

**Actividades mediadas por el juego lúdico para favorecer el desarrollo de la motricidad
gruesa**

Lizeth Domínguez Romero

Trabajo para optar al título de Licencianda en Pedagogía Infantil

Directora:

Ximena Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

La intención de esta propuesta pedagógica fue crear actividades y ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 9 y 11 años de 4 de primaria, para lograr esta propuesta se llevó a cabo una observación participante donde se evidenciaron las necesidades y debilidades en las estudiantes como lo fueron la concentración, movimientos, expresiones corporales y de lateralidad, para ello se tuvo en cuenta una estrategia pedagógica que contribuyera al mejoramiento y calidad educativa mediante la educación física, además de fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes a través de las acciones, orientaciones y apoyo del docente.

Con respecto a la propuesta se utilizó el enfoque cualitativo, la investigación acción participativa y como herramienta para llevar un registro de los participantes se utilizó el diario de campo, de manera que, para obtener resultados precisos y que dieran cuenta de los aprendizajes, transformación y cambios, se diseñó una secuencia didáctica donde se implementaron actividades en las cuales como estrategia pedagógica se involucró el juego lúdico, esta misma que se vincula de manera asertiva en el desarrollo de la motricidad gruesa de las estudiantes. En conclusión, se logró fortalecer el desarrollo y aprendizaje de las estudiantes además de afirmar que el juego es vital en el desarrollo de las niñas.

Palabras claves: juego lúdico, motricidad gruesa, desarrollo, aprendizaje, actividades.

Abstract

The intention of this pedagogical proposal was to create activities and exercises for the development of gross motor skills in students of 9 and 11 years of age 4 of primary school, to achieve this proposal, a participant observation was carried out where the needs and weaknesses in the students such as concentration, movements, body expressions and laterality, for this, a pedagogical strategy was taken into account that contributed to the improvement and educational quality through physical education, in addition to strengthening the development and learning of students through the actions, orientations and teacher support.

Regarding the proposal, the qualitative approach was used, the participatory action research and as a tool to keep a record of the participants, the field diary was used, so that, to obtain precise results and to account for the learning, transformation and changes, a didactic sequence was designed where activities were implemented in which the playful game was involved as a pedagogical strategy, the same one that is linked in an assertive way in the development of the gross motor skills of the students.

In conclusion, it was possible to strengthen the development and learning of the students in addition to affirming that the game is vital in the development of girls.

Keywords: playful game, gross motor skills, development, learning, activities.

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	6
Pregunta de investigación	8
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	10
Marco de referencia planeación didáctica	13
Planeación didáctica	17
Enfoque didáctico	25
Implementación	28
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	34
Conclusiones	38
Referencias	40
Apéndice	402

Introducción

La siguiente investigación tiene como título "Actividades mediadas por el juego lúdico para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa" se realizó de manera apropiada y ajustada para el contexto y caracterización, que parten desde unos propósitos planteados y el tema de investigación que es el desarrollo de la motricidad gruesa.

En este orden de ideas, se tuvo en cuenta el diagnóstico para evidenciar las dificultades, la teoría y la propuesta pedagógica para trabajar sobre los temas significativos de la investigación y así mismo plantear competencias que favorecieran la calidad y el aprendizaje de cada una de las estudiantes, además de realizar una planeación didáctica donde se diseñó una secuencia didáctica con actividades y ejercicios mediados por el juego lúdico el cual se implementó y se obtuvo aprendizajes esperados a través de acciones de intervención y participativas.

Finalmente, de acuerdo al proceso realizado durante la investigación a través de la teoría, la reflexión y el análisis que se efectuó, se logró llevar a cabo una transformación de calidad educativa donde se permitió plantear e implementar las actividades que dieron resultados favorables para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesas en las estudiantes que hicieron parte de la investigación y práctica pedagógica.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

En el siguiente texto se describe el diagnóstico del Club de tareas Sam ubicado en Palmira – Valle del Cauca, haciendo énfasis en las estudiantes de 9 y 11 años, que hacen parte de diferentes Instituciones Educativas (I.E) del municipio ya mencionado y que su nivel educativo es de 4° de primaria, resaltando que en el Club se realizan procesos de acompañamiento y apoyo a los niños y las niñas en su desarrollo y aprendizajes educativos.

En cuanto a sus necesidades y problemas las dos niñas cuentan con algo en particular, que es, la timidez, la poca comunicación en el aula de clases y errores frente a los movimientos en el espacio, destacando así, que la niña de 9 años está realizando su año lectivo de acuerdo a su edad, y que a su vez el estilo y ritmo de aprendizaje es rápido, visual y kinestésico. Por otro lado, la niña de 11 años está en extra - edad su aprendizaje ha sido un poco lento, auditivo y visual, además, se debe tener en cuenta que las niñas pasaron por una pandemia donde su método de enseñanza fue virtual algo que pudo ser y causar debilidad en el desarrollo motor en la niña del primer caso y en cuanto a la niña de extra - edad, es decir en el segundo caso aparte de la debilidad de su desarrollo y aprendizaje debió repetir 4° de primaria.

Una vez identificada esta situación se procede a realizar una secuencia didáctica acorde a las dos necesidades y debilidades encontradas en cada una de las niñas, en este orden de ideas, se trabajará la motricidad gruesa a través de la estrategia del juego, en conjunto con ejercicios, juegos de reglas y danza para mejorar además de la motricidad gruesa su expresión corporal, esto con el fin de vincular los estilos y ritmos de aprendizajes con los que cuentan.

De acuerdo con ello, los resultados que se buscan encontrar a través del análisis de la implementación de la secuencia didáctica son: fortalecer actitudes, comportamientos, toma

decisiones participación y trabajo en equipo y contribuyendo a que las niñas puedan fortalecer su desarrollo y aprendizaje.

En este sentido se plantean los siguientes propósitos para el tema de investigación:

- Diseñar una secuencia didáctica con base en el juego lúdico, para el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas de 9 y 11 años del Club de tareas Sam.
- Activar la adherencia del juego por parte de la docente del desarrollo y el aprendizaje para que se integren el juego como parte de las acciones pedagógicas.

Pregunta de investigación

Las estudiantes que asisten Al club de tareas SAM ambas cursan el grado 4° de primaria y pertenecen a Instituciones Educativas diferentes por lo tanto no cuentan con el mismo plan de estudio y método de enseñanza; dos contextos diferentes pues, una está cursado el grado adecuado a su edad (9 años) su aprendizaje y desarrollo ha sido de acuerdo a los procesos formativos, la otra niña está en extra edad (11 años) en el periodo académico actual dentro de su Institución Educativa ha logrado conectarse con su plan de estudio, es decir, en cuanto a la escritura , lectura y demás procesos formativos, no obstante, se manifiesta por parte de los padres:

En la niña de 9 años los padres consideran que su aprendizaje y desarrollo es bueno académicamente, sin embargo, en el aula de clase la niña es muy tímida y no expresa lo que siente, su docente de clase les ha manifestado que, es necesario que se trabaje con la niña la expresión corporal y motora, para que la niña pierda su timidez al hablar en público, además de fortalecer su desarrollo motor, puntualizando que en su grupo de estudiantes, vienen de pasar por una pandemia y que a su vez estuvieron aprendiendo de manera virtual el grado primero, segundo y parte del tercero de primaria, quizás eso pudo ser lo que se está presentando con las niñas de su grupo, tanto así, que a veces cometen algunos errores al diferenciar izquierda de derecha entre otras, es decir, que es necesario también fortalecer su motricidad gruesa en clases de educación física, detalló el padre de familia.

En la segunda niña de 11 años de extra edad, los padres manifiestan que el proceso de enseñanza en la Institución Educativa (I.E) ha sido muy compleja ya que algunos docentes no explican y orienta de buena manera a los estudiantes, considerando que no utilizan la pedagogía como parte de la enseñanza y además los padres consideran que esto ha logrado que la niña se

sienta intimidada y no exprese sus emociones y sentimientos en el aula de clase, por consiguiente manifiestan que la niña es muy callada y tímida en cuanto a participación dentro de la I.E, aunque se ha logrado hasta el momento del año en curso de la I.E que la niña este avanzado en temas de lecto escritura ya que el docente encargado de la asignatura ha creado otras estrategias de aprendizajes para ella, no obstante, en su formación física los padres consideran que ven que la niña necesita acompañamiento en esta parte.

A partir de ello, y para esta propuesta pedagógica basada en las situaciones antes referidas, se presentará una serie de actividades, ejercicios y/o estrategias que conduzcan al desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas como también en su aprendizaje mediante del juego, esto con el fin de que las niñas puedan fortalecer sus expresiones, movimientos, competitividad, trabajo individual, trabajo en equipo y esto mismo conlleve a favorecer su carácter, personalidad, toma de decisiones y comunicación. Por las razones manifestadas con antelación, se propone la siguiente pregunta de investigación para el desarrollo de esta propuesta didáctica.

¿Qué actividades se pueden diseñar con base en el juego lúdico, para el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas de 9 y 11 años del Club de tareas Sam

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

Cuando retomamos la teoría de Pérez (2003) sobre la propia práctica, se refiere a que se debe estar inmerso en la investigación para saber cuál es la problemática que yace dentro de esta situación que se va a investigar, ya que al estar en esta práctica se podrá analizar el objeto y transformarlo según su necesidad, no solamente se debe trabajar siempre este modelo para todo, hay que reconocer la dificultad y trabajar sobre esta misma.

Es así, que la pregunta de investigación se asocia a la práctica por que se está presente en esta problemática, o sea, se está haciendo parte de la investigación acción del objeto para saber que se necesita y llevar a cabo una didáctica que favorezca ese aprendizaje, no obstante, cuando se reconoce cual es la situación es importante llegar a resultados que den cuenta de una buena investigación.

Es por esto, que el carácter político busca que todo siga igual y no se construyan currículos o planeaciones que den cuenta de los buenos avances que puede resultar de una investigación pedagógica donde el docente es quien cuenta con la veracidad, ya que es quien está en el proceso e inmerso en lo que sucede en la práctica, adherido a ello al abordarse en la pregunta de investigación se está reformulando la importancia que se tiene cuando la investigación se hace desde la praxis para dar cuenta de la necesidad que tienen los y las estudiantes en cuanto a su aprendizaje, claro y es de recordar que hay diversidad y estilos de aprendizajes diferentes y hay que tener en cuenta que su formación debe ser de acuerdo a ese aprendizaje, logrando ser flexibles y adecuados los currículos.

Ahora bien, la perspectiva critica es no ir en contra del sistema, en cómo se está enseñando y si es o no está la forma correcta, no, esto no es lo que se debe hacer, sino, es cuestionarse el por qué no se está haciendo y transformar de manera positiva la problemática, es

así que la perspectiva crítica que se abordara es crear alternativas pertinentes que den cuenta el progreso y buscar mediaciones que involucren un aprendizaje idóneo donde se puedan minimizar la problemática que se encontró en la práctica.

Siendo así, desde la práctica pedagógica se contribuye a que los estudiantes sean independientes, comprometidos, y competentes en la vida cotidiana, dejando que ellos hablen, pregunten, se cuestionen, resuelvan y aporten; es muy importante las voces de los y las estudiantes porque es aquí donde radica la experiencia del docente para poder intervenir en lo que ellos necesitan lograr como seres humanos en su vida personal y profesional, es más consecuente dejar participar que impedir su aprendizaje autónomo y participativo, porque ellos son parte de la investigación y con ellos vienen saberes previos y culturas , lo cual desencadena cantidades de percepciones que son fundamentales al momento de crear experiencias de aprendizajes.

Es así como para la investigación se tuvo en cuenta a Piaget (1956, citado por el MEN 2010, p.29) quien afirma que “todos los contenidos cognitivos se fundan en la motricidad y agrega que el conocimiento lleva en sus mismas raíces una dimensión motriz permanente que está representada incluso en sus más altos niveles”. (Ministerio de Educación Nacional,2010).

De acuerdo con Gallardo (2018, p.4) Viciana y Conde (2002) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Teniendo en cuenta los autores mencionados el desarrollo de la motricidad gruesa junto a la estrategia del juego propicia en los estudiantes aprendizajes significativos donde no solo su desarrolla físico, sino por el contrario su desarrollo cognitivo será amplio en conocimientos.

Es por lo que, el llevar un diario de campo como maestra beneficia de tal manera que se pueda reconocer y sistematizar lo que se está viviendo dentro de la praxis con los y las estudiantes y que permite cómo docente recopilar experiencias donde se observan los diversos aprendizajes que son necesarios en el proceso del quehacer docente.

Marco de referencia planeación didáctica

De acuerdo con Tobón, citado por Medina (2010) comprende que las competencias no se refieren a ir en contra del otro, sino por el contrario lograr en sí mismo una calidad idónea de habilidades que conduzcan a apoyar al grupo o su entorno, reconociendo que no es quien sabe más o quien tiene más conocimientos para sobresalir en diferentes contextos ya sean educativos, culturales o sociales, sino en cómo se están logrando saberes que permiten significativamente un aprendizaje propio y más aún que contribuyan a que los demás se favorezcan de ese conocimiento; de manera que, la competencia es poder ser, para servir.

Por esta razón la formación basada en competencias hace referencia a las actitudes que el estudiante tienen frente a lo que se le enseña y aprende, reconociendo que es un ser humano integro y holístico formado por competencias que consiguen favorecer el ser y el conocer sus habilidades, responsabilidades y destrezas, así como lo señala el autor Tobón, citado por Medina (2010):

Considera que alguien es competente cuando puede integrarse en una tarea con los demás; es decir, aprender a ser competente es formarse en la concepción personal, cultural y socio-laboral; por tanto, la formación basada en competencias no puede referirse a la competitividad de quien sólo se forma competentemente para tener mayor poder o dominar sobre los otros, sino formarse competentemente para hacer el bien de manera cooperativa (p.90).

Por consiguiente, la propuesta pedagógica propicia el aprendizaje por competencias cuando se enfoca en la integridad del estudiante, en cómo a partir de ese diagnóstico previo se reconocen las destrezas y fortalezas del estudiante para poder crear actividades o ejercicios acordes a ese aprendizaje, es así, que al contar con este diagnóstico y el proceso dentro de la

práctica se realizan competencias basadas en como este estudiante debe aprender a través de su estilo, ritmo o método apropiado para él y su mejoramiento, de acuerdo a ello , se está buscando que el estudiante logre y alcance saberes dentro de su formación competente en la parte cultural, social o laboral, además de formar un sujeto con capacidades de reconocerse él mismo y dar a conocer sus actitudes, habilidades y capacidades a los demás.

De esta manera la propuesta pedagógica propicia el aprendizaje por competencias a través de:

La competencia motriz:

Se entiende como la construcción de una corporeidad autónoma que otorga sentido al desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas y técnicas de movimiento reflejadas en saberes y destrezas útiles para atender el cultivo personal y las exigencias siempre cambiantes del entorno con creatividad y eficiencia. No sobra advertir que lo motriz es una unidad, pero para efectos de claridad y de orientación didáctica es necesario utilizar un enfoque analítico, aunque en la vida real la motricidad se expresa mediante acciones unitarias (MEN,2010, p.28)

La competencia expresiva corporal:

Se entiende como el conjunto de conocimientos acerca de sí mismo (ideas, sentimientos, emociones), de técnicas para canalizar la emocionalidad (liberar tensiones, superar miedos, aceptar su cuerpo), de disponibilidad corporal y comunicativa con los otros, a través de la expresión y la representación posible, flexible, eficiente y creativa, de gestos, posturas, espacio, tiempo e intensidades (MEN,2010, p.28)

Además, como estrategia de competencias está el Juego que involucra la lúdica en la competencia motriz en la educación física, con el propósito de propiciar en las estudiantes

desempeños autónomos en la toma de decisiones relacionadas con la diversidad de acciones que presenta el juego en un contexto de raciocinio.

Respecto a lo que cita Tobón (2010) frente a “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p.23), es importante apreciar que no solo hay que considerar que las competencias son únicas como calidad en la educación, por el contrario deben ser una alternativa realizable y meritoria para el mejoramiento educativo, es por ello, que es pertinente que los docentes tengan en cuenta que se deben aportar a las competencias procesos que sean articulados a través de aprendizajes autónomos, aprendizajes significativos, constructivista y las nuevas teorías de la inteligencia debido a que, el ser humano no es solo competencias, sino que es totalmente integral y holístico.

Es así, que la propuesta pedagógica se basa a partir de una serie de actividades realizadas y dispuestas para la práctica educativa, donde se integra el saber, saber hacer y saber ser, que contribuye en una enseñanza de calidad con un enfoque socioformativo, es decir, que al integrarse el saber, es acompañar al estudiante en el proceso formativo reconociendo sus conocimientos adquiridos y por aprender para así fortalecer habilidades y destrezas en su formación, además de instruir en herramientas para resolver problemas en algún contexto de la vida; en el saber ser, el estudiante está siendo capaz de conocer sus habilidades, destrezas y capacidades donde logre ser competitivo y, por ende, la propuesta pedagógica en su variante que es el juego lúdico busca que el sujeto aprenda a conocer sus emociones, sentimientos, valores y cómo va desarrollando y aprendiendo a través de la práctica y la exploración del medio para ser y conocer sus competencias; y, el saber hacer, este saber se aborda en cuanto a la variable que es la motricidad gruesa, se busca que el estudiante mediante estrategias y procesos logre mejorar su desarrollo motor, físico, cognitivo y pueda ser partícipe a través de juegos lúdicos, deportivos y

recreativos y alcance mejoras en el trabajo en equipo además de beneficiar su desarrollo físico, sus expresiones corporales y así mismo el trato consigo mismo y los demás.

Tobón, citado por Medina (2010) plantea que las competencias docentes son las que efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas, a saber: trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje (p,94)

Considerando las competencias que Tobón plantea, desde la práctica pedagógica se articulan competencias relacionadas con: producción de materiales, trabajo en equipo, organización y la valoración del estudiante, estas competencias hacen parte de la practica porque se relacionan a través de los saberes previos y procesos de aprendizajes que se requieren para ejecutarlos y darlos a conocer a los estudiantes mediante actividades acordes y propias que son significativamente importantes en su desarrollo y aprendizaje.

Planeación didáctica

A continuación, se presentan las actividades que se diseñaron en la secuencia didáctica

Actividad 1-sesion 1

La Competencia que se utiliza es: “Controlo de forma global y segmentaria la realización de movimientos técnicos” Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte (MEN,2010, p.60), para ello, se tuvo en cuenta como aprendizaje esperado adquirir habilidades para el desarrollo y control del movimiento teniendo en cuenta actividades y destrezas. MEN (2010).

En este orden de ideas, se presentan el desarrollo de las actividades iniciando por el Momento que tuvo como tiempo establecido 15 minutos, se inició con los saberes previos, saludando a las estudiantes y dando a conocer el propósito de la actividad.

Reconocer y hablar porque es importante hacer ejercicio, cuáles son los beneficios y la diferencia que hay entre el ejercicio y el deporte, para ello se les propuso unas preguntas: ¿Cuál es la diferencia de hacer deporte y hacer ejercicio? ¿Qué se logra con el ejercicio? ¿Qué beneficios se tiene al realizar ejercicio? ¿Qué alimentos son buenos para mantener una buena salud?

Luego, nos sentamos a ver un par de videos que se muestra en el computador, sobre los patrones básicos de movimientos y que tipos de movimientos hay después de haber visto estos videos, y haber estado atentas, ahora la docente quiere saber que opinaban frente a las siguientes preguntas, ¿Qué es el movimiento para ti? ¿Qué tipos de movimientos hay? ¿Por qué es bueno tener una buena postura?

Terminado este momento se hace una pequeña reflexión de lo que se habló y se observó en el video.

Estrategia de evaluación

Para evaluar este momento se tuvo en consideración sus respuestas frente a las preguntas planteadas y generadas en el momento, además de observar la actitud de las niñas frente a lo que se observó en los videos y su atención durante el inicio de la actividad

Recursos didácticos

Los recursos didácticos para el momento de inicio fueron dos videos de YouTube 1. ¿Qué son los patrones básicos de movimiento? Fácil de entender para niños y papás.

EDUCACIÓN FÍSICA, 2.

Para el momento del desarrollo de la actividad se estableció un tiempo de 30 minutos, dando como inicio propones una actividad de participación individual, la cual consta de 4 desafíos.

Para realizar esta actividad lo primero que vamos a hacer es ubicarnos en la cancha de baloncesto, aquí como bien pueden observar, hay 4 desafíos los cuales deben superar para lograr llegar hasta el balón de baloncesto y poder encestarlo:

La docente dio como ejemplo lo que se debía hacer en cada uno de los desafíos.

Primero, se deben hacer frente a los desafíos que son:

1° variante: La estudiante con los pies juntos debe pasar saltando los aros de izquierda a derecha.

2° variante: Con los pies juntos debe saltar de frente uno a uno los conos.

3° variante: Debe correr hasta donde está el balón de baloncesto agarrarlo y con la mano derecha driblar hasta lanzarlo con ambas manos a la canasta de baloncesto, de no encestarlo en el primer intento, tienes dos oportunidades para volver a intentarlo.

Nota: Si no lo pudo encestar sale corriendo y se posiciona como estaba inicialmente para empezar a pasar nuevamente los desafíos, de lo contrario se hace a un lado y ha terminado su actividad.

4° variante: Repetir la variante 1,2 y 3, pero en esta variable 4 se debe coger el balón de baloncesto y con la mano izquierda salir driblando hasta lanzarlo a la canasta de baloncesto, de no encestarlo en el primer intento, tiene dos oportunidades para volver a intentarlo.

Tener en cuenta la nota de la variante 3.

Estrategia de evaluación

Para evaluar el desarrollo de la actividad fue, observar e identificar a través de una ficha de calificación la atención y participación de las niñas frente a cada uno de los desafíos, de esta manera:

- En el primer desafío, identificar la coordinación.
- En el desafío dos, identificar la fuerza con la que realiza el salto.
- En el desafío tres, identificar la velocidad al correr y así mismo la habilidad de coger el balón de baloncesto para salir driblando con la mano ya sea izquierda o derecha según la variante y lanzarla a la canasta de baloncesto.

Recursos didácticos

Los recursos que se utilizaron fueron: Balón de baloncesto, Conos, Aros y la ficha didáctica

Y para el momento de cierre se estableció un tiempo de 10 minutos, donde se socializo a través de preguntas escritas a las estudiantes como les había parecido la forma en que se le enseña, si se les había facilitado o tenido alguna dificultad en hacer alguna de las actividades,

para esto, se le entrego una hoja con una tabla donde deben contesta fácil o difícil y por qué, según lo que corresponda.

Estrategia de evaluación

Se evalúa a través de una tabla que contiene el seguimiento frente a lo que se realizó en el momento de cierre, aquí se muestra sus respuestas de acuerdo a lo solicitado si es fácil o difícil y por qué, de acuerdo con lo que se ejecutó.

Recursos didácticos

Se utilizo la tabla de seguimiento de la actividad

Los productos que debían lograr estudiantes en la implementación son: respuestas planteadas acerca del ejercicio, deporte y movimientos, video o fotos de práctica deportiva, ficha de calificación de ejercicios y tabla que contiene el seguimiento de fortaleza y debilidades.

Actividad 2 – sesión 1

La competencia que se utiliza es “Acepto y pongo en práctica las reglas de juego” (MEN.2010, p.60) y para ello, los aprendizajes esperados son, Consigo potenciar habilidades y destrezas tales como razonamiento, atención, al mismo tiempo de ser competente en diferentes actividades.

En este orden de ideas se procede con el momento de inicio donde se establecieron 10 minutos para llevar a cabo la actividad, se inició saludando a las estudiantes y tratando sobre los temas ya vistos en las anteriores clases sobre las posturas y movimientos , después de ello la docente lleva a las estudiantes a la cancha de baloncesto donde se van a realizar algunos ejercicios físicos orientados por ella misma, como los son: estiramientos, dar dos vueltas a la cancha, correr de un lado a otro, marchar, correr de lado con los brazos abiertos y saltar con las piernas cerradas.

Estrategia de evaluación

A las estudiantes se les evaluó la actitud y aptitud en la ejecución de los ejercicios, además de observar e identificar se lo estaban haciendo bien o por el contrario requería de la ayuda de la docente.

Recursos didácticos

Para esta actividad el recurso didáctico como tal fue su cuerpo en la ejecución de la actividad.

A continuación, se realiza el momento de desarrollo de la actividad donde se estableció un tiempo de 40 minutos, para la ejecución de esta actividad se proponen un par de juegos tradicionales (jazz y rayuela) además de un juego interactivo creado por la docente.

Así que, se dio apertura a los dos juegos tradicionales el jazz y la rayuela, la docente pregunta si ya lo habían jugado anteriormente o por el contrario se les explicaría en que consiste.

En este orden de ideas, se empieza por el jazz, se explica el juego y las reglas:

Jazz: El jugador tiene en su poder un juego de jazz que contiene 12 jazz y una pelota.

El juego consiste, el jugador debe tirar las doce fichas con la mano, pone a rebotar la pelota y va sacando una a una los jazz sin tocar con la mano la que este cerca a la que va a coger. Si pierde debe seguir el otro jugador.

Gana el jugador que haya pasado todas las variantes, que inician desde coger un solo jazz hasta coger las doce.

Reglas del juego

No se debe dejar rebotar dos o más veces la pelota porque pierde su turno.

Si al tirar el jazz según la variante y no coge alguna pierde su turno.

Ahora, continuamos con el segundo juego la rayuela.

Se da paso al siguiente juego:

Rayuela: Para iniciar este juego se debe dibujar en el suelo con tiza un diagrama que contiene cuadros numerados del 1 al 10 y el cielo, también es necesario tener ya sea una piedra o un pedazo de teja.

Para empezar el juego, el jugador debe hacerse o situarse delante del primer cuadro; en el cuadro donde caiga la piedra o tejo se le llamara "casa" y no se puede pisar.

Variante 1: Con la piedra o teja que tiene en su poder debe lanzarla con la mano en el cuadro número 1. Si cae dentro de este cuadro empieza saltando con un solo pie en el cuadro número dos, luego el cuadro 3, si hay cuadro doble debe colocar los dos pies y así sucesivamente y hasta llegar al cielo donde puede descansar con los dos pies.

Se devuelve nuevamente para llegar al cuadro número 1 donde está el tejo o piedra para agarrarla y no puede tocar ese cuadro, sino que debe saltarlo y quedar en el sitio donde empezó.

Variante 2: Ahora debe lanzar el tejo o piedra en el cuadro número dos, vuelve a saltar con un solo pie, iniciando por el cuadro número 1 y saltando al número 3 y luego al cuarto si hay cuadro doble debe colocar los dos pies, hasta llegar al cielo y devolverse para coger el tejo o piedra.

Gana el jugador que pase todos los cuadros hasta llegar al cielo.

Reglas del juego

Los jugadores cuando lancen la teja o piedra que estén utilizando, esta no puede caer en la raya del cuadro porque pierde su turno.

El jugador que pierda el equilibrio y baje el pie, perderá su turno.

El jugador que este saltando y toque la raya de algún cuadro pierde su turno.

Ultimo juego, indicaciones: debes estar muy atento al tiempo y preguntas que se les va a ir mostrando en pantalla, les recuerdo que las preguntas son de temas que hemos venido hablando.

Y para el juego interactivo se les explica a las estudiantes que mediante un programa en el computador debe contestar unas preguntas ya visitas en las clases en las cuales se debe contestar bien, si no contesta bien pierden vidas y como total hay 3 lo que quiere decir que si las pierden todas pierden el juego o en su defecto si contestan todas bien serán premiadas con una manzana, no obstante, si no lo resuelven todo también será premiada por su participación.

Estrategia de evaluación

En esta actividad se evalúa a las estudiantes frente a su comportamiento, concentración, si respetan los turnos y además de observar cómo son sus emociones frente a las pérdidas y ganancias en el juego de reglas, a través de una tabla de observación.

Recursos didácticos

Los recursos didácticos para esta actividad fueron las fichas de jazz, diagrama de la rayuela y el juego interactivo creado por la docente.

Para el momento de cierre se estableció un tiempo de 10 minutos, donde se socializa mediante una ficha didáctica entregada a las estudiantes para que escriban los nombres según la imagen de los ejercicios que corresponden y contesten algunas preguntas que se trataron durante el desarrollo de la actividad.

Estrategia de evaluación

Las estudiantes se evalúan a través de una ficha didáctica que contiene ejercicios y preguntas relacionadas con el desarrollo de la actividad.

Y el recurso didáctico que se utilizó fue la ficha didáctica.

Los productos que debieron lograr las estudiantes en esta implementación son: videos o fotos de la ejecución de ejercicios, ficha de observación de los juegos y respuesta de la ficha didáctica.

Enfoque didáctico

Las actividades diseñadas para la secuencia didáctica responden a las características de desarrollo y aprendizaje de manera positiva, oportuna y apropiada, ya que se están abordando de acuerdo a sus necesidades y de acuerdo al diagnóstico realizado a cada una de las niñas que dan respuesta al propósito logrando fortalecer sus habilidades, capacidades y destrezas y posibilitando el proceso académico y formativo e incorporado en un ambiente de aprendizaje que incluye: recreación, creatividad y competitividad a través del juego.

En este orden de ideas, se vincula el diagnóstico teniendo como referencia la problemática y necesidad de las estudiantes, entonces, para hacer este vínculo es importante reconocer las fortalezas y debilidades que presentaban cada una de las estudiantes y efectuar actividades acordes y adaptadas a sus saberes, estilos y ritmos de aprendizajes, igualmente, para que las estudiantes se sientan cómodas y del mismo modo puedan ejecutar muy seguramente las actividades de manera completa y efectiva.

Es así que, la planeación didáctica se abordó teniendo en cuenta los estilos y ritmos de aprendizajes de las estudiantes, los cuales son: visuales, auditivos y kinestésicos mediante un ritmo moderado, para que las estudiantes comprendieran sencillamente los temas y que además de comprenderlos fácilmente también sean flexibles y convenientes para su aprendizaje, sin que ellas se sientan presionadas o piensen que se le está enseñando igual o parecido a lo que se les enseña en su aula de clase, o sea, a la Institución Educativa que pertenecen, esto siendo como una intracepción del docente.

En relación con los estilos de aprendizajes, Celman (1996), señala que es necesario pensar en una metodología como la observación participante, es decir observar, preguntar, registrar y analizar. Al evaluar los estilos de aprendizaje que tienen los alumnos estamos

pensando en hacer posible su explicitación e intentar comprender las razones de su construcción y elección como modo de conocimiento (p.36).

Por consiguiente se abordó la planeación didáctica teniendo en cuenta las necesidades e intereses de las estudiantes a partir de su estilo y ritmo de aprendizaje, en este orden de ideas, se buscaba recopilar e interpretar saberes que conllevaran a esa necesidad e interés, es decir, que se abordaron ejercicios y actividades donde se obtuviera un oportuno aprendizaje a través del juego como estrategia pedagógica por ende, que las estudiantes fueran competentes y participativas; a su vez las estudiantes a través de dichas actividades o ejercicios construyan conocimientos que le permitan tener un aprendizaje a través del trabajo en equipo y su aprendizaje autónomo.

Es así, que las actividades diseñadas responden a las necesidades de aprendizaje de las estudiantes porque son basadas en esa debilidad que es la motricidad gruesa, es decir, cuando se conoce esa necesidad lo que se hace es, crear actividades que propicien un aprendizaje que sirva para fortalecer las habilidades, conocimientos, actitudes y destrezas para contribuir a ese mejoramiento de las estudiantes en este caso las actividades diseñadas a partir del juego, esto con el fin de conseguir minimizar o fortalecer la problemática o necesidad encontrada.

En este sentido, al trabajar una secuencia didáctica lo que se hace es intervenir en el desarrollo de las competencias porque al ejecutar las actividades planeadas dentro de la práctica como una guía de evaluación y análisis es poder integrar actividades de las estudiantes los saberes, los ritmos y estilos de aprendizajes contribuyendo a beneficiar los conocimientos individuales y grupales de manera que pueden sobresalir de acuerdo a sus habilidades y capacidades en diferentes contextos educativos.

Es importante abordar saberes previos porque es la base que tienen las estudiantes que hace que como docente se pueda crear sobre ello aprendizajes nuevos y completar los que ya

conocen; al mismo modo se crea en las estudiantes experiencias de aprendizajes , es así que, es importante y sobre todo primordial consultar e identificar primero al estudiante y los términos que tiene en su proceso académico para crear secuencias didácticas que completen y adhieran saberes propios y necesarios para cada una de las estudiantes.

En efecto, como profesional se seguiría trabajando desde la secuencia didáctica porque cuenta con un conjunto de actividades que permiten evaluar cada momento a los y las estudiantes y contribuye a analizar desde una percepción propia cada uno de los y las estudiantes.

Los logros alcanzados en esta planeación han sido satisfactorios porque a través de ello se ha permitido conocer no solo el rol como docente, sino también conocer saberes previos de cada una de las estudiantes y a partir de ello crear experiencias de aprendizajes recíprocas que no solo son logros para el estudiante que está adquiriendo conocimientos mediante lo que se le enseña, sino que como docente se está encontrando con momentos únicos y de cambios para mejorar en cuanto a planeaciones y métodos de enseñanzas que permiten contribuir y fortalecer actividades y ejercicios dentro del entorno educativo.

Implementación

El proceso de intervención está relacionado con la implementación de la secuencia didáctica denominada LENGUAJE CORPORAL la cual se estructura en la actividad 1, 2 y 3 y los resultados que se presentan a continuación parten de la implementación de la actividad 1 y 2:

Actividad 1. sesión 1

Para esta sesión se tuvo en cuenta las necesidades educativas de los participantes en cuanto a su desarrollo motor, esto con el fin de alcanzar los aprendizajes esperados que es adquirir habilidades para el desarrollo y control del movimiento teniendo en cuenta actividades y destrezas, en este orden de ideas, se dispuso la sesión acorde a la necesidad y aprendizajes con actividades de reconocimiento y los beneficios que hay al realizar ejercicios, como también el practicar un deporte y a su vez los movimientos en el espacio.

Teniendo en cuenta que se debía trabajar el desarrollo motor de las participantes, había que pensar en un espacio amplio que permitiera el desarrollo de la actividad puesto que era lo primordial, es decir que el espacio debía ser acorde y propia para ejecutar la actividad, es así que lo ideal fue la cancha de baloncesto donde se permitió la organización de las estudiantes y la distribución y el espacio acorde por su amplitud para el desarrollo de la actividad, para ello, los materiales fueron útiles y necesarios puesto que sirvieron para que se ejecutara la actividad sin ningún inconveniente ni retraso.

Además de establecer los espacios, las distribución y la organización de los estudiantes, se establecieron tiempos en la planeación que dieran respuesta a las necesidades educativas de los estudiantes y se comprobó a partir de esta participación que: en primer lugar, en el momento de inicio lo establecido en tiempo fue de 15 minutos los cuales se cumplieron satisfactoriamente en su ejecución, luego, en el desarrollo de la actividad se estableció un tiempo de 30 minutos de

los cuales las estudiantes realizaron la actividad en menos tiempo lo cual se pudo evaluar cada uno de los desafíos propuestos, a pesar de haber terminado los desafíos y contar con unos minutos de sobra, por petición de las estudiantes quisieron seguir pasando los desafíos, ya que manifestaron que les había gustado y se les permitió realizarlo nuevamente; así que, se terminó el tiempo estipulado con la repetición de los desafíos ya ejecutados y que las estudiantes solicitaron, para el momento de cierre, las estudiantes se tomaron el tiempo justo que era de 10 minutos para dar respuesta al seguimiento de la actividad que era lo solicitado como entrega final.

De esta forma la estrategia de evaluación respondió a las necesidades educativas de las participantes, porque se observó en la participación de cada una, el cómo las estudiantes captaban las indicaciones que se les daba al inicio de cada uno de esos momentos y cuál fue su respuesta frente a ello para analizarlos y darle a conocer en que falla y cuál sería el plan de mejoramiento.

Considerando que la estrategia de evaluación fue acorde con la planeado, porque se pudo evidenciar cómo cada una de las estudiantes realizaba las actividades y ejercicios que se le propusieron para su desarrollo y aprendizaje, esto hace que se pueda conocer a cada una de ellas y por lo tanto adecuar las actividades siguientes, además de crear otras estrategias de evaluación que den respuesta a lo que se quiere buscar como aprendizaje esperado.

De hecho, esta implementación responde a los aprendizajes esperados porque se realizaron actividades y ejercicios acordes a la necesidad educativa de las estudiantes, ya que era fundamental implementar actividades que fortalecieran su desarrollo motor, esto para alcanzar esos aprendizajes esperados que son, las habilidades en su desarrollo y control de movimientos.

De esta manera la estrategia de evaluación permite identificar el logro de la competencia cuando se sitúa a realizar una observación participativa, entonces, al identificar la competencia que se considera trabajar se deben vincular estrategias de evaluación que den resultados oportunos y afines a los logros y esto se alcanza teniendo en cuenta primero, la competencia y luego como se piensa evaluar cada momento.

Como docentes es importante estar en total disposición durante la sesión esto con el fin de mostrar o más bien dar ejemplo a las estudiantes para que capten cómo se deben desarrollar las actividades y si en su defecto tienen dudas, poder resolverlas para que logren llenar vacíos, por esto las acciones que se realizaron fueron de inmersión e interacción con las estudiantes.

En esta manera, los recursos didácticos que se utilizaron fueron adecuados para el desarrollo de las actividades, porque se efectuaron actividades y ejercicios donde las estudiantes reconocieran lo que se quería enseñar desde el inicio hasta el cierre y además se organizaron de acuerdo con los momentos establecidos de manera que las estudiantes comprendieran, conocieran y pudieran responder a cada uno esos recursos sin ningún inconveniente.

En este sentido, estos recursos didácticos fueron acordes, porque a las estudiantes les gusto las actividades y querían repetir el desarrollo de la actividad una y otra vez, tanto así que al terminar la sesión pidieron que se jugara con los ula ula y los conos; se utilizaron los ula ula tirándolos de un lado a otro de la cancha y también encestándolos en los conos.

Esto lo que deja como reflexión es que como docente sea grato que los estudiantes gocen, aprendan y sean participativos con actividades y ejercicios mediante el juego.

Actividad 2: sesión 1

Para esta sesión se tuvo en cuenta las necesidades educativas de los participantes en cuanto a su desarrollo motor, es así que, se logró alcanzar los aprendizajes esperando los cuales

son, conseguir potenciar habilidades y destrezas tales como el razonamiento, atención y del mismo modo, ser competente en diferentes actividades.

Para ello, se pensó en un espacio que permitiera implementar la actividad a desarrollar como lo fue en la cancha de baloncesto, en este orden de ideas ya que solo asistió una niña a la actividad y la otra estudiante se excusa por faltar porque además de estar enferma no contaba con los recursos económicos para asistir, cabe resaltar que la estudiante que está participando también está enferma, sin embargo, logro estar presente en la actividad. entonces, cómo se trabajó con una sola niña la organización del tiempo y la organización de la estudiante se facilitó mucho para realizar cada uno de los momentos.

Por consiguiente, los tiempos establecidos para la planeación respondieron parcialmente ya que se contaba con una sola estudiante, el tiempo era más corto y al realizar las actividades se hacía mucho más rápidas, como resultado los tiempos se establecieron en la planeación así: en primer lugar, momento de inicio 10 minutos, este momento se pudo realizar con la estudiante en el tiempo estipulado, ya que era recordar y hablar de la actividad anterior además de realizar ejercicios de estiramiento , dar vueltas en la cancha, correr de un lado a otro, caminar y saltar, etc. luego, en el desarrollo de la actividad con un tiempo de 40 minutos de los cuales no se utilizaron completamente, porque además de ejecutarla con solo una sola estudiante estaba haciendo demasiado calor y el sol estaba super fuerte que hizo que la niña se indispusiera (cabe recordar que estaba enferma) su salud física, por lo tanto se realizó parte del juego de la rayuela, aunque se llegó al número 5 ya que se tiraba el tejo y se salía del cuadro o quedaba en la raya, también había un juego interactivo el cual era en una plataforma digital, este se realizó en un ambiente más cálido. Y en el momento del cierre de 10 minutos si se utilizó a cabalidad ya que la

niña necesito del apoyo de la docente para que le explicara algunos puntos que no comprendía la ficha didáctica.

De esta forma, las estrategias de evaluación responden parcialmente a las necesidades educativas de la participante porque en el momento de desarrollo de la actividad no se ejecutó en su totalidad por causa del calor, sin embargo, el resto de los momentos como lo fueron el inicio y el cierre de la actividad se logró a partir de ellas evaluar los diferentes aspectos como lo fue su actitud, comportamiento, necesidades, turnos y reglas, es decir que la evaluación fue pertinente para analizar sus conocimientos dentro de la planeación.

En este sentido, la estrategia de evaluación fue acorde porque se pudo analizar todos los aspectos mencionados anteriormente y eso era lo que se quería conocer del estudiante, como era su actitud frente a lo que se le explicaba, si prestaba atención a las indicaciones y reglas, el respeto de los turnos y su comportamiento en el desarrollo de la sesión, además con la intención de saber cómo le parecía la actividad o si comprendía lo que se ejecutaba durante la sección, entonces, sí hubo una estrategia de evaluación pertinente y adecuada.

Es así que, la implementación de la actividad responde a los aprendizajes esperados porque se pretendía conseguir potenciar habilidades y destrezas como el razonamiento, atención al mismo tiempo de ser competente en diferentes actividades, sin embargo, al no poder competir con otro jugador (estudiante) logro los otros aprendizajes como razonar, participar y ampliar habilidades y destrezas.

Desde luego, la estrategia de evaluación permite identificar el logro de la competencia cuando se realizan las actividades que favorecen el desarrollo y aprendizaje dentro de la práctica como lo es aceptar las indicaciones propuestas, el respeto de los turnos y los juegos de regla, es

decir la estrategia de evaluación y los aprendizajes esperados se relacionan entre sí para poder alcanzar la competencia que es, aceptar y poner en práctica las reglas de juego.

Para que estos logros sean efectivos se necesitan acciones que promuevan los aprendizajes, de hecho, para originar este aprendizaje intervino la docente como participante en el juego de reglas, ya que solo había una estudiante, desde luego esto no impidió que no se pudiera ejecutar la actividad por el contrario la estudiante se sintió a gusto y entre ambas se cumplió con lo que se requería dentro del desarrollo de la sesión (momento inicial y desarrollo de la actividad). además de dar ejemplo, dejar participar y contribuir a facilitar el proceso dejando que la estudiante pueda preguntar lo que no entiende para apoyarla y acompañarla en su aprendizaje.

Por otra parte, los recursos fueron útiles, aunque hubo una actividad en el juego de reglas que no se pudo realizar porque el recurso didáctico no se pudo conseguir en ninguna tienda, esto hizo que no se pudiera realizar el juego y por ello también perjudica el tiempo establecido que se dispuso en ese desarrollo de la actividad. no obstante, los demás recursos didácticos aportaron al logro de lo establecido en la planeación porque sirvieron para evaluar la participación de la estudiante, el aprendizaje esperado, y además los recursos que se pudieron obtener y utilizar fueron acordes a lo planeado dentro de la sesión.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

Los resultados que se obtuvieron en la implementación de la secuencia didáctica en la actividad 1 – sesión 1, fueron oportunos puesto que se logró desarrollar con las dos estudiantes de acuerdo a lo planeado en la secuencia didáctica, en la actividad 2 – sesión 1, se puede decir que el desarrollo estuvo un poco incompleto por la falta de una estudiante, esto hace que se vea reflejado en el desarrollo de la actividad ya que se había establecido un tiempo determinado el cual no se concluyó, estos cambios pueden ser factores ajenos a las estudiantes y que indirectamente afectan el desarrollo de la misma.

Por ende, en el análisis que se realizó en la implementación de la secuencia didáctica y su desarrollo, se percibieron diferentes aspectos en dicha intervención, primero que nada, se consideraron fortalezas de la práctica cuando se creó una sección de ejercicios y actividades ajustadas para la problemática, necesidad e identificación que se obtuvo al principio, es decir, en el diagnóstico de las estudiantes, entonces, desde ahí, se pudo crear una secuencia didáctica adecuada para la situación particular de cada una de las estudiantes en cuanto a su desarrollo de motricidad gruesa, adherido a ello, este proceso es determinante para el docente porque aparte de que aporta a la mejora de la calidad educativa también influye en su experiencia como docente; respecto a ello, es importante reconocer las fallas y tratar de mejorar en aspectos tales como: los tiempos establecidos para los momentos de cada ejercicio y actividad.

De este modo, las acciones concretas que se pueden mejorar teniendo en cuenta las características de los participantes en la implementación y el contexto en el que se desarrolló la práctica, como anteriormente nombrado sería concretar unos tiempos en la ejecución que den como resultados lo esperado dentro de la misma, además de diseñar nuevas formas de evaluar

que den lugar de más participación a las estudiantes, así mismo, nuevas estrategias que contribuyan a ese desarrollo y aprendizaje que se requiere fortalecer.

considerando lo anterior, las acciones que se tuvieron en cuenta en la intervención favorecieron el logro de los aprendizajes de las participantes en la implementación de manera asertiva, ya que además de ser una observadora dentro de la práctica fui participante y acompañe a las estudiantes guiándolos, orientándolos, dando ejemplo a cada uno de los momentos planeados y se permitió que las estudiantes preguntaran, se cuestionaran, aportaran a la práctica con sus opiniones e intencionalmente fueran ellas las que dialogaran acerca de lo que estaban realizando y cómo se sentían acerca de las actividades propuestas.

En este orden de ideas, los aspectos de la intervención que pudieron influir en los resultados de aprendizajes de los participantes posiblemente fue la intención que se le dio a cada actividad y ejercicio cuando se les explicaba de manera tranquila, pausada y con carisma cómo se debían ejecutar cada uno de los momentos, dado que, en este desarrollo se buscaba alcanzar esos aprendizajes que dieran cuenta de lo que se estaba enseñando, así mismo fueron importantes los recursos que se utilizaron porque permitían observar que las actividades salieran igual o mejor a lo esperando de acuerdo al diseño de la secuencia didáctica.

Por lo tanto, cuando se diseñó la secuencia didáctica se hallaron algunas diferencias, fortalezas dificultades y/o limitaciones como: la diferencia de edad de las estudiantes, conocimientos desiguales en tanto a sus respuestas como preguntas de cada una de las estudiantes, la fortaleza de haber creado una secuencia didáctica acorde y adecuada para la particularidad de cada una de las estudiantes ajustada a una sola secuencia didáctica, entre las dificultades se encuentran los recursos que no se pudieron conseguir, el estado del tiempo como lo fue el clima, la falta de asistencia de la estudiante en la segunda sesión por que se encontraba

enferma y además sus padres no contaban con recursos económicos para trasladarla al sitio de la práctica, así mismo, también se limitó la implementación de la segunda sesión con la estudiante que estaba participando porque también se encontraba con un cuadro viral; desde luego, estos hallazgos hacen parte de lo que sucedió en la práctica al implementar las sesiones.

A su vez, las recomendaciones claves para futuras implementaciones son: primero, contar con todos los recursos didácticos antes de crear una secuencia didáctica, organizar los espacios donde se va a implementar las sesiones y fundamental los tiempos establecidos para no sobrepasarse y menos quedar con tiempo de sobra, aunque este último expuesto a veces también juega un papel importante y es considerable porque se puede dejar participar a los estudiantes con los que no se contaban en la realización de la secuencia didáctica.

Los aspectos importantes a resaltar en relación con la pregunta de investigación es la incidencia que hubo entre el juego lúdico y la motricidad gruesa, este suceso fue útil y predecible porque permitió mediante este vínculo obtener resultados y análisis que dieran cuenta de los saberes y aprendizajes que se generaron en las estudiantes, como son el reconocimiento de habilidades, destrezas y conocimientos significativos en la implementación de cada uno de los momentos en dicha acción participativa y planeación didáctica.

Es así como, desde mi rol como docente resalto los aspectos de mi planeación didáctica cuando me enfoco en la necesidad e interés de los estudiantes teniendo en cuenta su ritmo y estilo de aprendizaje para crear secuencias útiles que sirvan para mejorar esa problemática, al igual también se debe destacar la importancia de conocer los estudiantes para lograr llevar a cabo una serie de momentos que vayan en pro de la calidad educativa a través de la investigación y acción participativa.

Pérez (2003) Al respecto, Freire insiste en que “La distancia epistemológica necesaria que se debe tomar de la práctica, es una vía acertada para acercarse más a ella” (p,72). En otras palabras, teoría y práctica son indisociables

Por esta razón, mi posición al respecto de la planeación es, tener presente que es de suma importancia como docente tener claro, llevar una distribución y orden que permita conocer los resultados que se quieren lograr para cumplir los propósitos propuestos desde las competencias y aprendizajes esperados, es decir que mi posición es ser muy consecuente y reflexiva con lo que se requiere para establecer el desarrollo de planeaciones idóneas ,ya que a través de las planeaciones se nos está permitiendo ser consecuentes en lo que vamos a enseñar sin ninguna improvisación las cuales serían inaceptables o inoportunas al llegar al aula sin tener conocimientos sobre lo que se va a instruir. No obstante, cuando se planea y se cuenta con una serie de momentos propios para cumplir con la práctica se están logrando objetivos claros los cuales se planearon de manera oportuna, pertinente y organizada.

De este modo, la planeación es indispensable en el ejercicio de la práctica pedagógica porque es una herramienta que le sirve al docente para orientar su labor, propiciando en él recursos y herramientas que aporten directamente a construir conocimientos a los estudiantes; además, planificar permite tener claro qué se debe enseñar y cuál es el objetivo y la finalidad de hacerlo, así mismo, permite tener en cuenta los recursos que se va a utilizar y más aun de los espacios y tiempos necesarios para cumplir con todos los momentos dentro de la práctica pedagógica.

Conclusiones

Para concluir, la planeación que diseñé fue adecuada y pertinente para la población, el contexto y sus necesidades educativas, porque se realizó una planeación que permitió favorecer lo que se buscaba desde un inicio con el tema e investigación que era diseñar actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Claramente se lograron los propósitos propuestos porque se evidencio que esta planeación didáctica contribuye a minimizar la debilidad encontrada, por lo tanto, los propósitos sirvieron para darme cuenta de que sí fueron los acertados y adecuados para el tema de investigación. siendo así que el primer propósito se trabajó bajo el diseño de la secuencia didáctica donde se estructuro de manera completa con un contenido adecuado a la necesidades y debilidades encontradas, es decir, que su diseño e implementación fueron oportunos para darme cuenta de que se ajustaron a las necesidades. Y el segundo propósito que era activar el juego como parte del desarrollo motor estuvo en un nivel valioso porque a través de esta estrategia se evidencio y percibió que las estudiantes aprender jugando y además lo adoptan significativamente en su proceso de formación y respeto a ello como orientadora en estos juegos fue fundamental porque las guie y apoyé en las actividades propuestas. En efecto los dos propósitos fueron importantes y significativos tanto como para las estudiantes como para mí porque se involucraron todos los actores dentro de la practica pedagógica.

Por otro lado, puedo decir que la principales dificultades que se obtuvieron en la implementación de la propuesta fueron los tiempos establecido, los recursos que no se consiguieron, el estado del tiempo (la ola invernal) y la falta de una estudiante en una actividad, sin embargo no fueron impedimentos porque en los tiempos establecidos que hubo un poco de tiempo de sobra, se dio ese espacio para repetir la actividad que les gusto a las estudiantes, en el

recurso que hizo falta pues no se realizó el juego, la falta de la estudiante si fue por situaciones personales que impidieron asistir, pero la actividad de igual forma se realizó con la niña que asistió aunque el tiempo tan caluroso hizo que la actividad se ejecutara pero no con la actitud que debía ser; a pesar de estas dificultades se pudo parcialmente realizar una de las actividades propuestas.

Es así como los principales cambios en mi practica pedagógica se dieron desde el inicio con el diagnóstico, el tema de investigación, los propósitos, la teoría, los componentes y desde luego el poder diseñar una secuencia didáctica tan esencial en el quehacer del docente la cual es de gran apoyo y que permite unos procesos requeridos para llegar a unos resultados oportunos

Finalmente, la proyección de esta propuesta es tenerla como fuente de investigación, de orientación y modelo que me sirva a futuro para guiarme en algún momento que lo necesita y es importante resaltar que los propósitos que pretendía alcanzar en la práctica pedagógica ya que se vieron evidenciados en el momento que dieron cuenta que habían sido los que realmente eran significativos para la propuesta pedagógica ya que siempre se tuvo como énfasis la características y el contexto en pro de calidad educativa.

Referencias

Celman, S. (1996). Estilos de aprendizaje y metodología de enseñanza adecuados. Sitio web:

<http://www.editorial.unca.edu.ar/Publicacione%20on%20line/DIGITESIS/Tesis%20shirley%20pulido/pdf/9-CAPITULO%202.pdf>

Gallardo (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Medina, E. y Tobón, S. (2010). 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.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Ministerio de Educación Nacional (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá: [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf)

[340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá:

[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

[329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

Mundo de la Actividad Física. (7 de septiembre de 2020). ¿Qué son los patrones básicos de movimiento? Fácil de entender para niños y papás. Educación física [Archivo de video].

<https://youtu.be/nvhzUBz0sAQ>

Pérez Abril, 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>

Recursos Educativos Artística. (15 de agosto de 2020). Tipos de movimientos [Archivo de video]. <https://youtu.be/oc0rgBQi-iA>

Tobón, S. (2018b). El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza. Centro Universitario CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

Apéndice

Evidencias de la implementación entregada en el paso 7

ANEXOS DEL DIPLOMADO - LIZETH DOMINGUEZ ,

Enlace del video de sustentación

<https://youtu.be/JxkV4BkpHPU>