

**La Lúdica como estrategia para fortalecer la coordinación visomotora en niños del grado
de transición de la Institución Educativa Gimnasio Campestre Pablo Neruda del municipio
Monterrey Casanare**

Jainys Johana Cisneros Peña

Sadie Yulitza Toloza Melo

Tutor

Yenni Alexandra Basto Cruz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Escuela de Ciencias de la Educación

Licenciatura en pedagogía infantil

2023

Resumen

La construcción de la propuesta pedagógica se centra en una investigación cualitativa, buscando fortalecer la coordinación visomotora en 20 niñas y niños, de 5 a 6 años, pertenecientes al grado de transición de la institución educativa Gimnasio Campestre Pablo Neruda del municipio Monterrey Casanare a través de estrategias lúdicas y recreativas; En consecuencia, ante la falta de métodos actualizados e innovadores por parte del docente de aula, se establecen soluciones que responden a las necesidades de los estudiantes; donde el movimiento, la manipulación y la exploración del entorno que les rodea potencien sus capacidades cognitivas y sociales, proporcionando a niños y docentes herramientas que promuevan la adquisición de aprendizajes efectivos y valores que puedan trascender a sus vidas; Mediante el uso de la técnica de inmersión participativa, la utilización de registros fotográficos y videos, así como el diseño e implementación de secuencias didácticas aplicadas previamente en distintos entornos, se logró potenciar las habilidades visomotoras de los niños. Esto favoreció el desarrollo de experiencias significativas, permitiéndoles disfrutar el proceso y abordar de manera directa cada acción ejecutada por ellos como protagonistas del proceso individual y global. Además, demostraron una capacidad efectiva para adaptarse a cada propuesta planteada, construyendo eficientemente a través de sus propias acciones. Los resultados reflejan un predominio de las habilidades motoras de la población de estudio a medida que se da cumplimiento a los propósitos establecidos, En resumen, se considera que la coordinación visomotora es una habilidad crucial en el desarrollo infantil, ya que contribuye a actividades cotidianas como escribir, colorear y dibujar. Dado que gran parte del aprendizaje se realiza a través de la función visomotora, cualquier alteración en su desarrollo puede causar déficits cognitivos y aumentar la probabilidad de dificultades en el aprendizaje.

Palabras claves: Coordinación visomotora, Estrategias lúdicas y recreativas, infancia.

Abstract

The construction of the pedagogical proposal focuses on qualitative research, seeking to strengthen visual-motor coordination in 20 girls and boys, ages 5 to 6, belonging to the transition grade of the Gimnasio Campestre Pablo Neruda educational institution in the Monterrey Casanare municipality. through recreational activities and recreational strategies; Consequently, in the absence of updated and innovative methods on the part of the classroom teacher, solutions are established that respond to the needs of the students; where movement, manipulation and exploration of the environment that surrounds them enhance their cognitive and social abilities, providing children and teachers with tools that promote the acquisition of effective learning and values that can transcend their lives; Through the use of the participatory immersion technique, the use of photographic records and videos, as well as the design and implementation of didactic sequences previously applied in different environments, it was possible to enhance the children's visual-motor skills. This favored the development of significant experiences, allowing them to enjoy the process and directly address each action carried out by them as protagonists of the individual and global process. Furthermore, they demonstrated an effective capacity to adapt to each proposed proposal, building efficiently through their own actions. The results reflect a predominance of the motor skills of the study population as the established purposes are met. In summary, visual-motor coordination is considered a crucial skill in child development, as it contributes to daily activities such as writing, coloring, and drawing. Since much of learning is done through visual-motor function, any alteration in its development can cause cognitive deficits and increase the likelihood of suffering from learning difficulties.

Keywords: Visual-motor coordination, Playful and recreational strategies, childhood.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	11
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	17
Planeación Didáctica.....	19
Enfoque Didáctico	23
Implementación.....	27
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones	36
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A Enlace Carpeta de Evidencias de la Práctica	41
--	----

Introducción

La lúdica es la capacidad de ceder a la complejidad más fácilmente y aprender de una manera agradable y divertida. Lo lúdico como estrategia pedagógica y didáctica promueve el desarrollo psicosocial y la conformación de la personalidad. Además, se comprende como una dimensión del desarrollo y de las necesidades de las personas de comunicarse, sentir, expresarse, produciendo una escala de emociones al entretenimiento, la diversión y la recreación que nos lleva a disfrutar y reír.

Esto es útil, ya que facilita y permite la enseñanza y el aprendizaje, al mismo tiempo que posibilita la adquisición de habilidades motoras, conocimientos y reflexión. Este recurso logra ser permeable a muchos contenidos que se presentan en el aula, aunque cabe aclarar que es solo una estrategia y no se debe limitar a pensar que es lo único, las actividades recreativas son un patrimonio cultural inmaterial, por lo tanto, las escuelas como espacios culturales para la primera infancia deben dar lugar al acto de jugar y divertirse.

En consecuencia, la investigación pedagógica se enmarca en relación con experiencias prácticas con el grado transición de la institución educativa Gimnasio Campestre Pablo Neruda del municipio Monterrey Casanare, con el fin de fortalecer y aplicar estrategias lúdicas que estimulen la capacidad cerebral y la exploración de los movimientos corporales, realizar acciones motoras en actividades específicas, eficientes y de precisión, esto en función al diagnóstico realizado que establece falencias en la coordinación viso motriz de los menores pertenecientes al grado transición.

El buen desarrollo de la coordinación visomotora en la infancia es una pieza clave en el desarrollo integral, los movimientos que integran el control corporal o movimientos de carácter

fino, logran de manera significativa que los niños dominen y adquieran el control de sus partes del cuerpo.

Frostig (2016) manifiesta que:

La coordinación viso-motora es la capacidad para coordinar la visión con los movimientos del cuerpo. Esta es una habilidad muy relacionada con la escritura por lo que es muy importante su correcto desarrollo; cuando el niño realice las actividades podemos observar la postura frente al papel, si se aleja o acerca demasiado al papel...

Debemos tener en cuenta que cuando queremos coger algo son nuestros ojos los que guían a nuestra mano, del mismo modo cuando escribimos o dibujamos son nuestros ojos los que deben guiar el movimiento de la mano, por ello es importante observar la postura que adopta el niño. (p. 6)

Por tanto, se tienen presentes referentes teóricos y estrategias didácticas que les ayude a tener mayor conocimiento de su cuerpo, de su espacio, desarrollando capacidades individuales y colectivas a través del movimiento y la acción.

Ausubel (1976) sustentó que:

El aprendizaje resulta significativo si la nueva información puede relacionarse, de modo sustancial, con lo que el individuo ya sabe y es funcional si la persona puede utilizarlo para resolver un problema determinado, en una situación concreta. Esta utilización se hace extensiva al enfrentamiento de nuevas situaciones que permitan realizar nuevos aprendizajes. (p. 32)

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Esta propuesta se enmarca en el contexto de la institución educativa Gimnasio Campestre Pablo Neruda, un colegio privado y mixto, pertenece al municipio de Monterrey Casanare, se encuentra ubicado en el casco urbano, sus instalaciones son seguras, cuenta con amplios salones ventilados, iluminados, amueblados con material y herramientas didácticas acordes a la edad de cada grupo, un parque infantil, una cancha de microfútbol, baños divididos para ambos géneros, también una sección para el talento humano, tiene amplias zonas verdes, entre estas se encuentran el jardín y la huerta escolar, una mini sala de cómputo, cocina, cuarto de san alejo, y las oficinas principales de dirección y coordinación. Resaltando que cuenta con todos los servicios públicos (agua, gas, luz, alcantarillado, y recolección de desechos).

Los niveles educativos que ofrece la institución son preescolares y primaria. Los horarios de lunes a viernes de 7am a 12m preescolar y primaria de 7am a 12:30m, primaria con doble jornada los días martes y miércoles de 2 a 5pm. La propuesta se hace al grado de transición que son niños y niñas de 5 a 6 años de edad. La docente titular es normalista superior, el municipio cuenta con escuelas de formación deportiva y cultural gratuitas a las cuales asisten a una de su preferencia como compromiso y requisito estudiantil fuera de la jornada escolar.

Las áreas o asignaturas orientadas al curso analizado son lenguaje, matemáticas, inglés, educación física, artística, religiosa, y ética y valores humanos. el área de convivencia escolar entre ellas están el diario de convivencia, hábitos y rutinas, plan lector, estante mágico, y prueba saber. Gracias al diario de convivencia los padres llevan un reporte diario del comportamiento y actitudes de cada estudiante, se maneja un tipo de semáforo donde se califica ciertos ítems con cuatro colores rojo, naranja, amarillo y verde. Esta es una forma de seguimiento del estudiantado, otra es el grupo de WhatsApp y las reuniones formales que se hacen a menudo, cabe mencionar,

la responsabilidad e importancia que le dan la mayoría de los acudientes al proceso formativo de sus hijos, son muy constantes y unidos.

El tipo de población que atiende; son mestizos, se visualizan y describen a simple vista sin diagnóstico profesional niños sanos, con particularidades normales para su edad, se encuentran en los estratos 3, 4 y 5, los padres de familia y acudientes de los menores desempeñan cargos profesionales como médicos, psicólogos, odontólogos, enfermeros, también ingenieros ambientales, civiles, agroforestales, médicos veterinarios, Arquitectos, Ganaderos, agricultores, amas de casa, entre otras profesiones.

Pregunta de Investigación

El Gimnasio Campestre Pablo Neruda, institución educativa del grado transición del departamento de Casanare - Monterrey, está integrado por 20 niños y niñas, entre ellos se encuentra una baja cantidad (5) con falencias cognitivas, debido a la falta de implementación de estrategias lúdicas y recreativas que mejoren la coordinación de los movimientos oculares. Los niños y niñas no son conscientes de su libre albedrío, se distraen con facilidad, les cuesta realizar actividades como cortar, pintar, rasgar, pegar, entre otros, es decir, un déficit en la coordinación óculo manual, control visual motor y de lateralidad. El escaso tono muscular, la torpeza de movimientos, la falta de equilibrio, y la falta de precisión de manos son características observadas que presentan los niños y niñas.

Cabe señalar que la docente del curso carece de estrategias innovadoras y actualizadas, no se apoya de materiales didácticos, herramientas y recursos tecnológicos aun cuando están disponibles. Es práctico, creativo y original que los agentes educativos desarrollen sus propias estrategias instruccionales sin saltarse planes de clase medidos, que faciliten la enseñanza y el conocimiento innovador en su proceso. Proporcionar estímulos variados, apropiados a su edad y acorde a sus necesidades de actividades y descanso que se presenta en el aula, es fundamental para brindar un desarrollo integral.

Para desarrollar la investigación pedagógica se debe iniciar por tener en cuenta la voz de los niños y niñas analizados, si les preguntamos qué es lo que más les gusta, responderán el juego sin duda, lo divertido. Las actividades lúdicas son uno de los principales roles que aman hacer los niños, además de ser un factor relevante en el cual pueden adquirir las destrezas necesarias que les facilita el dominio y autonomía de su entorno, favorece el desarrollo y crecimiento de las habilidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales; la lúdica tiene un

evidente e interesante valor formativo, porque estimula el curioso, las emociones, los sentimientos, la confianza, se desarrollan normas y patrones aceptados de convivencia y todas las funciones físicas, mentales, emocionales y sociales.

Hoy en día, las actividades lúdicas son vistas como una herramienta y elemento fundamental utilizado como estrategia para el cambio educativo, son tan importantes que incluso son considerados un derecho de la niñez, y mediante distintas estrategias pedagógicas y educativas logran utilizar las capacidades, destrezas y potencias de los infantes. Ve los desaciertos como aprendizajes y encuentra novedosas e innovadoras formas de resolver problemas, con participación activa, comunicativa y trabajo en equipo.

A medida que los bebés desarrollan capacidades cognitivas, la lúdica se vuelve cada vez más compleja y artificial, despierta el orden, acelera el aprendizaje, es pura autocomplacencia, y juega con los sentimientos y las emociones, porque los niños y niñas pueden exteriorizar todos sus miedos, preocupaciones y angustias.

La actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. (Caballero, 2021, p.875)

Es decir, que les ayuda a superarse y aceptar retos, por lo que su implementación es necesaria y fundamental a fin de que la niñez disfrute aprender. Al comienzo de la educación inicial, los niños tienen la oportunidad de familiarizarse con conceptos intelectuales que se ajustan a sus capacidades individuales y motrices. El niño también comienza a aprender conceptos espaciales, percibir estructuras e interactuar con estas, sin embargo, es ahí donde la escuela o institución educativa dinamiza y oficializa este conocimiento.

En otras palabras, es obligación dejar una base inicial sobre cualquier proceso de aprendizaje formativo en constante crecimiento. Es preciso entender el efecto de las medidas tomadas y considerar las diferentes necesidades y bienestar de la niñez. Se debe mantener una observación continua para entender su desarrollo y progreso. No deben limitarse, sino expandirse para resaltar estos comportamientos previstos e involucrar a niños y maestros.

Estos elementos y mecanismos deben refinarse para garantizar que las recomendaciones cumplan con nuestros objetivos de aprendizaje y que la lúdica evoque emociones y aliente a los estudiantes. Comportarse durante ese tiempo, aprendiendo así una lección importante que contribuye a su bienestar general. Dado lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo fortalecer la coordinación visomotora en niñas y niños del grado de transición de la institución educativa Gimnasio Campestre Pablo Neruda del municipio Monterrey Casanare a través de estrategias lúdicas y recreativas?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Los niños primero se relacionan consigo mismos antes de interactuar con el mundo exterior. Es importante que conozcan su cuerpo, sus características y capacidades, lo que implica autoexploración y desarrollo motor. La coordinación visomotora hace referencia a movimientos aplicados de forma secuencial al efectuar una acción, que es donde se relaciona la visión y la movilidad, además del manejo directo de los recursos didácticos.

Según Panduro (2018)

Para escribir necesariamente, debe tener el niño y la niña una coordinación de la psicomotricidad fina; sensoria motora, coordinación de sus sentidos; visomotora, coordinación específica entre visión táctil para lograr el desarrollo del aprendizaje en la iniciación de la escritura. (p 41)

Es preciso señalar que la coordinación viso motriz es importante y usada en distintos ejercicios que realizan los niños en el ciclo inicial, tales como cortar, enhebrar, pegar, dibujar, pintar, abotonar, armar laberintos y en la preescritura; cuando no se realiza una adecuada estimulación se evidencian problemas en la enseñanza de la escritura.

La importancia del desarrollo visomotor radica en la escritura, la cual demanda de un trabajo y estímulo previo de diferentes habilidades para poder desarrollarse de manera correcta. Básicamente, para poder llegar a escribir se debe dar un control muy preciso de las partes activas del cuerpo (manos, dedos, muñeca), la cual se logra con la inhibición de las partes corporales pasivas, que son los brazos, antebrazo, hombros. (Albuja, 2017, p.30)

Los juegos visomotores permiten a los niños mejorar habilidades visuales, así mismo originan un íntegro desarrollo entre el análisis y la recepción. Así que los docentes deben estar capacitados con estrategias que permitan una comprensión y adquisición de nuevos conocimientos, de manera más sencilla, con ambientes pertinentes y sin distracciones, que establezca una educación atributiva.

Manzano (2016) manifiesta que:

Los factores que inciden directamente para la adquisición de destrezas en los niños están directamente ligados al trabajo docente, en razón de que el docente o maestra del aula deben conocer que el aprendizaje y la aplicación de las destrezas y conocimientos no surten de manera espontánea en los niños sino en base a un trabajo específico. (p. 17)

Las habilidades de los niños se pueden mejorar a través de actividades lúdico-recreativas y movimientos dinámicos porque se involucran en el entorno con ellos. Teniendo en cuenta que deben ser planificadas, estructuradas, sin improvisaciones que demuestren dirección y control, es necesario señalar que no deben ser sólo actividades manuales, por el contrario, ser cognitivas y físicas; Considerando que el desarrollo debe ser completo, alcanzar metas y reforzar habilidades y capacidades

Castro, Cabrera y Trujeque (2014), dicen que:

A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (...). Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. (p.128)

Asumir una posición de carácter político es estar dispuesto a adquirir un compromiso claro y decidido con el ejercicio práctico del docente, con una posición histórica o interpretativa marcada por una posición política e ideológica como apoyo que interpreta la realidad y la construcción de significado que conduzca a soluciones, desde el plan pedagógico es necesario que como docentes analicemos las condiciones de las asignaturas y todos sus aspectos que la involucran para que podamos comprender la situación y sus realidades, darle el significado pertinente a cada experiencia y poder hacerlo, dar solución a la investigación propuesta en el ejercicio práctico. “La investigación desde la educación es aquella en el que los implicados (docentes, directivos escolares), desarrollan esta idea investigativa analizando el carácter

político, la relación entre teoría y práctica, la perspectiva crítica, el dilema del método, como sujeto de investigación” (Pérez, 2003, p.72).

Al identificar una problemática concreta de un análisis de la observación con base en el entorno educativo, se plantea una solución por medio del estudio de conceptos y opiniones, examinando las condiciones y el entorno de implementación, quien consiente resultados bajo apreciaciones y actos que apoyen a una definición propia de la posición en beneficio al contexto. De este modo se realiza un planteamiento didáctico basado en polemizar los conocimientos a obtener, incentivar al alumno a establecer objeción que modifique vicisitudes propias del desarrollo visomotor, mediante prácticas de aprendizaje establecidas para favorecer el progreso y la formación de los infantes partiendo de la problemática determinada.

Mediante la investigación como agentes intelectuales transformadores, en primer lugar, se identifica y se concibe la problemática delimitada en el ámbito educativo, bajo el análisis de las dificultades de aprendizaje. Por lo tanto, es necesario llevar a cabo acciones pedagógicas, comenzando por reconocerse como persona y actor pedagógico; con enfoque en el estado del ámbito escolar, determinando también el estado afectado para luego aplicar una técnica de investigación pedagógica que facilite el progreso ideal de los menores en beneficio de un desarrollo integral en la infancia. Del mismo modo, el registro de los diarios de campo es un mecanismo que continuamente estructura la práctica educativa, y además permite la transformación, el enriquecimiento y la mejora.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Desde el criterio maestro introspectivo, las competencias son implementos que posibilitan la reflexión y el conocimiento en relación con los procesos de enseñanza, sirviendo como instructivo para comprender los aprendizajes, consintiendo, analizar tanto al estudiantado como a nuestro mismo ser y los ambientes en que nos desarrollamos. En la infancia encontramos patrones con distintos estilos de aprendizaje, es decir, que todos tenemos una forma diferente de aprender, por lo que se debe ser competente con nuevas metodologías, que faciliten estos procesos formativos.

Las competencias fundan la educación desde la enseñanza y el aprendizaje que compone un modelo pedagógico desde los pensamientos complejos, el desarrollo de potencialidades y solidaridad; asimismo, habilidades que autogestionan un proyecto de vida ético, y una formación humana e integral. Los docentes deben ser competentes, contribuir a la merced del bienestar, integrarse en el intercambio y la obtención de conocimientos y ser un ser sociolaboral.

En consecuencia, con la intervención pedagógica se plantea mejorar la condición educativa, reconociendo potencias y debilitamientos por entre investigaciones fundamentadas y sustentadas, así como procesos y competencias integrales que actúen ante las problemáticas del contexto escolar, además, tomando en consideración, retos del entorno, la necesidad de crecer personalmente entre la incertidumbre, en contienda con el compromiso moral y la adaptación. El plan pedagógico apropia a la aplicación de actividades lúdico-pedagógicas acentuadas en el diseño universal de aprendizaje para el servicio y preeminencia de la agrupación formativa, proporcionando contribuciones a la transformación educativa en pro de resolver dificultades de aprendizajes con ayuda de competencias que aprecian cambios positivos en habilidades, actitudes y conocimientos.

Tobón y Mediana (2010), sostienen:

Sobre la formación basada en competencias, constituye una propuesta en el aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral, como condición esencial de todo proyecto pedagógico; integra la teoría con la práctica en las diversas actividades; promueve la continuidad entre todos los niveles educativos y entre estos y los procesos laborales y de convivencia. (p. 91)

La educación efectiva se enmarca desde la base de pilares formativos del saber, (saber hacer y el saber ser), por lo que son prácticos en el desarrollo de la propuesta, siendo integradores en la construcción de conocimientos con una amplia posibilidad de profundizarlos, cooperando de forma íntegra a la transformación educativa, de forma que se respeten ritmos, capacidades, y estilos de aprendizaje, en vista de la inclusión educativa que favorezca y se ajuste a cada necesidad, el trabajo en equipo es otra forma de integrar esta competencia desde el diálogo asertivo.

Tobón y Mediana (2010), nos dice que “las competencias docentes son las que efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas” (p.94). El saber hacer, hace parte del proceso práctico, teniendo presente las peculiaridades del ambiente social, personal, laboral, familiar y educativo. Es decir, que se aplican competencias, en busca de aprendizajes colaborativos y significativos que propicien la escucha, el diálogo y la mejora.

Planeación Didáctica

La planeación didáctica se compone del diseño de experiencias lúdicas y recreativas en pro de lograr competencias con base en los DBA - Transición (Expresa y representa lo que observas, sentir, pensar e imaginar, a través de juegos, música, dibujos y expresiones corporales), y potenciar la dimensión del desarrollo cognitivo con el fin de fortalecer la coordinación visomotora de la población que participa en la propuesta pedagógica; En este sentido, se implementó la secuencia didáctica titulada “Juego, me divierto y aprendo”, la cual propone tres actividades:

La primera, denominada “Sonrisas brillantes”, implementada durante una sección, que establece como aprendizajes esperados, poder ejecutar ejercicios que involucren la motricidad; Movimientos de partes finas del cuerpo (muñecas, dedos), fortalecer habilidades visuales, táctiles y creativas, así como superar dificultades para realizar movimientos coordinados, incorporando acciones donde repasen lo aprendido, y reconozcan la motivación y el estímulo ante nuevos aprendizajes.

En el momento de inicio se saluda con ayuda de la canción infantil “bienvenidos musiquitos”; Con un títere y utilizando otro tono de voz se interactúa con los alumnos sobre los hábitos saludables y su importancia en nuestra vida diaria. Se anuncia el tema a trabajar, para dinamizar la actividad se hace la pregunta: ¿de qué crees que se trata la actividad?, permitiendo que los niños se relacionen en busca de generar confianza y seguridad, y la participación activa; A través de un cuento inventado y con ayuda de material didáctico se les enseña a los niños la importancia de la higiene bucal, y los alimentos que son buenos para los dientes, (para esta actividad se crean carteles de cartulina que representan las causas de la falta de higiene bucal y lo contrario de esto).

Para el momento de desarrollo se juega al dentista, se entrega a cada niño y niña una plantilla que representa un diente, se pide hacer uso de delantales para pintar, Se pondrá a disposición pintura blanca y cepillos elaborados manualmente por los profesionales a cargo; Deberán rellenar todo el diente de pintura blanca con ayuda del cepillo, simulando movimientos del cepillado.

Como momento de cierre, se coloca en el tablero un diente sano y uno en mal estado, junto a ellos alimentos sanos y no sanos, los estudiantes deben identificar cuál corresponde a cada situación, por ello pasarán de uno en uno a ubicar el alimento en el lugar correspondiente. Como producto de la implementación, los niños y niñas deben lograr clasificar y reconocer los alimentos saludables y no saludables para el bienestar bucal, por medio de material didáctico, y tomar conciencia de los buenos hábitos de higiene.

La actividad número dos “Chefcitos” propone como resultados la participación activa, demostrando dominio de habilidades y destrezas psicomotrices con el ejercicio de movimientos controlados de partes gruesas y finas del cuerpo. Se inicia con conocimientos previos, llamando la atención del grupo a través de la estrategia de los dedos, que consiste en aplaudir con el número de dedos que indica el mediador y se cierra con un susurro de silencio.

Posteriormente, se explica a los niños que nos convertiremos en chefs, se hacen recomendaciones para evitar accidentes y se realizan acciones de higiene para el tratamiento de los alimentos; Se brinda un espacio para discutir los alimentos que se consumen en casa. Se proyectará un vídeo educativo sobre alimentación equilibrada.

Durante el desarrollo y gestión del conocimiento se organizan los utensilios, se utiliza el traje de chef, se lavan las manos y los frutos; Bajo la supervisión de los docentes en formación, los alumnos pelan y pican las frutas, para proceder a mezclar y agregar los materiales faltantes

para el salpicón, luego organizan y disfrutan de la comida preparada. Para cerrar, se revisa y comparte el aprendizaje obtenido; El producto a conseguir es la representación a través de un dibujo de alimentos saludables y comida chatarra.

Para la última y tercera actividad “Mi granjita”, que se realiza en una sección y pretende alcanzar como aprendizajes esperados la realización de ejercicios con dominio y movimientos de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie); al igual que, destrezas al momento de ejecutar ejercicios que implican movimientos motores y sentido del tacto. Se inicia en el aula con canciones de Bienvenida, “la mane”, oración, normas y hábitos; Se explica detalladamente el desarrollo de la actividad, se colocan indumentaria de protección que anteriormente se pidió (bloqueador, cachucha o sombrero...), ya que se expondrán al entorno directamente.

Durante el momento del desarrollo la actividad lúdica estará organizada por secciones, es decir, que los estudiantes deben rotar en grupos por determinados tiempos, Ordeño la vaquita: toman una cubeta o balde para hacer la mímica de ordeño, Nacen los patos: hallarán un nido de patos (huevos), deben rasgar, romper la cáscara hasta encontrar el polluelo dentro. Recojo los huevos del lodo: encontrarán una cantidad determinada de pimpones dentro de una tina cubierta de lodo, con ayuda de unas pinzas o cucharas sacarán los “huevos” enlazo el animal: con un nailon tratarán de enlazar el “animal” dispuesto, desgranó el maíz: deben desgranar dentro de un recipiente la mazorca.

Para el cierre mi caballito: en caballos de palo se realiza recorrido corto por la zona verde, aprovechando para reflexionar acerca de lo hermoso que es lo natural, y para preguntarles qué parte de la actividad les gustó más y cuál se les dificultó; Luego se lavan las manos, se hidratan y regresamos al aula de clase. Como producto, los niños/as deben dibujar en un octavo

de cartulina el animal de la granja que más les gusto, y representarlo a través de un mimo. Como estrategia de evaluación para las actividades se aplicó la técnica de inmersión participativa y directa, el registro de videos y fotografías. Por otro lado, se hizo uso de recursos digitales y didácticos que se adaptaron a las metodologías innovadoras de enseñanza.

Enfoque Didáctico

Las actividades diseñadas para la secuencia didáctica se planificaron de manera diversificada, basadas en fortalecer la coordinación visomotora, implementando la lúdica y la recreación como una forma llamativa, innovadora y efectiva de enseñar, utilizando además diferentes materiales y técnicas pedagógicas para cada proceso de aprendizaje; brindando espacios para desarrollar actividades de manera cooperativa e individual, además, con lineamientos específicos en busca de lograr desarrollar una propuesta pertinente y coherente a los propósitos planificados.

Díaz (2013) sustenta que:

La secuencia de aprendizaje responde fundamentalmente a una serie de principios que se derivan de una estructura didáctica (actividades de apertura, desarrollo y cierre) y a una visión que emana de la nueva didáctica: generar procesos centrados en el aprendizaje, trabajar por situaciones reales, reconocer la existencia de diversos procesos intelectuales y de la variada complejidad de estos. (p. 18)

La labor docente, debe enfocarse en objetivos y contenidos claros, que van desarrollándose de la forma como se interviene en la investigación y en las actividades de aprendizaje, inicialmente se debe tener en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes, a partir de cada falla se abordará en consecuencia el problema encontrado. “la investigación desde la educación es aquella en el que los implicados (docentes, directivos escolares), desarrollan esta idea investigativa analizando el carácter político, la relación entre teoría y práctica, la perspectiva crítica, el dilema del método, como sujeto de investigación” (Pérez, 2003, p.72).

El ritmo y estilo de aprendizaje se integran de la multiplicidad en la adquisición de procesos y esquemas cognitivos al recibir información, por lo que se abordan de manera complementaria a partir de los derechos básicos de aprendizaje para el grado de transición (DBA-Transición). Considerando las edades y los ritmos de aprendizaje de la niñez como sujetos

de derechos. Para que desarrollen habilidades específicas en el área trabajada y contribuyan a la mejora de su desempeño motor, y donde cada uno de ellos adquiriera conocimientos según los estándares establecidos mientras disfruta de experiencias divertidas y con aprendizajes significativos.

Según Aragón & Jiménez (2012):

La teoría de los estilos de aprendizaje debe ser incorporada en el trabajo cotidiano de todos los docentes, lo cual indica que las estrategias pedagógicas manejadas en un aula de clase han de ser acorde a los diferentes estilos de aprendizaje existentes; para que de esta manera se logre una efectividad en la enseñanza y a su vez se eleve la calidad educativa. (p.128)

Es necesario que los docentes aborden directamente las dificultades que presentan los niños en su proceso de aprendizaje, de tal manera que les permita nuevas formas o métodos de enseñanza. La planificación didáctica se abordó de acuerdo a las características y particularidades del grupo de estudiantes analizados, con observación directa y participativa, a través de diálogos asertivos con preguntas intencionales, donde se tuvieron en cuenta actitudes, comportamientos y conocimientos previos, así se identificó cada necesidad e interés. De ahí la organización diversificada de las actividades de disfrute en el marco del aprendizaje.

Se valora que las actividades lúdicas y recreativas diseñadas responden a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de manera asertiva, puesto que, se diseñaron para promover aprendizajes activos, generando la reflexión, la participación y el fortalecimiento de habilidades cognitivas y creativas, con las que es posible reconocer la forma indicada de abordar un tema, situación o problema utilizando recursos que generan una conexión directa que se ajusta a las necesidades.

Según Calero (2003):

El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea. (p.85)

El desarrollo de las competencias se favorece a través de la secuencia didáctica ya que responde a los objetivos trazados para fortalecer el área óculo - manual. A través de estas se crean espacios de reflexión y crítica que permiten al docente reevaluar, aplicar, motivando la participación donde los niños exploran efectivamente cada experiencia y las relaciones con la emoción, su aprendizaje y donde el docente se apropia de cada tema, pero donde los niños son los protagonistas. Según Tobón y Medina (2010), “la formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral” (p.91).

La calidad educativa no se da sólo a través de contenidos relevantes al contexto con criterios visionarios de futuro, sino que, por el contrario, se refiere a una gestión académica que impacta directamente en los ejercicios del aula, que son fundamentales en los procesos formativos. Asimismo, se considera importante el conocimiento previo, en virtud de conocer intereses, saberes, habilidades y fortalezas de los estudiantes para lograr resultados efectivos con diseños pedagógicos al implementar estrategias de enseñanza. Zubillaga (2002), dice que “los estilos de aprendizaje permiten al maestro identificarlos y adaptar la enseñanza de acuerdo con ellos” (p.5).

El docente, desde su rol, establece ambientes agradables para la educación a través de secuencias didácticas que conducen a la motivación; permiten la vinculación de nuevas metodologías, y funcionan como guía que genera orientación de apoyo al proceso educativo. Se considera aplicar este tipo de actividades, ya que organiza dinámicamente el conocimiento y se articula a las diferentes áreas del aprendizaje.

La secuencia didáctica enmarca el aprendizaje significativo a la experiencia docente, herramienta que vincula lineamientos y DBA establecidos para la educación, dinamizando los procesos de formación de manera secuencial en las actividades establecidas, con ideas que faciliten y atribuyen a las falencias a través de la proyección, y la organización, para obtener los resultados esperados y nuevos aprendizajes.

Implementación

La secuencia didáctica denominada “Juego, me divierto y aprendo” se desarrolló en dos apartados, sin embargo, el diseño didáctico propuso tres intervenciones pedagógicas, solo se aplicó la actividad uno y dos. Para la actividad uno denominada “Sonrisas Brillantes”, se evidenció la ejecución de ejercicios que involucraron movimientos motores de partes finas del cuerpo (muñeca, dedos), fortaleciendo las habilidades visuales, táctiles y creativas de los niños, que reconocen el entusiasmo y la estimulación ante nuevos aprendizajes.

En el resultado de la actividad dos denominada “Chefcitos” se evidencia que los estudiantes de transición participan activamente, demostrando dominio de la psicomotricidad durante el desarrollo de la actividad, demuestran habilidades con el ejercicio (movimientos controlados de partes gruesas y finas del cuerpo), escuchan activamente las intervenciones e instrucciones de los mediadores. La reacción del grupo ante los materiales didácticos presentados dio la oportunidad de demostrar cuán consistentes y relevantes son estos componentes, lo que ayudó a incentivarlos y les permitió comprender los conocimientos respecto los temas propuestos.

Se identificó el provecho y valor de cada material presentado, también se establecieron espacios de intercomunicación, convirtiéndose en actividades originales, y participativas, avanzando al tiempo con en el afianzamiento de la motricidad fina, trabajar en equipo hace que haya mayor fluidez, y se genere interrelación en los aprendizajes y perspectivas frente a los contenidos abordados. El tiempo establecido para esta implementación estuvo consecuente con su desarrollo debido a que la actividad establecida se pudo realizar en su totalidad, los lapsos de tiempo fueron acorde a la exigencia de cada uno de los estudiantes.

Las apreciaciones compartidas tuvieron como objetivo implementar procesos educativos ante el plan de un problema de manera facundia y atractiva la cual pudiera establecerse afirmativamente en la población trabajada, mediante actividades vinculadas al fortalecimiento visomotor. La apreciación permitió demostrar en los participantes las ventajas en los avances de sus habilidades motrices a través del manejo y observación de diversos objetos y materiales. Se consideró que el método de evaluación implementado fue adecuado y consistente, ya que permitió la libertad opinión y al mismo tiempo contribuyó a fortalecer las falencias presentadas.

Ayudó a mejorar su coordinación ojo-mano y avanzó en el agarre adecuado. De igual modo, dicha intervención permitió explorar diferentes tipos de materiales u objetos que facilitan el desarrollo psicomotor, generando nuevas reacciones que los lleven a categorizar, distribuir, clasificar e identificar todo a su alrededor. La estrategia de evaluación responde efectivamente con lo propuesto, permitiendo realizar durante el trascurso la observación e inmersión en el ámbito escolar, asimismo, la convicción del inicio, el desarrollo y los resultados en procedimientos activos propuestos para los avances en efecto.

Se hacen visibles la estimación del accionamiento, que se relaciona a los objetivos propuestos, ya que se vinculan con procesos de fortalecimiento de la parte visomotora con el fin de estimular habilidades que integren el procesamiento de la información visual con el acto motor; Asertividad ante los diferentes pensamientos, sentimientos, ideas y expresiones de los infantes, dado que las actividades involucran procesos de apropiación detallada, cooperación, entidad, estructuras y dimensiones con su significado, respeto y construcción de diversos acuerdos de conducta para responder a una transformación complementaria y adicional en el aula.

Las estrategias de evaluación identifican los resultados de la competencia, dado que propone los registros fotográficos y la observación participante - directa; donde la observación realiza la tarea de registrar y chequear la experiencia de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades, la cual se realiza en el momento presente para comprender el contexto; El registro fotográfico y de video permiten capturar momentos con detalle y apreciación de lo realizado. Del mismo modo, el ejercicio realizado en el proceso de intervención con la población de grado transición de la institución educativa Gimnasio Campestre Pablo Neruda del municipio Monterrey Casanare, promueven los aprendizajes esperados, a través del espacio educativo, motivacional a fin de consolidar procesos educativos que faciliten la participación, con el apoyo de actividades organizadas que se ajusten y coincidan a las edades de 5 a 6 años, por medio de interacciones, dinámicas y juegos como foco en fomento de espacios fructíferos en construcción de las bases curriculares.

El diseño didáctico posibilita recursos adicionales para avanzar dificultades con actividades musicales, de pintura, materiales didácticos y objetos representativos. Estas herramientas facultan las actividades y gracias a ellas se capta la atención de los participantes, igualmente, las actividades rompehielos con el uso de material pedagógico y digital para las rondas infantiles, acompañadas de baile y jugo, las dos actividades creativas basan los intereses de los estudiantes de curiosidad por lo nuevo. Se observa que los recursos didácticos son consistentes con lo propuesto, ya que se vinculan asertivamente con el rango de edad, la población y sus intereses. En definitiva, La implementación de cada una de las estrategias permitió que cada uno de los niños que participaron durante su desarrollo también pudiera ubicarse en un contexto real, dándole fuerza a la situación problemática propia de su desarrollo visomotor, guiado por la motivación, la práctica y la aplicación de lo aprendido, permitiendo

alcanzar los objetivos planteados en el momento del diseño de una forma amena, divertida y dinámica.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La secuencia didáctica permite plantear contenidos de distintas áreas en una sola intervención, por tanto, algunos temas son transversales, o sea, abordan ideas generales, con distintos grados de dificultad. Impulsando a reflexionar sobre los aprendizajes, la evaluación de las estrategias implementadas y los resultados obtenidos, permiten incluir las costumbres del contexto, sus gustos, y plantear orientaciones de la vida diaria de los estudiantes a través de juegos, experimentos, problemas, fomentar el trabajo en equipo, incorporar entornos favorables para los aprendizajes. La secuencia didáctica hace mención de la planificación del trabajo que contempla los componentes que intervienen en los procesos organizados de la enseñanza-aprendizaje, que posibilitan la adquisición de habilidades, el desarrollo de estructuras cognitivas, y la modificación de las actitudes.

La relación entre docente y alumno se reconoce como una fortaleza durante las actividades en el aula, gracias a la buena acogida de las actividades, logrando así una atención constante en entornos agradables. Esto se logra con creatividad, responsabilidad, cooperación, empatía, carisma, observación, análisis, capacidad de adaptación y retroalimentación. Además, se hace uso de herramientas, recursos pedagógicos y tecnológicos disponibles para promover la educación experiencial. Por otro lado, se considera que se debe crear un lazo más fuerte en la relación con las familias, a fin de informarse más a fondo sobre los puntos débiles de los estudiantes y poder ayudarlos. Trabajo en equipo escuela – familia.

El intelecto docente no se explica por un conjunto de enunciados y preceptos, sino que se relaciona con el contexto y las acciones en que se produce el aprendizaje. Se debe considerar la naturalidad del conocimiento que se produce en la práctica docente, ya que resulta elemental si

pretendemos realizar auténticos procesos formativos, en los que se abordan las particularidades del quehacer profesional docente.

Se hace referencia al aprendizaje auténtico a partir de las teorías sobre el aprendizaje situado; el aprendizaje no se disocia del contexto en el que se aprende y tiende a que las actividades en las cuales se aprende correspondan al tipo de tareas reales de la acción profesional. (Brown, Collins & Duguid, 1989, p.15)

Los procesos de pensamiento que se lograron activar antes, durante y al finalizar cada intervención en los niños permitió evidenciar que la integración de cada contenido de la secuencia didáctica contó con la efectividad de la propuesta abordada y puesta a disposición para trabajar el fortalecimiento del desarrollo visomotor, lo cual pretendía alcanzar los objetivos iniciales con progresos en el que niños responden a tales propuestas, verificando el cómo lo estaban haciendo, el interés a la hora de participar, control de movimientos, y facilidad al momento de realizar las acciones.

La creación de escenarios y ambientes propicios de aprendizajes fueron claves a la hora de evaluar los resultados, seguido de enfocarse en atender de manera prioritaria los intereses de la problemática abordada propiciando un desarrollo armónico de la secuencia que permitió una intervención novedosa con materiales adecuados previamente diseñados y acorde a la edad de la población en estudio, donde se evidenció participación activa, promovió el trabajo tanto individual como colaborativo, una construcción de aprendizaje del desarrollo de la coordinación visomotora de los niños, adquisición y profundización de saberes durante el desarrollo de la secuencia, entre otros aspectos que facilitaron el desarrollo de las actividades mediante la lúdica.

Según Ríos (1999):

El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el

respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación. (p.75)

La implementación nos permitió avizorar posibles mejoras como por ejemplo poder trabajar diversas costumbres socio culturales y regionales de los niños, planeadas desde la cotidianidad de ellos mismos, teniendo en cuenta que, la lúdica como estrategia ofrece amplias posibilidades de trabajo, se puede utilizar en todos los entornos y, por otra parte, no tener limitaciones de tiempo mientras el aprendizaje esté cumpliendo con el objetivo central. Esto gracias a que los niños y niñas fueron protagonistas de sus propios aprendizajes, mediante la motivación, generando interés, además, posibilitando la libre expresión, la resolución de problemas, explorar, experimentar y disponerse para aprender posibilitando el logro de alcanzar las competencias deseadas.

La calidad educativa implica el mejoramiento constante de elementos educativos, desde los insumos, los procesos de enseñanza, la infraestructura, los recursos, los logros y la consecución de metas; Pues el propósito es ascender el progreso a nivel moral, intelectual, cultural, social, y emocional. Para lograr una educación de calidad se debe cumplir con los objetivos establecidos, que satisfagan las necesidades sociales, colectivas e individuales. En consecuencia, se debe considerar la dimensión de la relevancia, siendo centro de aprendizajes significativos; También, la equidad, por lo que debe ser independiente de las clases sociales e igualitaria. Por último, y no menos valioso la eficacia, donde los docentes garanticen aprendizajes óptimos.

Según el MEN (2014),

Los educadores han de formarse conscientes de ser sujetos para el ejercicio y el desarrollo profesional en las diferentes áreas del conocimiento y la cultura, con responsabilidad social, adquiriendo las competencias básicas, disciplinares, pedagógicas

y didácticas, propicias para fomentar los aprendizajes escolares hacia el desarrollo integral y diverso de las poblaciones en los diferentes niveles y contextos de vida. (p.12)

Con relación a la pregunta problema, debe ser consistente en claridad, enfoque y análisis, más que descriptiva que sea organizada, precisa, ya que ésta es el corazón de la investigación, ayuda a dar dirección y solución a la problemática de forma descriptiva, comparativa, en la cual se detallaran las variables a tener en cuenta al momento de diseñar, y aplicar de tal forma que se lograra adaptar al contexto poblacional, es decir que, da orientación y delimita al investigador a construir desde sus intereses.

Desde el rol como docentes es relevante mencionar que, a través de las estrategias utilizadas se pudo verificar el grado de efectividad e impacto que tuvo la planeación didáctica en los niños al responder de manera clara a cada intervención, al ser capaces de describir y realizar el proceso diseñado, al manifestar interés por participar con entusiasmo, al dirigir, y hacerse partícipes entre compañeros y manifestar los conocimientos adquiridos, son el fruto de un plan diseñado para lograr los objetivos propuestos en la construcción de saberes. Los componentes mínimos que el docente debe tener en cuenta al planificar el aprendizaje son las competencias, los indicadores de logro, los aprendizajes esperados, los procedimientos (actividades), recursos y actividades de evaluación, independientemente del formato utilizado. Catalán (2020), “en el hacer docente es partir desde y para el alumno con métodos, técnicas y estrategias, donde ellos participen, decidan y sean personajes, fomentando el ser y el hacer para un conocer y convivir” (p.8).

La planificación es el proceso de preparar un conjunto de decisiones para acciones futuras, encaminadas a lograr objetivos por medios preferibles. Es un proceso, una actividad continua que no termina con la formulación de un plan, sino que implica un reajuste permanente entre medios y fines, tiene como objetivo resolver problemas y alcanzar nuevas metas. Además

de definir los objetivos a alcanzar, es igualmente importante establecer las etapas del plan, su duración y horizonte temporal.

Ruiz F, Beatriz (2019)

La planificación didáctica es la herramienta que permite al docente organizar el pensamiento y la acción, ordenar la tarea, estimular el compartir, el confrontar, ayudar a establecer prioridades, a concientizarse sobre eso que va a enseñar, sobre la distribución del tiempo. (p.5)

Las planeaciones didácticas son fundamentales en la práctica pedagógica porque está centrada en medios que consigan objetivos de aprendizaje, permite conocer diversos métodos educativos como modos de favorecer y facilitar la enseñanza en distintas problemáticas con el uso de diversos recursos que ayudan a esclarecer situaciones observables dentro de una población, proponen una mejor orientación para las acciones y competencias planteadas como la oportunidad para la reflexión desde la experiencia, la investigación, fomentando el desempeño y evidencias de lo aprendido. El valor del plan curricular arraiga desde el menester de establecer de forma coherente lo que se quiere lograr con los estudiantes en el aula, esto implica tomar decisiones antes de la práctica sobre lo que se aprenderá, para qué se hará y cuál es la mejor manera de lograrlo.

Conclusiones

En conclusión, todos los propósitos planteados junto con la pregunta de investigación diseñada están relacionados con el entorno de enseñanza y la población, donde se explicaron y desarrollaron las estrategias lúdicas con el fin de fortalecer la coordinación visomotora en el planteamiento de la problemática observada. Los planes diseñados para esta propuesta fueron evaluados basados en una apreciación establecida, desde las necesidades y entorno social, ya que es relevante iniciar con un acercamiento, contemplar una evaluación, seguida de, una participación adecuada. El diseño didáctico fue oportuno para responder la pregunta orientadora, teniendo presente el foco del diseño, sugiriendo dinámicas interesantes e integrales para el disfrute del grupo intervenido.

Para cualquier proyecto que requiera intervención e investigación, es fundamental disponer de tiempo, horarios flexibles y una buena organización tanto por parte del docente como de las personas a cargo de la población de estudio. Sin embargo, es relevante afirmar que aun en contra de las premuras se debe establecer como principio la importancia de las necesidades observables y abordarlas de manera profesional y con la responsabilidad que el caso lo requiera.

La importancia de la práctica pedagógica se convierte en una oportunidad que le permite al docente evidenciar diferentes necesidades que ocurren en los contextos educativos, convirtiéndolo en primera medida en un agente investigador, creativo y reflexivo sacando a flote todas las habilidades que desde su experiencia y formación pone a disposición todas ellas convirtiéndola en una herramienta perfecta para construir en los niños esa confianza que se genera desde diseños que permiten el dialogo para escuchar y comprender las dificultades que

carecen, pero al mismo tiempo proyectar propuestas que revolucionen la educación tradicional a una educación más pedagógica constructivista que aporte desde el ser más que del saber.

Partir desde la investigación, pero también desde la contextualización de problemáticas, volverse cada vez más ambiciosos en cada paso que se dé respecto a algo, no quedarse solo en lo observable sino también en proponerse retos y metas alcanzables, propiciando ambientes aptos para todas las necesidades, si no funciona alguna propuesta, evaluar cada nivel para detectar las fallas y crear acciones de mejoras, y más con una propuesta tan bonita y de disfrute como la lúdica que permite un proceso de aprendizaje en el desarrollo de habilidades viso motoras de importancia y que contribuyen a que los niños participen de forma activa.

Los avances que se evidenciaron fueron una muestra clara y positiva a la hora de llegar a una autoevaluación, donde la labor del docente es representada como un agente generador de procesos motivacionales en la resolución de problemáticas y necesidades, pero también del campo de la inmersión, eliminando estereotipos, y barreras que lo convierten en líder que modela ese liderazgo, ejerciendo la función social de sus acciones, enfrentando cada reto que se le presenta y los vence por medio de la pasión a la labor que se hace en todos y cada uno de los niños en los cuales trabaja.

Referencias Bibliográficas

- Albuja, M. (2017). *El reconocimiento visual–ortográfico en el desarrollo de la lectura inicial*. Repositorio Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/24745/1/tesis%20srta.%20elena%20albuja.pdf>
- Aragón, M., & Jiménez, M. (2012). Diagnóstico de los estilos de aprendizaje en los estudiantes: Estrategia docente para elevar la calidad educativa. *Cpu-e, revista de investigación educativa*, 0(9), 23-43. <http://revistas.uv.mx/index.php/cpue/article/view/73/148>
- Ausubel, D. (1976). *Psicología Educativa*. Un punto de vista cognitivo. México: Editorial Trillas. (Edición Original 1968. *Educational Psychology: a cognitive view*. New York: Holt, Rinehart & Winston).
- Brown, J., Collins, A. & Duguid, P. (1989). *Situated Cognition and the Culture of Learning*. *Educational Researcher*, 18 (1), 32-42.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/0013189x018001032>
- Caballero, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. *Polo del conocimiento*, 6 (4), 861 878.
<https://c:/users/usuario/downloads/dialnetlasactividadesludicasparaelaprendizaje-7926973.pdf>
- Catalán, C. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Iberoamericana de Estudos Em Educação*, 15(esp4).
<https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>

- Castro, M., Cabrera, M., & Trujeque, M. (2014). *Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar*. In Educación Handbook TV: Congreso Interdisciplinario de Cuerpos Académicos (pp. 127-134). ecorfan.
- Díaz, A. (2013). Secuencia De Aprendizaje. ¿Un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas? Profesorado. *Revista de currículum y formación de profesorado*, 17(3), 11-33. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56729527002.pdf>
- Fernández, A. y Marcote, E. (1998). *Juegos sensoriales y psicomotores en Educación Física*. Madrid: Gymnos.
- Fonseca., B. (2019). *La planeación didáctica y evaluación de los aprendizajes bajo el enfoque de competencias en el III nivel de educación inicial del centro escolar público Japón*. Managua, Nicaragua. Managua. <https://www.unan.edu.ni/wp-content/uploads/planeamiento-didactico-060421-1421.pdf>
- Frostig, M. (2016). *Coordinación Viso-motora*. <https://liandobartulos.com/test-de-frostig-coordinacion-viso-motora/>
- Manzano, M. (2016). *Las sensaciones táctiles y su incidencia en el desarrollo de la coordinación viso motriz*. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13741/1/tesis%20de%20sensaciones%20tactiles%20mary.pdf>
- Medina Vidaña, E., (2010). Sergio Tobón Tobón. Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32 (2), 90-95.

- Ministerio de Educación. (2014). *Sistema Colombiano de Formación de Educadores y Lineamientos de Política*. http://https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-345485_anexo1.pdf
- Panduro, A. (2018). *La psicomotricidad fina en la iniciación de la escritura en los niños y niñas de 5 años*. Huancavelica-Perú: universidad nacional de Huancavelica.
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/unh/2331/t.acadsegepe-fed-2018-panduro%20jesus%20y%20morales%20cano.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Ríos, H. (1999). *El juego y los alumnos con discapacidad*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Zubillaga, I. (2002). *Estilos cognitivos*. Anthony Gregorc. Universidad Panamericana Facultad de Pedagogía. Google Docs.
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=zgvmyxvsdgrvbwfpbnxzxc3rhy29ub2npbwllbnrvz2xvymfsfgd4ojc4ymrmmwfkodrkzmy3otq>

Apéndices

Apéndice A Enlace Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/sytolozam_unadvirtual_edu_co/EsXpFcqxdMVNrwEdjWFyDXABHvPTtxb4UbR2EILXszeETg?e=Vly141