021	Actividades para el mejoramiento de la coordinación
16 de septiembre del 2021	Ejecución juegos tradicionales para trabajar la coordinación y el equilibrio
23 de septiembre del 2021	Implementación de retos motores enfocados en las 2 variables que se han venido trabajando
30 de septiembre del 2021	No hubo sesión de clase

7 de octubre del 2021	Ejercicios básicos para mejorar la orientación temporo espacial
------------------------------	---

Recursos

Este proyecto nos ofreció un gran reto en cuanto a los recursos que utilizamos al dictar nuestras clases, ya que fue netamente mediado por las TICS. En todas las clases se buscó realizar ejercicios que se pudieran realizar en casa y que cumplieran de forma satisfactoria el objetivo del proyecto.

Se utilizaron recursos como objetos que ayudaran a la clase y que se encontraban en la casa como apoyo para realizar distintos ejercicios, en muchas ocasiones se utilizaron materiales reciclables, se utilizó el recurso de la música como motivador para las clases y que se vivenciara de una manera más agradable.

Por otro lado, todos los recursos materiales que se utilizaron, debido a la modalidad virtual, fueron muy escasos y siempre se encontraban fácilmente en casa para que no hubiese mayores inconvenientes con la adecuada realización de la clase.

Criterios de evaluación

Se pretende durante cada sesión de clase que los estudiantes participen activamente, que intenten siempre realizar el ejercicio propuesto, que den ideas sobre los mismos, que adquieran procesos motores que les sirva para la vida diaria y a la vez disfruten de los mismos. Siguiendo esta idea, al final de cada clase hay un espacio de reflexión con los alumnos para hacer un análisis de comentarios y actitudes frente a la clase. Adicionalmente, se tiene en cuenta un aspecto evaluativo por parte de las guías y todo el trabajo en casa donde envíen evidencias para poder ser clarificadas y analizadas de igual manera.

Capítulo IV

Resultados

El objetivo de nuestra investigación fue determinar la incidencia de la aplicación de los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en niños de 5 y 6 años del grado primero en el ITI Francisco José de Caldas.

Nos basamos en un tipo de investigación de carácter mixto de orden CUALIcuantitativo, donde tenemos en un principio unos datos cuantitativos de un pre test realizado a manera de diagnóstico. Datos que iban a ser complementados y comparados con un post test que no se pudo realizar debido a que los niños ya han ingresado a la presencialidad y no fue posible establecer un contacto con todos los participantes del pre test, lo cual no sería lógico realizar un pos test con nueve u ocho que quedaron en la virtualidad.

La recolección de datos cuantitativos nos arrojó los siguientes resultados:

VARIABLES											
No.	SUJETOS	EDAD	CURSO	TONICIDAD	EQ. ESTÁTICO	EQ. DINÁMICO	NOCIÓN CORPORAL	ESPACIO-TIEMPO	PRAXIA GLOBAL	PRAXIA FINA	DESARROLLO MOTOR
1	F1		101-C	4	4	3	4	3	4	4	3.7
2	F2		101-C	3	3	3	4	3	2	4	3.1
3	F3		101-C	4	4	4	4	3	4	4	3.9
4	F4		101-C	3	2	3	4	3	3	4	3.1
5	F5		101-C	4	4	4	4	4	3	4	3.9
6	F6		101-C	4	3	4	3	4	2	4	3.4
7	F7		101-C	3	4	4	4	3	4	4	3.7
8	F8		102-D	3	4	3	4	4	3	4	3.6
9	F9		102-D	4	4	4	4	3	4	3	3.7
10	F10		102-D	2	4	3	4	3	4	4	3.4
11	F11		102-D	3	4	2	3	3	4	3	3.1
12	F12		102-D	4	3	4	4	4	3	3	3.6
13	F13		102-D	4	4	4	4	2	4	4	3.7
14	F14		101-D	4	3	3	4	3	3	4	3.4
15	F15		101-D	4	4	3	4	4	4	4	3.9
16	M1		101-C	2	2	2	4	3	2	4	2.7
17	M2		101-C	4	3	4	4	3	3	4	3.6
18	M3		101-C	3	3	2	4	3	4	4	3.3
19	M4		101-C	3	2	2	4	4	4	4	3.3
20	M5		101-C	2	2	3	4	4	3	4	3.1
21	M6		101-C	4	4	4	4	4	4	4	4.0
22	M7		101-C	3	3	2	4	4	4	4	3.4
23	M8		101-C	4	1	3	4	3	3	4	3.1
24	M9		102-D	4	3	3	4	3	4	4	3.6
25	M10		102-D	4	2	3	4	2	4	3	3.1
26	M11		102-D	4	3	4	4	3	4	3	3.6
27	M12		102-D	4	4	4	4	4	3	3	3.7
28	M13		102-D	4	4	4	4	4	3	4	3.9
29	M14		102-D	3	4	2	4	3	4	3	3.3
30	M15		102-D	3	3	4	4	2	3	4	3.3
31	M16		102-D	4	3	2	4	3	3	4	3.3
32	M17		101-D	3	2	4	4	3	3	4	3.3
33	M18		101-D	4	4	3	4	3	4	3	3.6
34	M19		101-D	4	4	4	4	4	4	4	4.0
35	M20		101-D	4	4	4	4	4	4	3	3.9
				3.5	3.3	3.3	3.9	3.3	3.5	3.7	3.5
				TONICIDAD	EQ. ESTÁTICO	EQ. DINÁMICO	NOCIÓN CORPORAL	ESPACIO-TIEMPO	PRAXIA GLOBAL	PRAXIA FINA	DESARROLLO MOTOR

Los datos mostrados en la anterior imagen están basados en el test de desarrollo psicomotor de Vítor Da Fonseca. Donde se obtuvieron en general buenos resultados, pero de igual manera se detectaron varias falencias en cuanto a algunas variables que evaluamos. El test lo

desarrollamos enfocándonos en cualidades motoras básicas que cumplan tanto con el desarrollo físico como el cognitivo, tomando como herramienta juegos tradicionales que nos faciliten el desarrollo de nuestro objetivo.

De las variables analizadas, se pudo determinar qué, según promedios, es el equilibrio y la orientación espacio-tiempo las de menor desarrollo, con un valor de 3.3. Adicionalmente, decidimos trabajar también la praxia global o coordinación debido a que con un valor de 3.5, era la siguiente variable menos desarrollada e incluso, realmente es la que determina todo ejercicio que se realice.

Por otro lado, tenemos la recolección de datos de tipo cualitativo que lo fuimos desarrollando por medio de diarios de campo, guías de trabajo y evidencias entregadas por los mismos estudiantes. A continuación, se evidencian las estrategias implementadas:

Diario de campo # 1

Objetivo: conocimiento del grupo y trabajo diagnóstico

Diario de campo 1	
Grado primero	IED Francisco José de Caldas
Descripción:	
<ul style="list-style-type: none"> • La clase comenzó de acuerdo con el horario estipulado de 7:30am • Se realizó la respectiva presentación ya que fue mi primera clase con este grado • Inicie con el calentamiento con un movimiento articular de la cabeza hasta los pies, donde se evidencia una buena recepción por parte de los niños. • Luego se realizó la primera actividad de la fase central donde el objetivo era lanzar un objeto pequeño y atraparlo en primer lugar con la misma mano y en segundo lugar lanzar con una mano y recibir con la otra. En esta actividad se vio más el interés por parte de los niños ya que preguntaban y querían saber como lo estaban haciendo. • La segunda actividad era enfocada hacia el equilibrio, donde tenían que estar apoyados en un pie con los ojos cerrados durante 20 segundos. Pese a que en esta actividad no hubo un "gran desempeño" todos se animaron a intentarlo. • En la tercera actividad les pedí con la ayuda de los padres trazar una línea para realizar distintos tipos de saltos donde se evidencio un buen acompañamiento por la gran mayoría de los padres. • Por último, se realizó un pequeño estiramiento y una charla donde pregunté "¿cuál fue su primera experiencia con mi clase?" y las sensaciones en su gran mayoría fueron buenas, aunque algunos no participaban de forma adecuada y no ponían atención. 	

Diario de campo # 2

Objetivo: Test diagnostico Da Fonseca

Diario de campo 2	
Grado primero	IED Francisco José de Caldas
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La clase comenzó en el horario estipulado 7:30am • Se dio la bienvenida a la clase y la continuación del plan diagnostico para tener un panorama claro de cómo están los niños en cuanto a su motricidad y la motivación que tienen hacia la clase, ya que con la pandemia se ha vuelto más difícil el realizar actividad física para este tipo de población • En consiguiente se realizó el respectivo calentamiento con movilidad articular y luego con una ronda para animar al grupo. Y dio gran resultado porque los niños se animaron más y se veían muy atentos a las instrucciones. • Pasamos a la parte central, donde continuamos con las actividades de diagnóstico donde se evidencio una gran participación, pero por momentos se perdía el hilo cuando todos los niños hablaban al tiempo. Por este motivo la indicación fue cerrar todos los micrófonos y la señal para cuando entendieran la indicación era una manito arriba que funcionó muy bien. • Luego hubo un pequeño cambio en el plan ya que no estaba funcionando muy bien la última actividad diagnostica donde tenían que hacer unos ejercicios de equilibrio, y por ello se realizó una actividad recreativa donde el movimiento del cuerpo fue importante para no perder el objetivo y hubo una buena recepción por parte de los niños. • Para finalizar realizamos un pequeño estiramiento y seguí utilizando la charla para ver cómo se sentían respecto a la clase. 	

Diario de campo # 3

Objetivo: Test diagnostico Da Fonseca

Diario de campo 3	
Grado primero	IED Francisco José de Caldas
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La clase comenzó en el horario estipulado de 7:30am • Se realizó un calentamiento un poco más dinámico, para romper el hielo y que los niños se integraran más a la clase con un poco de música mientras hacían cualquier movimiento que les generara la canción que les puse. • Posteriormente se continuó implementando la música como instrumento para la clase, ya que hubo una buena recepción por parte de los niños. • Entonces en la fase central les recordé un poco los ejercicios de equilibrio y coordinación realizados las clases pasadas, ya que cuando parara la música ellos debían adoptar la posición del ejercicio y mantenerse en esa posición hasta que se reanudara la música. Al principio se dificultó un poco ya que no recordaban muy bien los ejercicios, pero luego se veía un gran progreso por parte de ellos, con las respectivas correcciones que yo les hacía. • Para finalizar, realizamos los respectivos estiramientos y posteriormente se llamó al azar a algunos estudiantes para preguntarle que ejercicio se les dificultó más y cual ejercicio se les dificultó menos. • Mi conclusión sobre esta clase es, que, si bien en su gran mayoría no realizaban el ejercicio muy bien, siempre se vio la disposición y las ganas de realizar el ejercicio. 	

Diario de campo # 4

Objetivo: Realizar actividades para la fundamentación y trabajo del equilibrio

Diario de campo 4	
Grado primero	IED Francisco José de Caldas
<p>Descripción:</p> <p>La clase comenzó como de costumbre, sobre las 7:05 am.</p> <p>En esta oportunidad la actitud de los niños fue bastante buena, atendiendo a las instrucciones con gran facilidad. En el primer momento, la gran mayoría prendieron su cámara, pero hubo varios que luego la apagaron. Sin embargo, aproximadamente la mitad del curso terminó la clase con ella encendida.</p> <p>En la primera parte, realicé una dinámica que llamó la atención de todos los niños y, es posible que haya sido lo que determinó la actitud de la clase. Fue una actividad de calentamiento algo suave, debido a que los ejercicios de la fase central fueron sobre equilibrio estático, no influyó mucho movimiento.</p> <p>En la parte central, se ejecutaron cuatro actividades de equilibrio estático, donde en lo poco que se evidenciaba en las cámaras, los niños se les dificultó mucho. Pero, a manera de estrategia se les propuso como un reto motor para que se motivaran, y mientras tanto yo los iba observando y corrigiendo, al final de los ejercicios, se ha notado una pequeña mejora, que donde se siga trabajando, puede llegar a ser muy bueno.</p> <p>Debido a la pasividad de estas actividades, algunos niños si se iban aburriendo, no agarraron la idea motivacional del reto motor, por ende, apliqué una actividad musicalizada, esta consistía en poner música y muestras que esta sonaba, ellos se movían por todo el espacio y cuando pausara, debían quedar como "estatuas". Fue bien recibida por los niños, y me ayudó a mejorar un poco la actitud.</p> <p>Para el cierre de clase, preguntó a los niños sobre las actividades, algunos muy participativos y otros no. Y evidentemente la actividad favorita de la mayoría, fue la música. Sin embargo, las anteriores eran necesarias para nuestro diagnóstico y la evolución del equilibrio mismo en ellos.</p>	

Diario de campo # 5

Objetivo: Realizar actividades básicas para la fundamentación de la coordinación.

Diario de campo 5	
Grado primero	IED Francisco José de Caldas
Descripción:	
<p>La clase comenzó como de costumbre, sobre las 7:05 am.</p> <p>Esta sesión tuvo algunos inconvenientes por parte del docente, en el tema de conectividad, se perdieron unos 7 a 10 minutos mientras todos volvieron a conectarse a la clase.</p> <p>En la primera parte, para romper el hielo con los niños y entrarlos en la clase, realicé otra actividad recreativa, la cual me funcionó bastante bien en algunos, y el interés de los mismos por la clase, ayudaba aún más.</p> <p>En la parte central, jugamos "Simón dice", donde daba diferentes instrucciones como "traer un vaso plástico", "Traer un cojín", entre otras. Al finalizar este primer momento, se habían reunido 6 objetos con los cuales debían armar una línea recta (pista de obstáculos), para luego saltarlos con cada pie y con pies juntos.</p> <p>Luego, con la misma pista de obstáculos, debían realizar zic-zac, tanto normal, como una punta de pie y en talones.</p> <p>Finalmente, se realizó una vuelta a la clama adecuada y se hizo un proceso de reflexión con los niños, en el cual se les vio satisfechos con las actividades realizadas, debido a su participación en las dinámicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se evidencia un acompañamiento de los padres de manera constante. - Se da la instrucción de no encender los micrófonos, simplemente cuando se pregunte algo, ellos asienta con pulgares arriba. 	

Diario de campo # 6

Objetivo: Realizar actividades básicas para la fundamentación de la coordinación y el equilibrio por medio del juego tradicional "golosa"

Diario de campo 6	
Grado primero	IED Francisco José de Caldas
Descripción:	
La clase comenzó como de costumbre, sobre las 7:05 am.	
Hoy, se decidió variar la parte de calentamiento. Se ejecutaron una corta sesión de aeróbicos, donde se empezó suave con movimiento articular y la activación corporal se hizo progresivamente. Se observó un goce por parte de los alumnos, lo cual motivo más.	
En la parte central, ya se empezó a implementar un juego tradicional, súper reconocido y de gran aceptación por parte de los niños, la golosa. La ventaja aquí, es que ya se había puesto en una guía de trabajo en casa, y alguno tenían aún dibujado o elaborado el juego. En otros casos, tocó incentivar su imaginación y que lo hicieran solo la simulación.	
En esta actividad se fue gran parte del tiempo y, debido a que no alcanzaba a ejecutar la siguiente actividad planeada, decidí repetir la actividad musicalizada de la sesión anterior, con otra canción, claro. También, con un objetivo de motivar a los alumnos.	
Para el cierre de clase, en esta oportunidad, muchos padres de familia me hicieron preguntas sobre las guías y no quedó tiempo para reflexionar con los niños. Sin embargo, la ejecución de la golosa, se notó, fue de gran goce por ellos.	
<ul style="list-style-type: none"> - Se evidencia un acompañamiento de los padres de manera constante. - Se da la instrucción de no encender los micrófonos, simplemente cuando se pregunte algo, ellos asiente con pulgares arriba. 	

Diario de campo # 7

Objetivo: Implementar retos motores fundamentados en la coordinación (Juego “rana”).

Diario de campo 7	
Grado primero	IED Francisco José de Caldas
Descripción:	
La clase comenzó como de costumbre, sobre las 7:05 am.	
En la fase inicial, he comenzado con algunas instrucciones para la elaboración en casa de una rana, la cual hace parte de la guía #11 que se envían a los estudiantes como trabajo autónomo. Posteriormente, se empieza con el calentamiento. Cabe resaltar que la actitud de los niños en esta ocasión, fue muy buena y eso genera motivación para la ejecución de la clase.	
En la parte central, se utilizó una pelota pequeña que se había solicitado desde la clase pasada. En estos ejercicios se trabaja la coordinación mediante unos patrones de lanzar y atrapar. Aquí, también se trabajó la lateralidad e incluso, hasta los reflejos. Debido a que consistía en hacer rebotarla en la pared y se agarraba con la mano que se diera la instrucción.	
Fue posible evidenciar que estas actividades para los niños se convirtieron en retos motores, incluso, muchos niños dijeron que lo seguirían intentando en casa o en el parque hasta lograrlo.	
Para el cierre de clase, se realizó estiramiento con unos aeróbicos a ritmo suave y se realizó el proceso de reflexión de costumbre con los niños, donde se evidenció una gran aceptación por la clase, dando los mejores comentarios.	
<ul style="list-style-type: none"> - Se evidencia un acompañamiento de los padres de manera constante. - Se da la instrucción de no encender los micrófonos, simplemente cuando se pregunte algo, ellos asiente con pulgares arriba. 	

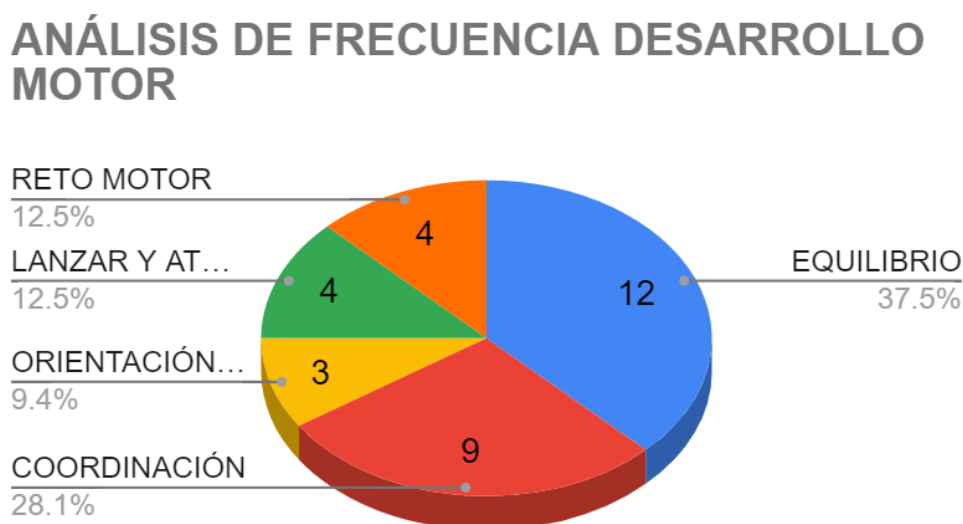
Diario de campo # 8

Objetivo: Realización de actividades para la fundamentación de acciones motoras (orientación temporo espacial)

Diario de campo 8	
Grado primero	IED Francisco José de Caldas
<p>Descripción: En esta oportunidad la clase comenzó sobre las 7:05 am.</p> <p>Para el calentamiento, continué con la estrategia de una pequeña sesión de aeróbicos donde va activando a los niños poco a poco y poniéndolos dentro de la clase, llaman su atención.</p> <p>En la parte central, para esta oportunidad sólo propuse 2 actividades de orientación tiempo-espacio que tenían la facilidad de darle diversas variaciones y alternativas. La primera, principalmente fue la que más atención tuvo por parte de los niños, muy seguramente se debió a que reciban comandos por parte del docente y ellos pendientes a ejecutarlas.</p> <p>En la segunda, bajaron un poco la actitud por la naturaleza de la actividad, así que implemente un juego súper tradicional, "Simón dice", y les daba la potestad a algunos estudiantes de darle la "orden". Fue u buen cierre de clase.</p> <p>Finalmente, se realizó estiramiento y realicé deje un espacio para que ellos mismos opinaran sobre la clase. Sus comentarios fueron como "Muy divertido profe", "Me gustó mucho cierta actividad", "Yo hice muy fácil tal actividad", entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se evidencia un acompañamiento de los padres de manera constante. - Se d la instrucción de no encender los micrófonos, simplemente cuando se pregunte algo, ellos asienten con pulgares arriba. 	

Como fruto del análisis cualitativo se obtienen las siguientes categorías emergentes.:

Figura 2. Categoría No 1 Desarrollo Motor.



En esta primera categoría, de acuerdo con la detallada revisión de los diarios de campo, es posible dividir en 5 variables (Equilibrio, coordinación, lanzar y atrapar, Orientación temporo

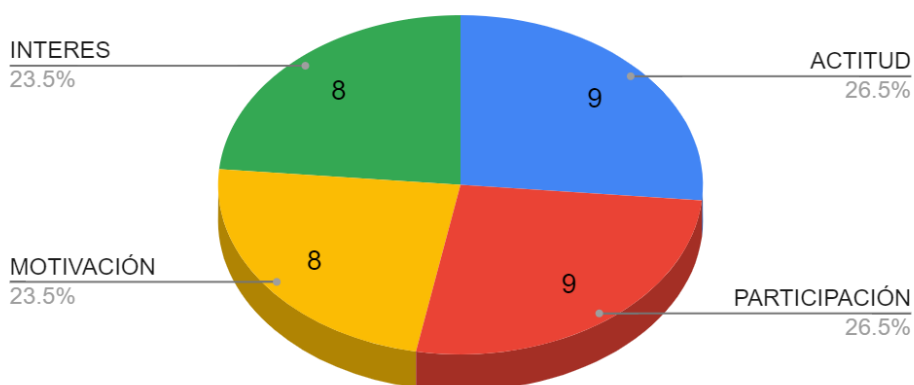
espacial y reto motor), las cuales fueron observadas y abordadas en algún momento de las sesiones clase.

El desarrollo motor es el eje principal y fundamental de este proyecto de grado, claro está. Es el equilibrio la variable más frecuente debido a que se pudo desarrollar más sesiones de clase con este objetivo. Luego, tenemos a la coordinación como la segunda variable más frecuente, esto debido a que la vinculamos al equilibrio por la naturaleza propia de los ejercicios propuestos. Los retos motores, funcionaron muy bien como herramienta de clase y motivación. Finalmente, la variable de la orientación temporo espacial fue tan poco mencionada porque solo hubo lugar para trabajarla en una sesión de clase, debido al retorno de los estudiantes a la presencialidad.

En el diario de campo No. 7 se afirma que “fue posible evidenciar que estas actividades para los niños se convirtieron en retos motores, incluso, muchos niños dijeron que lo seguirían intentando en casa o en el parque hasta lograrlo” (Diario de campo No. 7) De acuerdo con Sandra Soteno los retos son un motor muy importante para el aprendizaje de los niños, que los incita a “moverse” para conseguir una meta con significado para ellos y los estimula para conseguir sus objetivos.

Figura 3. Categoría No 2 Rol del Estudiante

ANÁLISIS DE FRECUENCIA ROL DEL ESTUDIANTE



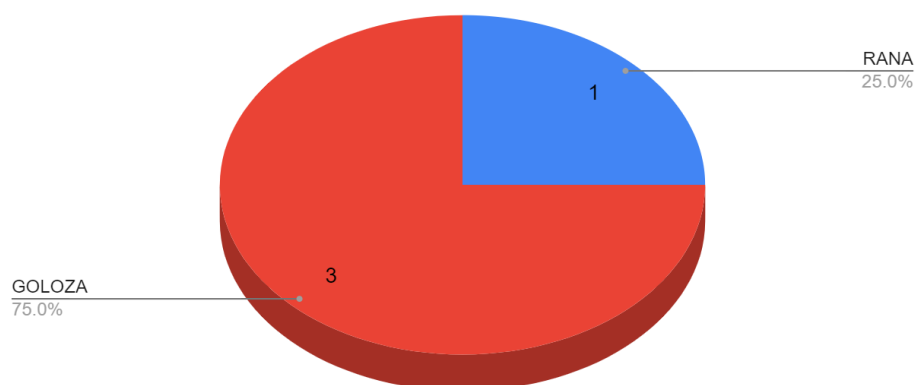
En segundo lugar, analizamos el rol del estudiante, donde se dividió en 4 subcategorías que se manifestaban constantemente en las sesiones de clase (interés, actitud, participación y la motivación hacia la clase). Donde se evidencio una mejora a medida que avanzaban las clases, ya que siempre estaban presentes estas subcategorías en cada clase, es decir, se veían los deseos por desarrollar la clase.

Para esto es importante enseñar a los estudiantes a identificar las características predominantes de su persona, así como su estilo de aprendizaje y de esta manera reflexionar con ellos sobre sus fortalezas y áreas de oportunidad lo que les permitirá desarrollar sus capacidades al máximo, así como lo desarrollamos en cada sesión de clase.

Resulta pertinente citar a Alonso, et. al. (1997). "La propuesta de los estilos de aprendizaje ofrece a los docentes y a los alumnos datos significativos sobre el aprendizaje individual y el aprendizaje de los otros miembros del grupo, con los que debe compartir su caminar diario en el aula" (p. 59)

Figura 4. Categoría No. 3 Juegos Tradicionales

ANÁLISIS DE FRECUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES



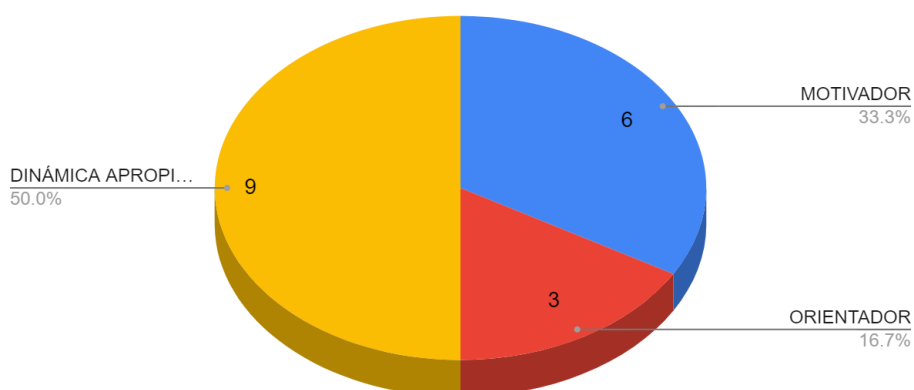
Como tercera categoría, analizamos el papel fundamental de los juegos tradicionales, que, si bien no se pudieron implementar los que deseábamos por la virtualidad, fueron parte fundamental para desarrollar el objetivo de nuestra investigación.

En el diario de campo número 6 se evidencia el buen resultado que generó la implementación del juego “la golosa”, ya que se veía el entusiasmo por participar y hacerlo de la mejor manera por parte de los estudiantes. Al igual, cuando realizamos el juego de la “rana” que implementamos en la guía número 11 y se evidencia de igual manera en el diario de campo número No.7. Al respecto Jiménez nos dice que:

La lúdica como experiencia cultural es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión de actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto las ensoñaciones, la palabrería e inclusive todos aquellos actos cotidianos como mirar vitrinas, pararse en las esquinas, sentarse en una banca son también lúdicos(Jiménez, C. 2005).

Figura 5. Categoría No. 4 Rol del Docente

ANLISIS DE FRECUENCIA ROL DEL DOCENTE



En esta última categoría, se encuentra el rol del docente en la ejecución de las sesiones de clase y el desarrollo de las mismas. El docente es quien se debe asegurar que el objetivo de la misma se cumpla, y todos aquellos elementos que deban ser trabajados, estén presentes en las clases. El papel del docente de Educación Física en estas clases virtuales pesa aún más que en las clases presenciales, porque requiere de más creatividad y habilidad para que los niños estén concentrados en la clase.

En la observación de los diarios de campo, encontramos 3 subcategorías donde la de mayor frecuencia viene siendo las dinámicas apropiadas que utiliza el docente como tal. Como mencionaba antes, un niño tan pequeño tiende a aburrirse rápido y depende de la dinámica que utilice el profesor para pasar la clase de la mejor manera. El ser motivador y orientador, es clave para ser docente y al ejecutarlo, provoca que sus alumnos les den agrado entrar a la clase y, sobre todo, aprendan.

En el diario de campo No. 8 se resalta de que “los niños bajaron un poco la actitud por la naturaleza de la actividad, así que implemente un juego súper tradicional, "Simón dice", y les daba la potestad a algunos estudiantes de darle la "orden", y funcionó muy bien, los motivé a seguir prestando atención y aprendiendo” (Diario de Campo No. 8). Como lo afirma Núñez, Fajardo & Quimbayo:

No es suficiente que el docente tenga el saber disciplinar sino también el saber pedagógico, y este último se logra bajo un factor determinante para cualquier área del conocimiento: la motivación; elemento que muestra el interés de un tema, desplegando su importancia y facilidad de entendimiento. Así, siendo la motivación inherente al proceso educativo, debe ser dispuesta para que el estudiante apropie y asimile el conocimiento ya sea desde el interés personal o el interés inducido por el docente; es por esto que una de las funciones más importantes que se deben desarrollar se encuentra en los elementos de motivación para la clase. (pp. 261)

Conclusiones

Una vez realizadas las intervenciones propuestas en el presente proyecto de grado llevado a cabo en el ITI Francisco José de Caldas con los estudiantes de grado primero, se observaron varios resultados satisfactorios, que dan respuesta a la pregunta **problemática** planteada. Entonces, al finalizar el proceso investigativo se puede comprobar que los juegos tradicionales sí tienen una incidencia positiva en el desarrollo motor.

Es necesario resaltar qué, al afirmar que los juegos tradicionales inciden positivamente en el desarrollo motor, es una perspectiva desde la observación y el registro y análisis detallado en los diarios de campo. Por lo tanto, a este resultado le queda haciendo falta la verificación cuantitativa que debió haberse dado con un post test aplicado a los mismos participantes del pretest, algo que se tornó imposible con el retorno a clases presenciales.

También, es posible afirmar que los juegos tradicionales son una valiosa herramienta para desarrollar clases de educación física, y según lo trabajado con los estudiantes, hay una importante aceptación, ya que estos juegos hacen que la motivación de los estudiantes crezca hacia la clase. Además, de que juegos como la golosa o la rana, son juegos muy comunes que generan un gusto, en este caso, no solo en los niños, sino más generalmente, en toda la población. La golosa siendo un juego característico de la infancia y la rana un juego característico de jóvenes y adultos.

Para finalizar, se recomienda para futuros estudios sobre este tema tan interesante. Ver la gran incidencia que tienen los juegos tradicionales que muchos practicamos de niños en el desarrollo de capacidades motoras, y no solo en cuanto a lo físico, sino también a lo cognitivo, ya que desarrollan habilidades de pensamiento. Por ello es necesario que la institución educativa debe conocer y aplicar adecuadamente los juegos tradicionales, como método y estrategia para talleres.

Referencias Bibliográficas

Alonso, C. (1997). Oportunidades de aprendizaje: “Los estilos de aprendizaje”, Ediciones mensajero. Disponible en <http://www.educadormarista.com/Descognitivo/ESTAPR07.HTM>.

Aníbal, A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas: Scielo*. Vol. 36.

Antoranz, E. Villalba, J. (2010). Desarrollo cognitivo y motor. *España: Editorial Editex*.

Araque, E. (2016). Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años, de la Unidad Educativa "Enrique Vacas Galindo" del cantón Cotacachi, provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016. (*Tesis de pregrado*). Disponible en: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5764>

Arévalo, Urina y Santacruz. (2020). Impacto del aislamiento preventivo obligatorio en la actividad física diaria y en el peso de los niños ~ durante la pandemia por SARS-CoV-2. *Revista Colombiana de Cardiología*. P. 589-596.

Barrera, A. (2014). Fortalecimiento de las habilidades básicas motoras correr, saltar y lanzar por medio de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 a 10 años de la Institución Educativa Sochaquirá Abajo sede Guaquirá Guataya "Boyaca". (*Tesis de pregrado*). Disponible en: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2950/TE-17680.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cabrera Valdés, Barbarita de la Caridad, & Dupeyrón García, Marilyn de las Nieves. (2019). The development and of fine motor skills in pre-school children. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2), 222-239. Recuperado en 10 de junio de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S181576962019000200222&lng=es&tlng=en..

Cabrera, E. (2010). ¿Juego o deporte? análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles. España: Editorial Wanceulen. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=653861>.

Campo, L. (2010). Importancia del desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos del lenguaje y la cognición en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla (Colombia). *Salud Uninorte*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/817/81715089008.pdf>

Creswell, J., & Plano, V. (2007). *Designing and conducting Mixed Methods Research*. California: Sage Publications, Inc

Da Fonseca Vítor, Manual de Observación Psicomotriz. Estructuración espacio temporal. INDE Publicaciones 2005 segunda edición. Biblioteca Banco de la República Pereira Rda. Pag. 219.

Da Fonseca, V. (2007). *Manual de Observação Psicomotora: significação psiconeurológica dos fatores psicomotores*. 2ª Edição. Porto Alegre: Artes Médicas.

GANEM, Patricia. RAGASOL, Martha. El constructivismo como alternativa de trabajo docente. ¿Qué es el constructivismo? México. Editorial Limusa S.A. 2010. Pág. 11.

García y Llull (2009). El juego infantil y su metodología: *Editorial Editex: pertenece a El juego*.

Diaz, S. (2014). Los Métodos Mixtos de Investigación: Presupuestos Generales y Aportes a la Evaluación Educativa. *Revista Portuguesa de Pedagogía*. Pág. 7-23. Obtenida de: [https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/36342/1/Los%20Metodos%20Mixtos %20de%20Investigacion.pdf](https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/36342/1/Los%20Metodos%20Mixtos%20de%20Investigacion.pdf)

Gil, Contreras y Gómez. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Ibero Americana de Educación*. No. 47 (Versión virtual). Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>

JIMÉNEZ, Carlos Alberto. La inteligencia lúdica. Juego y pedagogía en tiempo de transformación.2005.

Kishimoto, Tizuko Morchida (1994). *O jogo e a educacao infantil*. Editorial Pioneira, Sao Paulo. Pág. 24

Maqui, C., Tuanama, G. y Rodríguez, C. (2016). Influencia de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer grado de Educación Primaria Institución Educativa Experimental “Rafael Narváez Cadenillas” Trujillo – 2016 (*Tesis de pregrado*). Disponible en: <http://www.dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9063>

Méndez, A. y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. núm. 19, enero-junio, 2011, pp. 54-58. Murcia, España. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732285011.pdf>

Monge Alvarado, María de los Ángeles, & Meneses Montero, Maureen (2002). Instrumentos de evaluación del desarrollo motor. *Revista Educación*, 26(1),155-168. [fecha de Consulta 9 de junio de 2021]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44026113>

Morin, A. (s.f.). Hitos del desarrollo en estudiantes de primer grado. Understood. Recuperado el 12 de junio del 2021 de <https://www.understood.org/es-mx/learning-thinking-differences/signs-symptoms/developmental-milestones/developmental-milestones-for-typical-first-graders>

Navarro (2002). El afán de jugar: *España: Inde*

Nuñez, M.; Fajardo, E. & Quimbayo, J. (2010). El docente como motivador. Percepciones de los estudiantes de la Facultad Ciencias de la Salud de la Universidad del Tolima (Colombia).

Revista Salud Uninorte Vol. 26 (2). Obtenida de:

<http://www.scielo.org.co/pdf/sun/v26n2/v26n2a09.pdf>

Palau, E. (2005). Aspectos básicos del desarrollo infantil. La etapa de 0 a 6 años. Barcelona: Ediciones CEAC.

Peraza Zamora, César, Morales Romero, Carlos Alberto, Rodríguez Pérez, María Lourdes, & Pedroso Paula, Marisel. (2020). Medio de enseñanza para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de sexto año de vida. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(2), 221-237. Epub 04 de agosto de 2020. Recuperado el 10 de junio de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522020000200221&lng=es&tlng=es.

Plazas, D. y Ramírez, W. (2014). *Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar del Colegio Francisco José de Caldas*. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/10901/7666>.

Ramírez, J. y Ariza, R. (2018). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para el desarrollo motor de los patrones básicos (lanzar y atrapar) en los niños de 101 del colegio IED Robert F. Kennedy, sede B jornada tarde. (*Tesis de pregrado*) Disponible en: <http://hdl.handle.net/10901/15790>

Ríos, M. (2005). Manual de Educación Física adaptada al alumno con discapacidad. Barcelona: Editorial Paidotribo. Consultado el 10 de noviembre de 2010 de: books.google.es/books?id=kfjrar562mQC&pg=PA231&dq=desarrollo+motor&cd=7#v=onepage&q=desarrollo%20motor&f=false www.psicopedagogia.com/desarrollo-aprendizaje

Rosa, García y Carrillo (2018) La Educación Física como programa del desarrollo físico y motor. *EmásF*. pp. 105-124. *Recuperado de:* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6408944>

Sampieri, R.; Collado, C. & Lucio, P. (2003). Metodología de la Investigación. *McGraw Hill Interamericana: México D.F.* Disponible en: <http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>

Soteno, S. (24 de marzo del 2021). ¿Qué es un reto motor? *Tomado de ALEPH* Disponible en: <https://aleph.org.mx/que-es-un-reto-motor>

Tecana American University. (s.f.). Tipos de investigación. Obtenido de: <https://tauniversity.org/tipos-de-investigacion>

WALLON, Henri. El juego y su clasificación. En: ORTÍ FERRERES, Joan. La Animación Deportiva, el Juego y los Deportes Alternativos, INDE Publicaciones,2004. pág. 56.

Zapata, I., Flores, B. y Peralta, M. (2019). Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la motora gruesa en niños y niñas de III nivel de preescolar en la escuela Rubén Darío de Estelí, en el período de enero – abril en el año 2019. (*Tesis pregrado*). *Universidad Autónoma de Nicaragua*.

Apéndice A

Evidencia Sesiones de Clase

