

El juego didáctico como mediador del desarrollo de las dimensiones del ser

Autores. Sandra Milena Duran Rincón

Manuel Fernando Galeano Beltrán

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

Bogotá D.C 2013

El juego didáctico como mediador del desarrollo de las dimensiones del ser

Autores. Sandra Milena Durán Rincón

Manuel Fernando Galeano Beltrán

Tutor: Mg. María Soledad Gutiérrez Guerrero

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

Bogotá D.C 2013

## DEDICATORIA

*Sandra Milena Durán Rincón: A mi familia quienes me brindaron su apoyo incondicional durante estos 5 años de formación docente, a mi sobrina Salome quien hoy en día se ha convertido en el motor de mi vida, y a mi abuela quien se convirtió en un ángel que desde el cielo me cuida y me da su apoyo incondicional.*

*Manuel Fernando Galeano Beltrán: A mi familia quienes estuvieron al pendiente apoyándome durante esta etapa de mi vida.*

## **AGRADECIMIENTOS**

A la licenciada Sandra Patricia Pinto, la licenciada María Soledad Gutiérrez, la psicóloga Guiomar Alarcón y el licenciado Carlos Ospina Piña, nuestras tutoras de proyecto y maestros de espacios académicos que apoyaron nuestro propuesta curricular y nos guiaron con sus conocimientos y experiencias.

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE)

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	El juego didáctico como mediador del desarrollo de las dimensiones del ser
<b>Autor(es)</b>	Durán Rincón, Sandra Milena; Galeano Beltrán, Manuel Fernando.
<b>Director</b>	Gutiérrez Guerrero, María Soledad. Pinto Espinosa, Sandra Patricia.
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2013. 117 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN.
<b>Palabras Claves</b>	JUEGO DIDACTICO; DIMENSIONES DEL SER; SOCIOMOTRICIDAD; EDUCACION FISICA; JUEGO; APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

<b>2. Descripción</b>
<p>Trabajo de grado que busca construir una propuesta que aporte a formar un desarrollo de las dimensiones del ser desde el accionar de un licenciado en educación física vinculando el juego didáctico como mediador de esta formación en un ámbito educativo formal teniendo como objetivo la comprobación de la viabilidad de la Propuesta curricular.</p>

A lo largo del desarrollo de la propuesta se ira evidenciando el fruto de las diferentes actuaciones de un licenciado en educación física y la mediación que este busca para formar identidad desde la multidimensionalidad del ser mediada por el movimiento.

### 3.Fuentes

BRONFENBRENNER. U (1987). La Ecología del Desarrollo Humano. Madrid (España): Paidós.

PARLEBAS, P. (2001). Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad. Editorial Paidotribo, Barcelona.

PARRA, J. (2003) Artificios de la mente, Perspectivas en cognición y educación, Editorial Circulo de lectura alternativa Ltda, Bogotá, Colombia.

SANTOS, M. (1996) Evaluación Educativa Un enfoque práctico de la evaluación de alumnos, profesores, centros educativos y materiales didácticos. Editorial magisterio del rio de la plata, Buenos Aires.

TONUCCI, F. (2003). Cuando los niños dicen basta. Editorial Losada, Buenos Aires.

### 4.Contenidos

En un primer momento en el documento se reseña el primer capítulo o fundamentación contextual que da a conocer cómo surge la idea de generar el proyecto donde conecta los planteamientos iniciales para que surja este proyecto con un sustento normativo y educativo.

En la segunda parte del documento encontramos la perspectiva educativa, se desarrollan todos los fundamentos teóricos y conceptuales que le dan viabilidad al proyecto con un soporte teórico adecuado. La teoría social cognitiva que nos propone Vigotsky es un punto de anclaje pedagógico para el desarrollo de la propuesta en Educación Física, usando como tendencia la Sociomotricidad, ubicando puntos de encuentro en las dos teorías que otorgan una mayor coherencia a la propuesta.

En el último capítulo encontramos el microcontexto donde se ubica el lugar y la población piloto para la ejecución del proyecto y se da a conocer la forma en que se llevó la primera ejecución de la propuesta. Finalmente un capítulo dedicado al análisis, reflexión y evaluación de la experiencia utilizando diferentes instrumentos evaluativos para este fin.

## **5. Metodología**

Consulta de rastreo documental que justifique una idea, con puestas en práctica en primer ciclo educativo usando bitácoras para la consignación de información referente a los procesos educativos donde se de evidencia de los avances en el estudiantado así como los aportes del proceso formativo del futuro licenciado en Educación Física

Para la recolección de información se hizo uso de varios instrumentos entre los que están las bitácoras, diarios de campo, cuestionarios y listas de comparación.

## 6. Conclusiones

Luego de generar una propuesta desde la Educación Física que logre integrar varios elementos como el juego didáctico y las dimensiones del ser se convierte en una apuesta magnífica para seguir en la construcción de saberes para los futuros licenciados teniendo en cuenta que no son temas de fácil abordaje por la complejidad que comprende cada uno de manera acorde con lo que se pretendía partiendo de conceptos genéricos como juego y dimensiones del ser.

En la ejecución piloto se descubre que ninguna población es sencilla para poner en práctica la propuesta, pues cada una tiene unas necesidades específicas a las que se debe atender desde la labor docente, tiempos de aprendizaje diferentes, conflictos en el grupo, como las acciones más distintivas. Reducir el uso de materiales, hacer uso de la conversación directa con algunos estudiantes, generar dinámicas que rompan con algunos roces en el grupo se convierte en elementos vitales para mejorar las dinámicas de la clase, sin duda alguna la labor del maestro y su responsabilidad ante el grupo de estudiantes es de vital importancia pues de eso dependerá futuros aprendizajes, procesos de formación personal y social, pues se pone en práctica las zonas de desarrollo próximo que nos da Vigotsky, de cómo el más capacitado guía al menos capacitado.

El juego en el primer ciclo educativo es un principio pedagógico que no debe ser descartado para generar procesos de aprendizaje, en este caso para proponer un desarrollo multidimensional porque cruza todas las dimensiones del ser con determinados elementos, reconocimiento del otro, patrones motores, el cuerpo como medio de expresión y comunicación, pero no se deben considerar fines el desarrollo de estas dimensiones y los elementos que contienen pues son capacidades necesarias y de gran utilidad para los procesos de aprendizaje y socialización posteriores, que son mediado por la acción motriz que guía y complejiza el maestro tras cada situación buscando estimular en el niño la construcción de sus conocimientos desde las



experiencias corporales y así echar mano de este conocimiento en diferentes acciones de la cotidianidad.

<b>Elaborado por:</b>	Galeano Beltrán, Manuel Fernando. Durán Rincón, Sandra Milena.
<b>Revisado por:</b>	Gutiérrez Guerrero, María Soledad.

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	21	05	2013
--	----	----	------

## INDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN ANALITICO EN EDUCACION (RAE)	v
INDICE GENERAL	x
LISTA DE CUADROS FIGURAS E ILUSTRACIONES	xii
LISTA DE SIGLAS	xiii
INTRODUCCION	14
1. JUSTIFICACION DEL PROYECTO	16
2. OBJETIVOS	18
3. FUNDAMENTACION CONTEXTUAL	
3.1 Antecedentes para la realización del pcp	19
3.2 Contextualización normativa	23
3.3 Propósito de formación	24
4. PERSPECTIVA EDUCATIVA	
4.1 Educación Física	25
4.2 La Sociomotricidad	25
4.3 desarrollo humano	32
4.4 ideal de ser humano	35
4.5 dimensión personal social	37
4.6 dimensión corporal	38
4.7 dimensión cognitiva	40
4.8 dimensión comunicativa	42
4.9 dimensión artística	43
4.10 juego	44
4.10.1 tipos de juego	48
4.11 juego didáctico	49
4.12 constructivismo	53

4.13	Modelo pedagógico social cognitivo	54
4.13.1	red generativa pedagogía social cognitiva	58
4.14	Aprendizaje significativo como didáctica en la implementación	59
4.15	estrategias didácticas	61
4.16	evaluación alternativa	62
5.	MICROCONTEXTO	
5.1	Colegio Técnico Menorah IED	67
5.2	Gobierno escolar	70
5.3	Población piloto	71
5.4	Planeación de clases para la ejecución piloto en el colegio Técnico Menorah IED	74
5.5	Formato de clase	79
5.6	Diseño de clase	81
6.	ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LAS SESIONES	82
7.	ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA	
7.1	reflexiones como docentes	97
	REFERENCIAS	101
	ANEXOS	
A.	Planeaciones de clase: unidad didáctica 1	105
B.	Planeaciones de clase: unidad didáctica 2	108
C.	Planeaciones de clase: unidad didáctica 3	111
D.	Ronda: la pájara pinta	114
E.	Ronda: al gato y el ratón	115
F.	Ronda: juguemos en el bosque	115
G.	Ronda : el otro día fui al doctor	116
H.	Ronda: el oso novillero	116
I.	Ronda: chicle bom bom bun	116
J.	Ronda: La vaca pintada	116
K.	Instrumento de evaluación: pertinencia de las sesión	117
L.	Instrumento de evaluación: verificación del aprendizaje	118
M.		

**LISTA DE CUADROS**

	<b>pp.</b>
1. Ciclos de educación de la SED	17
2. Actividad rectora en cada etapa de desarrollo	55
3. Evaluación preescolar 1	92
4. Evaluación preescolar 2	93
5. Evaluación 101	94
6. Evaluación 102	94
7. Evaluación 201	95
8. Evaluación 202	96

**LISTA DE SIGLAS**

IED	Instituto Educativo Distrital
SDIS	Secretaria Distrital de Integración Social
SED	Secretaria Educación Distrital
MEN	Ministerio de Educación Nacional
PCP	Proyecto Curricular Particular
ZDP	Zona de desarrollo próximo

## INTRODUCCIÓN

Al proponer una relación del juego didáctico y las dimensiones del ser se debe dar cuenta qué características específicas de cada dimensión se verán beneficiadas a través de nuestro accionar educativo para generar una formación de identidad. Vigotsky, Jiménez, Torres mencionan que el juego beneficia diversos aspectos del ser que desde nuestra propuesta serán estimulados desde cada dimensión. Como en la dimensión personal social la identidad, la convivencia y la autonomía, en la dimensión corporal, el cuerpo y el movimiento como mediador de las relaciones con otros sujetos, el desarrollo de sus habilidades motrices para la generación de independencia, en la dimensión cognitiva la generación de experiencias que aporten al sujeto en la construcción de conocimiento y representación de la realidad, en la dimensión comunicativa el intercambio y construcción de significados desde la interacción que se da con el cuerpo y su movimiento, en la dimensión artística el cuerpo y el movimiento que se reflejan en expresiones simbólicas de sus emociones y sentimientos.

En nuestra apuesta teórica plasmada en este documento pretendemos abordar el desarrollo de las dimensiones del ser y su importancia para una construcción social de la identidad que es mediada a través del juego didáctico y así relacionarlo de manera directa con la Educación Física en escenarios formales que será sustentada con un grupo de apuestas teóricas que se interrelacionan y que a su vez estarán divididas en diferentes capítulos dentro del documento aportando de manera consecuente con las distintas áreas que propone el PC-LEF (humanística, pedagógica y disciplinar).

En la primera parte de nuestra apuesta curricular se dará cuenta de los aspectos que fundamentan el origen de la propuesta, haciendo relación a elementos experienciales propios, antecedentes académicos y normativos que en un momento inicial fueron los puntos de partida para generar el proyecto

curricular, orientarlo y darle una posible viabilidad que sirvieron de facilitadores para la aproximación a las teorías venideras en la propuesta curricular.

Dando continuidad con los elementos mencionados anteriormente, en la segunda parte podemos dar cuenta de las apuestas teóricas que acogimos para darle un sustento pedagógico, disciplinar y humanista a nuestra propuesta. Un ideal de ser humano, Enfoque pedagógico, un modelo didáctico, una Tendencia de la Educación Física y un paradigma evaluativo que guardan una estrecha relación bajo ciertos criterios de vital importancia que son los puntos de anclaje para sustentar de manera acertada y coherente nuestra propuesta.

En la tercera parte la puesta en escena de las fundamentaciones evidenciadas en la primera parte, las apuestas teóricas en la segunda parte llevadas a un escenario práctico, ubicando de manera acertada los elementos que fueron de vital importancia durante el proceso de construcción de nuestro proyecto, haciendo una ejecución piloto, mirando la viabilidad que tiene la propuesta en un escenario escolar formal, llevando una programación metodológica de las sesiones.

Finalmente, en el cuarto apartado las conclusiones de nuestro proyecto, darán cuenta del resultado de las implementaciones y la viabilidad de la propuesta, su asertividad para desarrollar las dimensiones del ser y como fue la incidencia en los contextos donde el sujeto se relaciona, así como las dudas y aciertos que surgieron en la práctica pedagógica de los maestros.

## 1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El juego sirve como mediador de procesos de desarrollo de las dimensiones del ser porque está ligado a la vida cotidiana como experiencia cultural, porque a través de este se hace partícipe de la cultura en la cuales está inmerso y así la dota de sentido y significación específica, para que el sujeto reconozca, vivencie, explore, analice y desenvuelva su cuerpo de una manera irrepitable y a su vez por medio del cuerpo transmita dominio y conocimiento de las situaciones de la realidad en las que está inmerso, hacia los demás y así aceptación de normas, autonomía, entre otros que nacen en el juego, encaminados al desarrollo de soluciones creativas que estimulen la participación social.

El juego, como formador de carácter social da muestra de una compleja organización y ejecución de normas y reglas necesarias para el óptimo desarrollo del juego que aceptan todos los jugadores. Normas y reglas que son legitimadas en una cultura para una buena convivencia esto conlleva a evitar la restricción en la participación, así, todas las observaciones y sus posibles soluciones a alguna situación particular del juego son válidas y no son sofocadas por el autoritarismo que refuerza la concentración del poder basado en conocimiento y/o fuerza física. Así Jiménez (1999) nos menciona esas bondades del juego "... es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales)."

El juego debe ser visto como una de las herramientas más útiles de cualquier Educador Físico, pues es el que permite socializar de una manera física, emocional y cognitiva con los niños, de esto parte que el propósito de nuestro proyecto curricular particular para la generación de una identidad con el



favorecimiento y fortalecimiento de las dimensiones del ser (comunicativa, personal-social, artística, cognitiva, corporal) enmarcadas en el lineamiento pedagógico curricular de la educación inicial de Bogotá en la alcaldía de 2008 a 2011 que ya responde a la reestructuración por ciclos que cambia la propuesta educativa en el distrito. Son 5 ciclos de trabajo cada uno tiene unos grados y edad específicas

<b>Ciclos</b>	<b>Edades</b>	<b>Grados</b>	<b>Ejes de desarrollo</b>
<b>Primero</b>	3 a 8 años	Preescolar, 1 <sup>o</sup> y 2 <sup>o</sup>	Estimulación y Exploración.
<b>Segundo</b>	8 a 10 años	3 <sup>o</sup> y 4 <sup>o</sup>	Descubrimiento y Experiencia.
<b>Tercero</b>	10 a 12 años	5 <sup>o</sup> , 6 <sup>o</sup> y 7 <sup>o</sup>	Indagación y Experimentación.
<b>Cuarto</b>	12 a 15 años	8 <sup>o</sup> y 9 <sup>o</sup>	Vocación y Exploración profesional.
<b>Quinto</b>	15 a 17 años	10 <sup>o</sup> y 11 <sup>o</sup>	Investigación y desarrollo de la cultura para el trabajo.

Cuadro 1: ciclos de educación de la SED.

Nuestra propuesta curricular va enfocada al primer ciclo cuya impronta es la construcción de sujeto desde sus dimensiones que a su vez están inmersas en cuatro pilares de trabajo específico para la primera infancia, que son el arte, la exploración del medio, la literatura y finalmente el juego que es la herramienta de la cual dispone el educador físico de la Universidad Pedagógica Nacional para llegar al infante y así generar un aprendizaje de manera divertida. El juego se traduce en espíritu, en estado emocional del ser humano y se muestra a través del acto motor en movimiento, en energía traduciéndose en materia. El juego es parte del carácter del ser humano en su formación, en su personalidad y en la configuración de su inteligencia a lo largo de su vida.

## 2. OBJETIVOS

### **General**

- Mediar desde la clase de educación física y a través del juego didáctico el desarrollo de las dimensiones del ser buscando la formación alrededor de las necesidades sociales

### **Específicos**

- Reconocer el yo, el otro y el entorno como características fundamentales de los procesos sociales.
- Mediar con el juego elementos de la personalidad, identidad, movimiento, simbolización y representación de la realidad.

### 3. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL

#### 3.1 Antecedentes para la realización del pcp

La idea de usar el juego didáctico como mediador de desarrollo de las dimensiones del ser nace del indudable desaprovechamiento del juego como elemento vital de aprendizaje en la cotidianidad. Pierde su espacio en los hogares y en las calles, está siendo desplazado de manera abrumadora por consolas de videojuegos, redes sociales y juegos online que cierran el contacto social mediado por el movimiento, a un juego que le entrega un rol específico dentro del juego que le sumerge en una realidad específica como le menciona D'Agostino (2011)

*“Jugar implica poner en escena la imagen y el esquema corporal, para contrastar lo imaginario con lo real, al punto de crear diferentes situaciones que enriquecen cuerpo y la corporeidad. De este modo, la corporeidad se construye y moldea, según el medio cultural en el que se halle el sujeto, permitiendo la aprehensión de la realidad para ser parte de ella.”*

Así, el uso las redes sociales y videojuegos son las consecuencias de que no se le permite al niño jugar en ninguna parte, ni en su propio hogar por espacio cada vez más reducido aprovechando terrenos y se delimita las zonas de juego de manera conveniente para el adulto, el niño llega a la escuela con la necesidad de jugar pero es relegado a la hora de recreo mientras que las aulas están llenas de actividades que el infante encuentra monótonas, aburridas que no complementan su curiosidad y energía desbordante, cuando en ámbitos educativos formales y no formales se usa como principio pedagógico, que está ligado a ciertos tipos de aprendizaje (aprender jugando) convirtiendo al juego en una estrategia de aprendizaje, donde el niño es un adulto pequeño que tiene deberes y derechos para cumplir en un rol de jugador, mientras en la propuesta

tradicional se les trata como adulto otorgándoles responsabilidad al coparlos de actividades inútiles que crean una profunda repulsión a la escuela, llena su cabeza de información, no por gusto sino por obligación, entonces debemos ubicar esa apuesta que el infante se divierta mientras aprende si se le impone actos repetitivos para acumular información no existirá mucho por hacer.

Si no se permite su espacio en las instituciones educativas y el maestro no lo apropia como inicio pedagógico para aprender y disfrutar estaría desapareciendo en el contexto socio-cultural en el cual nos encontramos inmersos los educadores físicos actualmente, desplazando los juegos como mediador es para el desarrollo y fortalecimiento de los procesos sociales.

El juego, Tiene características fundamentales para la construcción de ser humano como sujeto social y cultural como lo gratuidad y la libertad siendo este mediador de la cotidianidad principalmente en los niños logra uno de los más amplios procesos de desarrollo, es allí donde se convierte en la base de acciones lúdicas y de aprendizaje cultural, moral y social, saliendo así, de un currículo educativo que sigue en la revolución industrial donde todo es medido en competencias y estándares, no en vano para dar prioridad a los beneficios obtenidos por el adulto al saturar al niño de tareas y ocupar el tiempo destinado al juego con lo que evita alterar la tranquilidad pública y posibles llamados de atención por otros. No se está respetando y favoreciendo el juego como actividad rectora de los niños, como mediador de su desarrollo, porque son aprendizajes mediados desde el juego que son usados para vivir en comunidad bajo ciertas normas y reglas específicas que determinan una conducta específica.

El juego entrega el poder de decisión a todos los que forman parte activa de esta comunidad para forjar una participación social que resulta decisivo en la expansión de autonomía personal y el trabajo en comunidad *Tonucci (2003: 56)*  
*nos acerca a esto:*

*“A través del juego, el niño descubre el mundo, sus misterios y sus leyes, pone a prueba sus propios conocimientos y sus propias capacidades, aprende a conocer a los demás. Este enorme esfuerzo evolutivo es posible solo gracias a dos condiciones: que valga la pena hacerlo y que existan condiciones adecuadas”.*

Las condiciones adecuadas no son los sitios diseñados para que los niños jueguen, que son con elementos específicos, que les hacen tan predecibles que cortan toda actitud de imaginación, en la misma medida que las escuelas de formación deportiva y talleres extracurriculares se convierten en la excusa para que los padres vivan a través de la experiencia de sus hijos lo que no pudieron hacer o no pudieron lograr, se convierten en los mediadores de satisfacción social de los padres mientras les siguen exigiendo resultados en un sistema educativo que cada vez piensa menos en el infante y pretende suplir los vacíos con la innovación tecnológica en el aula, recortando espacios vitales para forjar relaciones sociales presenciales haciendo referencia a Tonucci (2003)“el niño de ciudad no puede jugar donde es posible jugar, sino en los sitios donde se debe jugar” en este caso el sitio para jugar son las redes sociales y programas educativos para el aula que desplaza al educador físico en su labor por una consola de videojuegos o un software destinado para jugar o monitorear la actividad física del sujeto, es por esto, que decidimos apuntarle al desarrollo multidimensional en los infantes cada vez más inmersos en los elementos mencionados anteriormente, formando con el juego en la cotidianidad la búsqueda de sentido de la vida y la creatividad humana.

Los padres no deben delegar la función de educar a sus hijos a la escuela, ellos deben estar comprometidos con su labor de formadores, su rol es tan importante cuando el niño entra a consolidar el juego como su actividad rectora, con ellos hablara de sus experiencias y resultados durante el juego, esperando una agradable respuesta de sus figuras paternas que afirman el

comportamiento social y el aprendizaje que abordo durante el juego, los padres con su respuesta poseen la capacidad de demostrarle al niño que participa de manera activa y efectiva en la construcción de una concepción de sociedad que le brinda oportunidades en la afirmación de su autonomía. Tonucci (2003: 56) “el resultado obtenido se comunica después, con orgullo y satisfacción, a los padres. Se trata, pues, de un juego continuo entre autonomía y reconocimiento, aprobación y gratificación.”

La generación de este PCP nace de una oportunidad al hacer lectura y análisis de diferentes contextos durante el transcurso de la formación profesional, de la oportunidad de apropiarse del juego como medio para una formación integral del ser desde sus dimensiones porque es el elemento más sencillo del que el infante dispone para aprender, fomentar su curiosidad, experimentar, experimentar, formar una identidad, una autonomía, tomar decisiones, llevar relaciones sociales cordiales, una serie de elementos cruciales que tiene cada dimensión del ser y que se ven mediadas a través del juego, las abarca de manera plena en una cotidianidad mediando todos los aprendizajes desde el gusto por la actividad física y desde conductas motrices.

### 3.2 Contextualización normativa

Hemos partido de referencia la ley 115 de 1994 en el artículo 14 que hace referencia a la enseñanza obligatoria de la educación física en la educación formal en todos los niveles educativos, ya manifestando en el artículo 14 la educación física obligatoria en el artículo 21 entre los objetivos específicos del ciclo de primaria dice “El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico;” ley 115 de 1994 que nos el punto de anclaje para nuestra propuesta curricular.

A su vez en el artículo 23 señala a la educación física, la recreación y el deporte como áreas fundamentales y obligatorias dentro del currículo educativo.

En el lineamiento pedagógico curricular para el Educación física señala que:

*“Este marco educativo permite elaborar un concepto de educación física como práctica social, como disciplina del conocimiento, como disciplina pedagógica y como derecho del ser humano que la fundamentan como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social a través de la actividad física, recreativa y deportiva para contribuir al desarrollo del ser humano en la multiplicidad de sus dimensiones”*

Así, la educación física se convierte en uno de los pilares para la formación del ser desde su multidimensionalidad, mediado por la actividad física en un proceso constante entre el sujeto, la cultura y la sociedad, una tarea personal y social que se caracteriza por establecer relaciones en distintos ambientes donde se desenvuelve el sujeto, con sus movimientos, expresiones, sentidos y significaciones.

Dentro del lineamiento pedagógico curricular para la Educación Física nos acerca al referente sociocultural y menciona que el juego es elemento vital de manifestación cultural, que a su vez genera cambios en un ambiente social y cultural que obedecen a manifestaciones conductuales propias de cada manifestación de juego.

### **3.3 Propósito de formación**

Generar un sujeto que se desarrolle alrededor de necesidades sociales desde su multidimensionalidad.



## 4. PERSPECTIVA EDUCATIVA

### 4.1 Educación física

Es una disciplina académica y pedagógica enfocada al conocimiento, valoración, expresión y desarrollo del cuerpo en sus diferentes dimensiones (personal- social, cognitiva, corporal, artística, comunicativa) y las representaciones del mismo. Un cuerpo en función de la diversidad, una corporeidad (hacer, sentir, pensar, actuar, comunicar, querer) que se relaciona con el otro y el entorno (influencias sociales y culturales) en una construcción propia del sujeto que responde a un ideal de ser humano. “El cuerpo y sus gestos conforman discursos individuales y colectivos con los cuales los estudiantes se representan” MEN (2000).

Es decir, nos da cuenta, cómo el desarrollo desde el otro y el entorno permea una formación particular de cuerpo y movimiento que se adapta a necesidades individuales que no son ajenas a un ámbito de comunidad.

### 4.2 La sociomotricidad

Parlebas es el promotor de esta nueva tendencia de la Educación Física, con la que pretende darle un sustento teórico a la Educación Física, su objeto de estudio es la conducta motriz que el mismo Parlebas la define así:

*“organización significativa del comportamiento motor. La conducta motriz es el comportamiento motor en cuanto portador de significado se trata de la organización significativa de las acciones y reacciones de una persona que actúa, la pertinencia de cuya expresión es de naturaleza motriz”*  
Parlebas (2001)

Establece a la motricidad como método para la socialización del sujeto forjando relaciones de comunicación, valores y la construcción de la identidad, en un sujeto que piense actué se relacione con la intención de forjar su carácter humano.

La Sociomotricidad concibe el movimiento como medio de expresión y comunicación, actividades fundamentales para socializar que se dan a través del cuerpo manifestando ese movimiento, para expresar, actuar, conocer, razonar, sentir, transmitir, hacer y rehacer, que se da en la constante interacción entre el yo y los otros, el cuerpo se convierte en el mediador de las relaciones interpersonales, que son manifestaciones integrales, no son separadas una de otra, el lenguaje verbal y la gesticulación, Castañer y Camerino (1991) Citado en Ossorio Lozano (junio de 2005)

*Dicen que el hombre se desarrolla desde una triple dimensión que la definen así: la dimensión introyectiva, que posibilita el reconocerse a través de la motricidad, la dimensión extensiva, que nos permite interactuar con el entorno; y la dimensión proyectiva, que nos facilita la relación con el medio social.*

Los objetivos de la Sociomotricidad son:

1. Contribuir al desarrollo de la personalidad.
2. Contribuir al desarrollo de capacidades motrices y emocionales.
3. La acción motriz como mediador de interacción.
4. Gusto por la actividad física.

El objetivo principal que propone Parlebas con la Sociomotricidad es ayudar para la formación del niño mediante la inteligencia motriz, la interacción y la actividad física para el desarrollo de su personalidad que se da desde varias dimensiones que en el proyecto curricular se ha tomado desde varias dimensiones del ser que nos propone el lineamiento pedagógico curricular para

la educación inicial en el distrito, la dimensión comunicativa, cognitiva, motriz, artística, personal-social, donde las estructuras motrices se hagan formadoras desde una significación específica que lleven al desenvolvimiento del ser en su cotidianidad con otros sujetos y su entorno, apuntando a amplias mejoras en los aspectos cognoscitivos, afectivos, motrices.

Con el juego se realiza una conciencia del cuerpo (imagen y esquema corporal), el desarrollo de las capacidades físicas condicionales (fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad) y coordinativas (sincronización, orientación, equilibrio, ritmo, reacción, adaptación) desarrollo del lenguaje (oral y escrito) expresión corporal, con las que se relaciona en su cotidianidad con el entorno y los otros sujetos forjando y fortaleciendo relaciones sociales desde su cuerpo como un elemento activo, creando una identidad propia en los lazos sociales, reforzando su personalidad que se construye desde la interacción con el otro y así apropiara su cuerpo, sus manifestaciones que parten de la experiencia construida percibiendo, sintiendo, pensando haciendo y moviéndose, como afirma Winnicott (1972) citado en D'Agostino, Alberto Emiliano (abril de 2011)

*“que el juego permite explorar los límites del espacio y el tiempo, límites y alcances del propio cuerpo y de los pares y modificar el medio, al tiempo que éste modifica al sujeto, en el momento en que éste resuelve, decide y ejecuta conllevando una consecuencia”*

Este es punto de partida para que la conducta violenta de algunos jugadores dentro del juego, y fuera de él, debido a que no existe una apropiación de las capacidades físicas, la conciencia de cuerpo y el lenguaje, pero el desarrollo de estas no solo se limita a la infancia, es un proceso que está en toda la vida que se ve permeado por las diferentes relaciones sociales establecidas a lo largo del ciclo vital. El juego otorga la pauta para la exploración, de acciones de cooperación, oposición, comunicación motriz y contracomunicación motriz (presencia de adversario) elementos vitales indispensables para el desarrollo

de la relación social, mediado por las situaciones que se les presenta en el juego, creando reglas y modificándolas.

*Fernández, Mariano Hernán (Diciembre de 2009) Las relaciones sociales que proporciona la interacción de los jugadores en la construcción de reglas, promueve el desarrollo de la corporeidad hacia la Sociomotricidad, y se constituyen como variable que “lejos de ser una variable externa, son estructurantes del aprendizaje” (Parlebas).*

Parlebas plantea una serie de dominios que están enmarcados en todos los campos que abarca la Educación Física como el deporte, la gimnasia, la recreación, el tiempo libre y finalmente el juego, que es elemento convertido en mediador para fortalecer las características del desarrollo multidimensional y así, darle un enfoque en el movimiento y la interacción con los contrincantes, compañeros y el entorno, donde lo que dará el mayor significado es la conducta motriz adoptada en la ejecución de cada una de estas prácticas.

Los dominios sociomotrices propuestos ayudan al enriquecimiento de las conductas motrices grupales e individuales, como un proceso de comunicación constante ya que le concede un rol activo a cada integrante del grupo en cuestión, además, la generación de criterios de convivencia y personalidad basadas en normas grupales para el bienestar mutuo, a su vez estos dominios se clasifican en dos dominios de interacción uno antagónico y el otro cooperativo.

## Clasificación

- Interacción Sociomotriz de Antagonismo. Cuando los deportes contemplan adversarios o contrincantes.
- Interacción Sociomotriz de Cooperación. Cuando por el contrario, los participantes se complementan y auxilian durante la actividad.

Parlebas (2001 citado en Ossorio, 2005)

Esta clasificación la da Parlebas teniendo en cuenta la interacción que este puede brindar con el número de participantes, contrincantes, compañeros, el esfuerzo requerido, el entorno y la dificultad para hacer una buena ejecución.

## Dominios

**C:** Compañero.

**C:** Sin compañero.

**A:** Adversario.

**A:** sin adversario.

**I:** incertidumbre del entorno.

**I:** sin incertidumbre del entorno.

- Dominio 1: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práctica con compañeros e interacción práctica con adversarios. (**C A I**). Ejemplo de este son los juegos tradicionales de conjunto, yermis, soldado libertado.
- Dominio 2: situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práctica con compañeros e interacción práctica con adversarios. (**C AI**). Ejemplo de esta categoría

actividades de estrategia colectiva como baloncesto, voleibol, ping pong por parejas, etc.

- Dominio 3: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción prÁxica con compaÑeros y sin interacción prÁxica con adversarios. (**C A I**).Ejemplo de estas carreras de observación, excursionismo en grupo, descenso en ríos en balsa y en general juegos que apunten al desarrollo de solidaridad activa.
- Dominio 4: situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción prÁxica con compaÑeros y sin interacción prÁxica con adversarios. (**C A I**). Por ejemplo patinaje artÍstico, ejercicios acrobáticos de circo y en general juegos que requieran reajustes para desarrollo de tareas comunes.
- Dominio 5: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, ausencia de interacción prÁxica con compaÑeros e interacción prÁxica con adversarios. (**C A I**). Ejemplo juegos tradicionales individuales; ponchados y la lleva.
- Dominio 6: situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, sin interacción prÁxica con compaÑeros e interacción prÁxica con adversarios. (**C A I**). Por ejemplo juegos de estrategia individual: boxeo, esgrima, tenis de campo y ping pong individual.
- Dominio 7: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, ausencia de interacción prÁxica con compaÑeros y no presencia de interacción prÁxica con adversarios (**C A I**).Catalogado como una situación sicomotriz por no tener relación con los demÁs, ejemplo alpinismo en solitario y espeleología.

- Dominio 8: situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, sin interacción prÁxica con compaÑeros y sin interacción prÁxica con adversarios. (**C A I**). Caracterizado este dominio por la presencia de estereotipos rÍgidos es una segunda situaci3n sicomotriz, ejemplo de este; lanzamientos de atletismo, pruebas de gimnasia y competencias de nataci3n en carriles.

(Mosquera, 2010)

De los 8 dominios propuestos por Parlebas los dominios que mÁs se acomodan a nuestra propuesta curricular tomando en cuenta la poblaci3n de la ejecuci3n piloto son los siguientes:

- Dominio 1: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacci3n prÁxica con compaÑeros e interacci3n prÁxica con adversarios. (**C A I**). Ejemplo de este son los juegos tradicionales de conjunto, yermis, soldado libertado.
- Dominio 3: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacci3n prÁxica con compaÑeros y sin interacci3n prÁxica con adversarios. (**C A I**). Juegos cooperativos, juegos de rol.
- Dominio 5: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, ausencia de interacci3n prÁxica con compaÑeros e interacci3n prÁxica con adversarios. (**C A I**). Ejemplo juegos tradicionales individuales; ponchados y la lleva.

### 4.3 Desarrollo humano

El concepto de desarrollo humano es un concepto variado y acuñado en gran parte por el desarrollo personal y no solo económico, desde la visión de cómo es la influencia social en la conducta y la satisfacción personal sin tomar en cuenta el aspecto meramente económico; las Naciones Unidas para el desarrollo la definen así: “un desarrollo que no solamente genera crecimiento económico sino que distribuye sus beneficios equitativamente; que regenera el ambiente en lugar de destruirlo; que potencia a las personas en lugar de marginarlas. El Desarrollo Humano otorga prioridad a los pobres, ampliando sus opciones y oportunidades y crea condiciones para su participación en las decisiones que les afectan. Es un desarrollo en pro del pobre, en pro de la naturaleza, en pro del trabajo, de las mujeres y de los niños (PNUD, 1997)”.

En un sentido genérico, el desarrollo humano es la adquisición de parte de los individuos, comunidades e instituciones, de la capacidad de participar efectivamente en la construcción de una civilización mundial que es próspera tanto en un sentido material como espiritualmente donde su mayor potencial y creatividad se vea en aplicación en una vida que valore y que le permita disponer de oportunidades sin limitación alguna.

Para nuestra propuesta curricular hemos decidido tomar elementos de la apuesta teórica de Bronfenbrenner, quien propone un desarrollo humano centrado en cómo los ambientes tienen influencia en el sujeto y cómo cambia su comportamiento de manera significativa. Es un proceso que sale de las características de los sujetos y del ambiente, desde el microsistema hasta el macrosistema que se encuentra en un cambio constante, el desarrollo no solo se atribuye a las características genéticas heredadas sino como las características de los diferentes ambientes entran a modelar comportamientos e ideas que afectan de manera directa el desarrollo de las dimensiones del ser



(comunicativa, cognitiva, motriz, artística, personal- social) donde convergen todas las acciones económicas, políticas, educativas, culturales y sociales llegando a ser afectados concretamente en su cotidianidad.

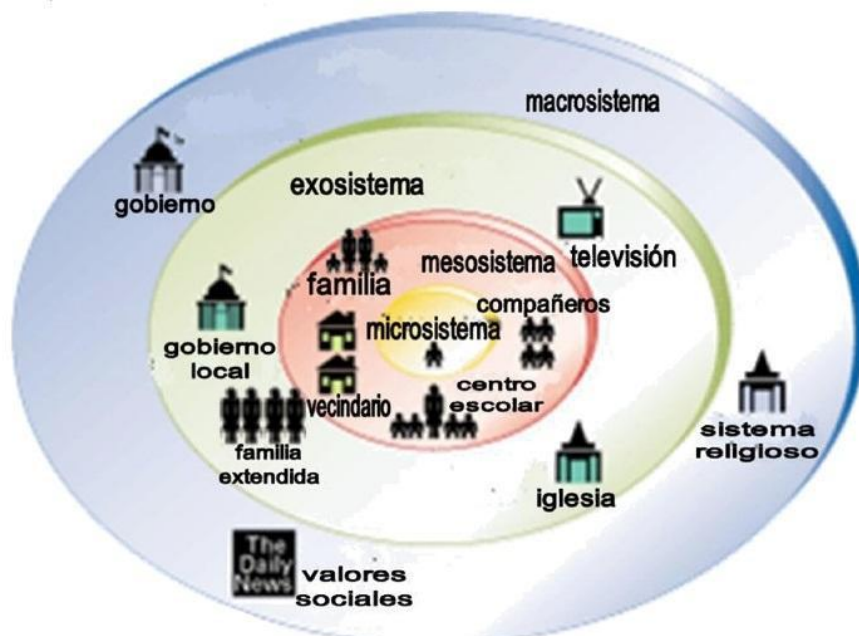


Ilustración 1: teoría ecológica de Bronfenbrenner

El primer nivel es el microsistema, es la relación con su contacto social inmediato, la familia, que es la primera en influenciar su desarrollo en las diferentes dimensiones, es la base de todo lo que se genera en adelante, lo cual ratifica la importancia del núcleo familiar que tenga al infante.

El segundo nivel es el mesosistema, en el que nos ubicamos, la unión de dos o más microsistemas, en este caso la escuela, la familia. El mesosistema en el

caso de los infantes es el mediador entre el microsistema y el exosistema, es aquí donde empieza un proceso de descubrimiento, de crecimiento, para llegar a tomar su posición en la sociedad en la que está, a formar parte de una conducta colectiva, que permitan lograr las competencias exigidas en la misma, dando como muestra un perfil de hombre que expresa de manera hábil su contexto cultural.

Afectar las dimensiones del ser desde el mesosistema, es una labor que nos compete como educadores para que así el infante desde el acompañamiento del maestro, su trabajo personal y grupal pueda ser capaz de mostrar y aplicar las capacidades que tiene desde que nació, lograr cosas para su satisfacción personal y la de los demás. Las acciones promovidas y provocadas desde el PCP en el mesosistema son para desarrollar capacidades, motrices, sociales, cognitivas, etc. Y ser útil en su contexto para llegar a una sociedad ideal enmarcada en relaciones exitosas.

Esta teoría propone que el desarrollo es un cambio que se mantiene, en cómo analiza el ambiente en el que está y como es la relación con este, destacar la importancia que tiene detallar el ambiente en el que se desenvuelve el sujeto y como puede desde la labor de observación entrar a modificar conductas de una excelente manera. Es necesario dar cuenta que se desea entrar a modificar, que tiene que ser marcado y fuerte para que culmine en una acción, en este caso es el deseo que se convierte en la razón para completar este objetivo planteado, pero se necesita de un catalizador para la depurada ejecución y que no quede en deseo de hacer, así el juego entra a ser el mediador para este desarrollo humano, el juego proporciona herramientas necesarias para hacer el análisis del ambiente desde la infancia ya que es el elemento más sencillo del cual dispone el infante para sus necesidades de curiosidad y aprendizaje.

El desarrollo humano propuesto desde el juego es crucial para los procesos de transformación y crecimiento, y sus necesidades de curiosidad y aprendizaje

porque es el medio más significativo del cual dispone el educador físico y la actividad rectora del infante porque abarca todas las dimensiones del ser, que son afectadas de manera directa por los ambientes en el cual se desenvuelve el hombre, la conservación de estos de una manera plena y productiva, favorece las capacidades físicas, la expresión corporal, fomentando el desarrollo de la personalidad desde el movimiento, el juego con reglas aceptadas como alternativa para el aprendizaje de normas de convivencia, para ser un sujeto productivo en sus ambientes de desarrollo, tomando lo productivo desde la creación y mejora de oportunidades en los diferentes ámbitos, por el deseo de la autorrealización que se puede ver enfocada según el contexto y así estar en armonía personal y social. Este desarrollo humano es potenciado desde la personalidad, la experiencia, las relaciones sociales, educativas y afectivas que se enmarcan en la cotidianidad, en la toma de decisiones y el aprendizaje que dejan estas.

#### **4.4 El ideal de ser humano**

En nuestro proyecto curricular particular está basado desde el planteamiento realizado en el Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito, enmarcado desde las dimensiones del desarrollo que se conciben como un tejido biológico psicológico, social, cultural e histórico, que fortalece y trabaja las comprensiones, saberes, sentimientos, capacidades y habilidades, básicas para la vida del ser humano, la construcción de sí mismo y del mundo exterior.

Es así como el ideal de hombre esta propuesto desde 5 dimensiones de desarrollo: personal- social, corporal, comunicativo, artístico y cognitivo que se convierten en los ejes para la orientación pedagógica adecuada en la cotidianidad, donde el maestro plantee situaciones y experiencias marcadas por las transversalidad en todas las dimensiones del desarrollo ya mencionadas desde ejes como el arte, la literatura, la exploración del medio y el juego que será nuestro punto de partida para el óptimo desarrollo de las dimensiones del ser teniendo en cuenta que es un proceso progresivo que no es lineal, que

puede tomar diferentes rutas, según el interés del infante según su edad, su entorno social, cultural, económico y político.

Dentro de los cuatro ejes propuestos para el desarrollo de las dimensiones del ser el ideal de ser humano es en nuestra implementación con primer ciclo educativo preescolar, primero y segundo un ser humano con capacidad de trabajo en equipo porque otorga rigor al encontrar un pensamiento divergente por el contraste entre las diferentes realidades que convergen, que desarrolle su personalidad y sus capacidades cognitivas en torno a las necesidades sociales.

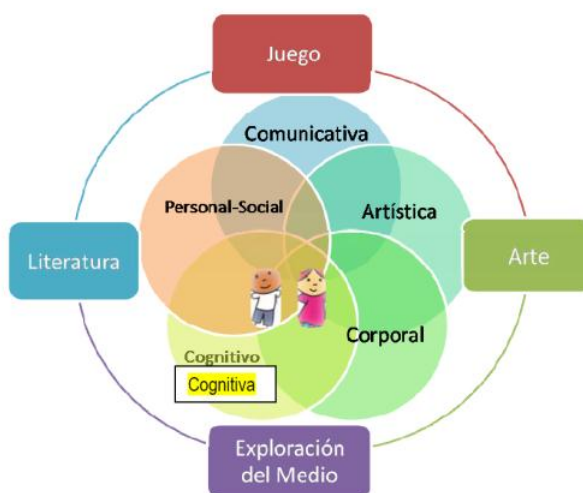


Ilustración 2: Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito.

#### **4.5 Dimensión personal – social**

Tiene tres principios Identidad, Autonomía y Convivencia.

El desarrollo propuesto desde esta dimensión apunta a niños participativos, que establecen relaciones cordiales, con conceptos positivos de sí mismos identificando lo que pueden y no pueden hacer y se valoran a través de lo que acontece en sus intercambios con otros, que tiene gran consecuencia en la aprobación, desaprobación, motivación o mofa del adulto y sus pares, que puedan identificar las necesidades de otros y ponerse en su lugar, estando más presto a seguir ciertas reglas y normas sociales y asumir la consecuencia de sus acciones, que reconocen sus fortalezas y debilidades, respeten y asuman normas compartidas, pero que también puedan expresar sus opiniones y busquen ser reconocidos y hagan valer sus derechos a partir de situaciones normales, de la cotidianidad, que tienen aprendizajes específicos, transversales pero que son invisibles que no son considerados en la formación de los primeros años, cosas que se aprenden cotidianamente organizan y dan significado posterior a sus experiencias, sensaciones, percepciones, emociones y pensamientos, que funcionan como escenario para comenzar a escribirse su historia como sujeto social. Partiendo de preguntas como: ¿Quién soy? ¿Cómo estoy? ¿Cómo soy para el otro? ¿Cómo es el mundo para mí? ¿Cómo soy yo para el mundo?

De la percepción de reconocimiento y aceptación nacen elementos básicos para el desarrollo de la autoestima, identidad y relaciones con otros, que al ingresar a la escuela el niño establece vínculos con el maestro y sus compañeros, que son fundamentales para el bienestar personal en un nuevo ambiente, con tiempos diferentes, lugares. Donde la figura adulta (el maestro) es quien recibe todos los temores, alegrías y expectativas del niño, que influye de manera notoria la valoración y el deseo de aprender.

El NO es un causante de situaciones complejas que acarrearán emociones y percepciones erróneas sobre sus capacidades y acciones que puede ejecutar, por lo que se deben establecer unos límites claros y explícitos.

#### **4.6 Dimensión Corporal**

Se constituye en la vivencia corporal y cómo se pueden establecer relaciones a través del cuerpo con el medio y con otros, generando experiencias que paulatinamente ira asociando a la realidad. La influencia de los ambientes propuestos por Bronfenbrenner, son factores que permiten construir su yo corporal, un equilibrio entre su desarrollo biológico y sus interacciones con los ambientes hace más dinámico y activo en su relación con el medio. El desarrollo de sus habilidades motrices crea independencia, así va descubriendo desde el movimiento nuevas maneras de relacionarse y los distintos ajustes corporales crean una nueva percepción espacio-temporal que les lleva a regular sus movimientos Este control progresivo del cuerpo lleva a generar interés por actividades donde el factor principal sea el descubrimiento ¿ varias sensaciones y posibilidades de movimiento que aporten al desarrollo progresivo del esquema corporal que está marcado por las experiencias previas, las experiencias culturales que determinan como vivencia de su cuerpo, la imagen construida del mismo y como se relaciona con el medio.

Desde nuestro campo de estudio, el movimiento cobra vital importancia, pues es la manera de como los infantes expresan la construcción social y motriz previa, que da pauta para generar experiencias nuevas que desde la empatía que pueda presentar con estas se genere un constante intercambio de significados no verbales, comprendiendo su expresión corporal ofreciendo un estímulo que facilite y acompañe el desarrollo, un cuerpo que se exprese en sus movimientos, que experimente, que deje de ser un cuerpo silenciado por largas jornadas sentados y atentos a un pizarrón, que sea cuidado con gran

dedicación porque es el elemento primordial para vivenciar, reconocerlo como método para la socialización del sujeto forjando relaciones de comunicación, valores y la construcción de la identidad, en un sujeto que piense actué se relacione con la intención de forjar su carácter mediante el juego como actividad rectora en la infancia.

Los movimientos expresan personalidad, revelan emociones y sentimientos que se experimentan, el maestro los lee de los infantes y ellos lo leen del maestro, es la dimensión que logra estimular y dar muestra de los aspectos biológicos, sociales, afectivos, comunicativos y cognitivos.

*“Para concluir, es importante comprender que el desarrollo corporal no se da de manera aislada de las otras dimensiones; por el contrario, comprender la dimensión corporal implica ampliar la mirada y encontrar cómo el movimiento está estrechamente relacionado con la actividad psíquica en sus dos manifestaciones, afectiva y la cognitiva, donde se involucra el desarrollo del lenguaje que no se podría desligar de allí; ya que las acciones del niño y la niña son las que permiten articular su afectividad, sus deseos e impulsos, y también sus posibilidades de comunicación, conceptualización y representación.” (SECRETARIA DISTRITAL DE INTEGRACION SOCIAL Y SECRETARIA DE EDUCACION DISTRITAL, 2010:115)*

#### 4.7 Dimensión cognitiva

El desarrollo cognitivo son los procesos de pensamiento que permiten al ser humano construir conocimiento y darle sentido a la realidad, como da muestra de mundo interno y externo, la manera de estructurar todos los datos recibidos a través de experiencias, que de manera progresiva y constante realiza modificaciones en su manera de ver el mundo, comparando, rehaciendo y haciendo nuevas estructuras que son flexibles y variables, basada en desequilibrios particulares propios de cada sujeto que con la experiencia que ofrecen los diferentes ambientes hace evidente el ritmo de desarrollo y el cambio obtenido, es un desarrollo que es desde los ambientes hacia el sujeto, que elabora complejas construcciones internas para asimilar las nuevas percepciones motoras y conceptuales logrando relacionarlas con las ya existentes, que luego se clasifican, modifican, crean y recrean esta información que es puesta en escena de nuevo.

Asimilar y acomodar las nuevas percepciones necesita de un elemento que otorgue balance, el equilibrio *que es el* mecanismo de autorregulación necesario para asegurar una interacción eficaz entre el desarrollo de las construcciones de los sujetos y los estímulos a los que están expuestos.

En la búsqueda del equilibrio, él debe hacer algo con la información nueva que se acomoda a ninguna de las estructuras previas, es cuando llega el desequilibrio que es cuando acomoda esa nueva información en una estructura previa o crea una nueva, lo que produce construcción de conocimiento.

Estos procesos cognitivos se dan durante todo el ciclo de vida del ser humano, en caso concreto el niño está experimentando, descubriendo y conociendo múltiples posibilidades que le ofrecen los ambientes y los esquemas que construyen son únicos. Es posible que no exista mucha similitud con los procesos que tiene un adulto convencional sobre el mismo objeto, o situación



cotidiana particular pero son los apropiados para su rango de edad. A medida que se haga variado los procesos experienciales la formación de conocimiento, percepción y representación del mundo se irán transformando y afinando, se reciben de manera permanente a través del cuerpo, que expresa de diversas maneras como las experiencias cruzan su construcción cognitiva, representada en dibujos, signos, símbolos, acciones, gestos, “La experiencia se vuelve el centro de la actividad de la Educación Inicial, pues es el escenario para promover y posibilitar la construcción de conocimiento y la representación del mundo” (SECRETARIA DISTRITAL DE INTEGRACION SOCIAL Y SECRETARIA DE EDUCACION DISTRITAL ,2010: 195)

Una experiencia para el aprendizaje es aquella que cree una relación directa con los Prácticas Culturales propias y las personas que están en su entorno con las que interactúan y están creando una conexión afectiva que se convierte en una ruta de aprendizaje.

#### **4.8 Dimensión comunicativa**

La comunicación entendida como un proceso de intercambio y construcción de significados, constituye un importante proceso para hacer posible la convivencia y confiarse a los demás para interactuar con ellos. (SECRETARIA DISTRITAL DE INTEGRACION SOCIAL Y SECRETARIA DE EDUCACION DISTRITAL, 2010, P.129)

El lenguaje es el canal principal para la interacción con otros, es el medio para manifestar lo que se siente y piensa, apropiarse de elementos culturales que le permiten entender la realidad en la que se encuentra y participa, más que aprender una serie de códigos lingüísticos orales o escritos es construir significados culturales y como se entienden, representa e interpretan la realidad. Legitimar la comunicación verbal y no verbal es entender que el niño tiene derecho a participar en la cultura que se encuentra, asumiendo su lugar simbólico. La permanente interacción con los demás permite exteriorizar lo que se piensa y siente, acceder a los códigos y contenidos de la cultura en la que se vive, producir mensajes y comprender la realidad. La comunicación, es el proceso que hace posible el contacto e interacción con el tejido social, cultural y político, otorgando un sinnúmero de posibilidades de conocimiento y experiencias, favorecer espacios para la comunicación verbal y no verbal incrementa la participación y la inclusión en el ambiente de desarrollo, que es primordial para la toma de decisión, aprendizajes posteriores, crítica y pensamiento libre durante toda la vida El lenguaje usado debe ser nutrido en su gramática, de manera elaborada, que le permita al niño describir su cotidianidad de una manera más fácil, además que requiere un pensamiento más elaborado, si se limita el lenguaje a frases entrecortadas o sin conexión la comunicación se dará de manera breve, a forma de instrucción y con enunciados sin mayor complejidad gramatical.

#### 4.9 Dimensión artística

El arte nace como la necesidad de plasmar elementos representativos de la sociedad y la cultura que son de carácter simbólico, es una manera espontánea y directa de dar a conocer hechos internos (mentales y afectivos) o externos (social) de la existencia que alteran la concepción de mundo, es una actividad netamente característica de la raza humana, parte de la experiencia y la imaginación lo que hace que la creatividad para satisfacer la necesidad de expresar la visión de hechos de diferentes realidades sea única, así otorgando reconocimiento y trascendencia en el grupo social.

*Se entiende entonces la dimensión artística como el desarrollo del potencial expresivo, creativo, estético, comunicativo, cognitivo, perceptivo, sensible y socioemocional, a partir de diferentes experiencias artísticas que le permiten al sujeto simbolizar, imaginar, inventar y transformar su realidad desde sus sentimientos, ideas y experiencias. (SECRETARIA DISTRITAL DE INTEGRACION SOCIAL Y SECRETARIA DE EDUCACION DISTRITAL, 2010, pp. 153-154)*

El cuerpo se convierte en una herramienta indispensable para generar experiencia que de la mano con la imaginación del infante le permita apropiarse de distintas formas de expresión y creación para simbolizar todo lo que desee a través de su cuerpo y las artes plásticas, convirtiendo su cuerpo en un mediador de sus sentimientos, emociones y pensamientos, que permite descubrir nuevas formas de representar, interpretar y transformar, la cultura y ellos mismos.

## 4.10 Juego

El juego es utilizado en la antropología, la educación, la recreación, la psicología, la sociología para describir toda actividad que traspasa lo físico y biológico, que trasciende la realidad humana para convertirse en un acto de representaciones sociales, un acto de imitación, pero que puede ser interpretado como toda actividad para liberar energía de una manera placentera y relajante. Es también un ejercicio para adquirir y mejorar habilidades.

### Características

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

Algunos autores nos dan cuenta de esto:

- Huizinga (1987 citado en Maureira y Maureira 2011): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

- Gutton, P (1982 citado en Maureira y Maureira 2011): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cajigal, J (1996 citado en Maureira y Maureira 2011): el juego es una Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Otros autores como Roger Caillois y Moreno Palos dan una serie de características de juego:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.
- El juego tiene carácter universal es decir que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de

las sociedades. Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

El juego es un lenguaje universal que no diferencia, raza, edad, sexo, religión, integra por medio de esa manifestación emotiva que produce su naturaleza simple en la ejecución pero tan compleja en la teoría, apareciendo sin importancia alguna desde el mismo vientre materno, pasando por la infancia donde es la herramienta más importante para el pleno desarrollo de las dimensiones del ser (personal-social, cognitiva, motriz, comunicativa y artística).

El primer símbolo de independencia, libertad, pensamiento divergente tal vez la expresión más completa de felicidad de la que puede gozar el hombre sin ser consciente de tal complejidad que trasciende el juego, que se construye en un mundo de magia y creatividad, donde la auténtica expresión de completa satisfacción es la sonrisa dibujada en el rostro del pequeño que apenas empieza a entender su cotidianidad mediada por esa interacción entre objetos y juguetes.

También se convierte en refugio de todas las tensiones producidas en ese largo proceso de entender la cotidianidad, la excusa perfecta para dejar temporalmente las complejas estructuras sociales y escapar a un mundo de imaginación, una estructura cognitiva compleja de la cual los animales y los niños pequeños carecen, pero que los niños desarrollan con el análisis de las estructuras cotidianas mediadas por el juego; así el juego pasa de ser acto instintivo, instructivo y mediador a ser un acto de escape y felicidad.

Se traduce en espíritu, en estado emocional del ser humano y se muestra a través del acto motor en movimiento, en energía traduciéndose en materia. El

juego es parte del carácter del ser humano en su formación, en su personalidad y en la configuración de su inteligencia a lo largo de su vida.

El juego desde otra de sus perspectivas es un mediador social y cultural que se mete en la compleja estructura organizacional asumiendo diferentes significados de acuerdo a la particularidad del contexto, manifestándose en el ser humano y en las relaciones y realidades políticas, económicas, geográficas e históricas; surge el juego como una actividad de la cotidianidad, que en un principio surge al lado de la industria pero con la evolución de esta se separan y cada uno se hace independiente del otro, es lo que se denomina cultura moderna o *cultura del tiempo libre*, pero, cuando el misticismo del juego está inmerso en la labor no industrializada es una cultura tradicional o *cultura del tiempo completo*, “ Se trata de una cultura en la cual la << sociedad>> y la << sociabilidad>> , o sea, el mundo del juego y el del trabajo, poseen solo un tiempo” (Buenaventura, 1995) .

es así como con la llegada de la era industrial avanzada, la globalización y los medios masivos de comunicación desplazan al juego como la excusa para divertir en horas no laborales, perdiéndose así la carga simbólica que se le da generación tras generación al ser ejecutado individualmente, en la calle, la escuela , etc.

La labor de formar hombres aptos para la sociedad pasa a la industria mientras el juego es para darle la libertad que se le niega en las labores de producción, pero el juego no pierde el rol de ser un formador de hombres con un sistema de organización complejo como lo señala Gomez : “El juego como categoría que refleja la súper-estructura social constituye un pequeño mundo donde se encuentra en menor grado y cumpliendo con determinadas funciones, los valores, y en general la estructura sociocultural que lo produce.

Por tanto, el juego además de cumplir con la función biológica, es también un fenómeno cultural en la medida en que ningún análisis biológico da explicación

del fanatismo, del gusto y del placer, ni de orden propio y absoluto". (Gómez, 1990).

#### **4.10.1 Tipos de juego.**

**Juegos populares:** Los juegos populares están ligados a las actividades del pueblo, a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría no se conoce el origen nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Se trata de actividades espontáneas, creativas. Su reglamento es variable y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad, incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

**Juegos de mesa:** Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o cartas. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes como el ajedrez basados solamente en la estrategia. Mientras que el parqués es una mezcla de suerte y estrategia.

**Juegos de rol:** Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. Unidos los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria.



#### 4.11 Juego Didáctico

Ya hemos dado cuenta de la naturaleza que posee el juego desde diferentes autores y cómo afecta la cotidianidad, entrar a usar el juego como elemento de enseñanza, darle un fin específico a las acciones desarrolladas rompe con la esencia del juego, es así como el juego se hace didáctico, surgiendo como estrategia para enseñanza – aprendizaje en cualquier etapa educativa por las diversas ventajas que posee como lo menciona Torres (2004: 127):

*“El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos”*

Hacer didáctico el juego es una forma diferente de aprender saliendo de la sesión magistral cuando el maestro hace del tablero el único elemento para que el estudiante reciba la información previamente seleccionada, usar esta herramienta pedagógica hace del maestro crear iniciativas que se acoplen a las necesidades, intereses y ritmo de aprendizaje del estudiante, haciendo del juego didáctico un elemento para aprender de manera significativa como lo menciona Ausubel haciendo referencia Aprendizaje de representaciones que es cuando el individuo atribuye significado a símbolos verbales o escritos mediante la asociación con objetos. Esta es la forma más elemental de aprendizaje y de ella van a depender los otros dos tipos, el aprendizaje de conceptos y proposiciones.

Cuando incluimos el juego didáctico en las sesiones hacemos más ameno todo lo que se quiere enseñar Torres, (2004: 132) señala:

*“Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.”*

El juego tiene que ser acorde a lo que se pretenda enseñar y desarrollar, durante las sesiones, puede ser creado, adoptado o modificado porque *“Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera”* (Torres, 2004: 132)

Algunas características del juego que permiten entender porque debe ser una herramienta indispensable en el niño:

- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.

Existen varias clasificaciones de juego, donde su principal diferencia de clasificación es por la forma de origen y ejecución, en nuestro proyecto curricular particular hemos decidido clasificarlo en 3 tipos de juego, teniendo en cuenta su finalidad didáctica.

El ser humano evoluciona desde su corporeidad (hacer, sentir, pensar, actuar, comunicar, querer) que se ve guiado en gran parte de los casos por la motricidad de alta complejidad, vista desde el orden social, neurológico y educativo; el juego es el gran recurso de la humanidad para el elemento vital para el aprendizaje de normas sociales y culturales, se convierte en un expresión de la naturaleza humana, del goce, la libertad y la creatividad, una versión holística encaminada al desarrollo multidimensional, que se ve en su inteligencia, personalidad y emociones desde que empieza con las más simples acciones.

se descubre las relaciones existentes entre los diferentes entes sociales, generando autoconciencia, acciones de predicción, situaciones de realidad del otro, acciones de significación, fantasía, imaginación, dando el punto de partida para la creatividad humana en su máxima expresión mostrado en la realidad lo anteriormente mencionado, que sirve de soporte para afrontar nuevas experiencias un tanto complejas en algunos casos que se presentan en diferentes realidades muchas veces desconocidas pero que poseen un ambiente facilitador, basado en las predicciones realizadas con los argumentos amplios y variados ejecutados en juegos anteriores y así su pensamiento se hace más complejo y organizado.

Como el neonato en su cuna que lanza los juguetes y/o objetos que están a su alrededor o juega con su cuerpo en lo que algunos podrían denominar una conducta negativa y de intransigencia por parte del infante al ser corregido (ya desde ese momento, incluso desde el vientre, el juego se convierte en elemento vital para el infante en su proceso de reconocimiento del entorno y de predicción), está satisfaciendo su necesidad de curiosidad, desde el vientre. Ahora bien pasando por la infancia donde los juegos de rol son el mejor elemento para dar a conocer las normas sociales y culturales, los juegos de equipo para el desarrollo del pensamiento divergente y el trabajo en equipo, los juegos de estrategia para el razonamiento abstracto y sentido de predicción.

A medida que las situaciones de juego se hacen más largas, complejas y argumentativas se empiezan a aprender normas de convivencia cada vez más explícitas y reglas sociales que antes se creían inexistentes porque simplemente eran ignoradas, esto también da muestra de que el juego es un formador de carácter social por la serie de reglas que rigen a este, pero que pueden ser constantemente modificadas aplicándose de acuerdo a la realidad, potenciando así una conducta humana específica.

Es un elemento controlado en un marco cultural estableciendo una manipulación y control en sus jugadores, los cuales aprenden de manera guiada ciertas conductas, pero que a su vez violan esta característica del juego como una experiencia cultural, de vida y de goce, dejando de lado el argumento de que el juego es ligado al placer de libertad, de manera intrínseca y poco notable el infante está forjando sus dimensiones (personal-social, cognitiva, afectiva, motriz y artística) un esbozo de desarrollo humano desde la satisfacción de sus necesidades como la curiosidad y la experimentación del medio que le rodea.

Así, el juego no sigue siendo un elemento que se cree pensado solo desde lo simbólico, ya que opera desde unas normas y conductas establecidas en un sistema de símbolos complejos basados en acciones de predicción algunas veces; plantea de esta forma una estructura compleja de organización y ejecución que son legitimadas en unas normas culturales que se convertirán en deseos, y luego en un placer al ser ejecutados En palabras de Vigotsky (1989 citado en Jiménez 2005) : "El juego brinda al niño una nueva forma de deseos. Le enseña a desear relacionando sus deseos a un "yo ficticio, a su papel en el juego y sus reglas. De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad".

Pero el juego culturalmente llega hasta la adolescencia donde pasa a un segundo plano y es reemplazado por el deporte, ya que es considerado una actividad improductiva, asociada a la pérdida de tiempo y de insignificancia por no producir nada, pero regresa en la tercera edad, el juego revive la alegría y regresa la sonrisa al rostro de un adulto mayor que recuerda su infancia y disfruta como un chiquillo con los juegos que rechazo de manera rotunda al llegar a la adolescencia y notar que socialmente no eran considerados productivos.

#### **4.12 Constructivismo**

Es una teoría de conocimiento utilizada como una estrategia para que los estudiantes generen su conocimiento apoyados en la experimentación y exploración del medio para llegar a la experiencia.

Es Centrado en el estudiante tomando como punto de partida sus experiencias previas para la construcción de estructuras mentales, como lo señala (Parra, 2003) “el constructivismo establece que el sujeto tiene un papel activo en la constitución de sus estados internos mentales” el estudiante debe ser reflexivo, argumentativo, innovador, que conozca la labor del trabajo en equipo, que pregunte y critique, tomando en cuenta que no es un proceso lineal, todos los procesos de aprendizaje son diferentes, pero que deben llegar a los saberes:

1. Saber: conceptual.
2. Saber hacer: procedimental.
3. Saber ser : actitudinal

Una concreta explicación que hace las teorías de la línea Vigotskyana para llegar a estos 3 saberes se da con la interacción de las acciones cotidianas que afecta de manera positiva e indirecta su posible desarrollo en las dimensiones del ser, estas 3 interacciones son:

1. Cuando interactúa con el objeto
2. Cuando interactúa con otro
3. Cuando es significativo

#### **4.13 Modelo pedagógico social cognitivo**

Hemos determinado escoger el modelo pedagógico social cognitivo ya que apunta al desarrollo multifacético del niño, desde su rol en la sociedad, partiendo de la reflexión de los diferentes ambientes que lo rodean, orientado al análisis y cambio de los elementos de su cotidianidad, teniendo en cuenta los contenidos, retos, problemas que esta tiene, buscando niños aptos para que trabajen de forma conjunta en la solución de problemas en su cotidianidad, así reconociendo su capacidad de compromiso y de análisis crítico.

El niño formula alternativas de solución para los problemas de la sociedad, a partir del análisis de la realidad social, la cultura, los valores entre otros, para que a través del proceso educativo se transforme la sociedad en un bien común para todos. Los primeros procesos de análisis social que realiza el niño se ven en el juego y la significación social que este tiene, que con el pasar el juego se hace de una estructura social más compleja y es así que con el juego de rol las relaciones sociales y culturales se hacen de un mayor entramado en la formación del niño, así el juego enmarcado en el modelo pedagógico social forma a un niño crítico, reflexivo, propositivo, argumentativo, con capacidad de liderazgo y trabajo en equipo desarrollan su personalidad y sus capacidades cognitivas en torno a las necesidades sociales para una colectividad.

Los aprendizajes se construyen con base en los problemas de la vida diaria, los valores y la conciencia social y política, buscando el desarrollo en la sociedad,

para que se adapte a ella y la transforme con una visión permanente de renovación y cambio, de acuerdo con las necesidades del momento.

La apuesta de enseñar desde actividades cotidianas es para la generación de actitudes de trabajo cooperativo para la resolución de problemas de manera efectiva que el niño si lo hace solo no obtendrá el mismo resultado, partiendo que la interacción social es vital, creando oportunidades que activan la crítica mutua y la reflexión que se da en los diferentes ambientes, lo que hace mejorar sus actividades, generando solidaridad mecánica, alteridad e ímpetu, desde el análisis de cada situación mejorando las relaciones humanas tras cada nueva experiencia, formando para la participación y el reconocimiento del otro como un igual, que se expresa y opina desde los vínculos, orientaciones, pautas de convivencia e influencias familiares que al llegar a la escuela se reflejan de manera directa, que aportan a la solución de problemas que dificultan el óptimo desempeño del compañero.

En cada periodo evolutivo se forma una relación específica entre el niño y su entorno social que se ve mediada por una actividad rectora en cada etapa, la cual produce transformaciones psicológicas significativas en un periodo de tiempo específico, los cuales (Parra, 2006) relaciona a continuación:

<b>Actividad rectora o situación social de desarrollo</b>	<b>Neoformaciones psicológicas</b>
I. Comunicación Emocional directa (0- 1 año).	Comunidad psíquica del bebé con la madre. Punto inicial de la conciencia. (Comunidad Proto-nosotros).
II. Actividad Objetal Manipulatoria (1-3 años)-	Conciencia en el sentido propio. Conciencia mediatizada por el lenguaje (yo-infantil).
III. Actividad de Juego (3- 6 años).	Imaginación y función simbólica de la conciencia.
IV. Actividad de Estudio (6 – 10	Formación de la conciencia y el

años).	pensamiento teórico (reflexión, análisis, planificación mental).
V. Actividad Socialmente Útil (10-15 años).	Sentimiento de madurez como forma de autoconciencia.
VI. Actividad de Estudio y Profesional (15- 18años).	Elección consciente de alternativas de vida.

Cuadro 2: actividad rectora en cada etapa de desarrollo.

La actividad rectora para el infante de 3-6 años es el juego, del cual nos valemos como mediador entre los escenarios culturales, institucionales e históricos y los procesos mentales del infante, el cual dirige la formación de los procesos psicológicos superiores (imaginación, memoria y pensamiento ) los cuales se diferencian de los procesos elementales porque son de origen social y usan signos para su mediación que son las causantes del comportamiento inmediato, ya que se realiza de manera consciente y voluntaria. La actividad rectora es la mediadora de procesos psicológicos superiores en este caso el juego que relaciona de manera directa el dominio histórico cultural el cual se refiere a las condiciones sociales desde la propuesta de Vigotsky sostiene que la cultura marca el comportamiento.

El juego es un elemento que no solo pertenece a la raza humana, que es libre, mediador de realidades y principio pedagógico para la enseñanza- aprendizaje, es decir el juego didáctico que a partir de la propuesta de zona de desarrollo próximo que hace Vigotsky es como la persona más capacitada en alguna labor (maestro de Educación Física), ayuda al menos capacitado, para llegar a un nivel de desarrollo más elevado, que se determina por la capacidad de independencia para la resolución de problemas

*“la zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la*



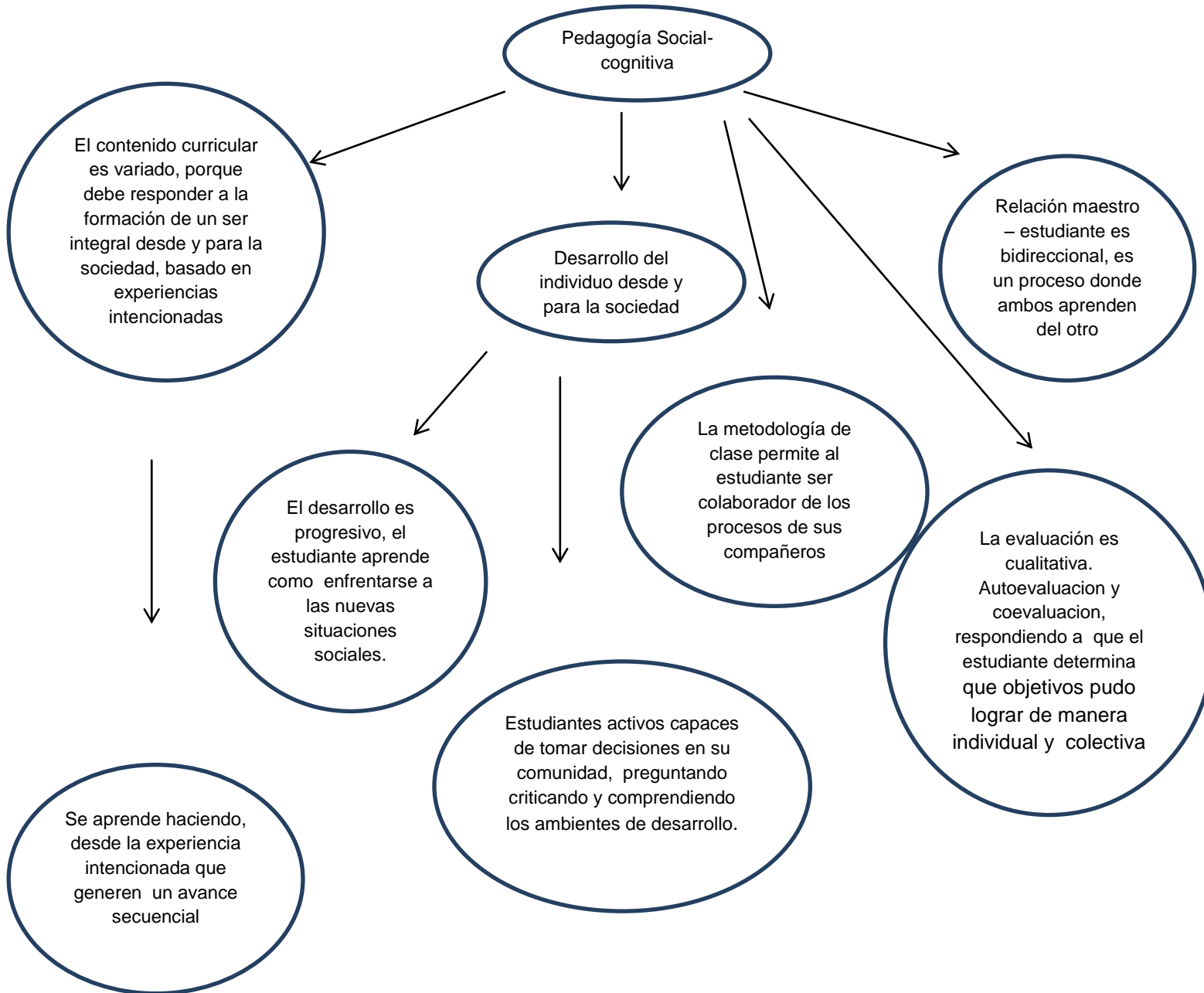
*resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Parra, 2006 pp. 82-83)*

La zona de desarrollo próximo (ZDP) es la representación de los procesos de interiorización que hacen referencia a como el menos capacitado con ayuda del más capacitado apropia a su actividad cotidiana las capacidades humanas formadas históricamente que se transmiten mediadas por actividades rectoras que en el caso particular del desarrollo del PCP es el juego tradicional y popular.

La actividad rectora es la que da la condición para que el niño tenga una transformación psicológica específica, el desarrollo viene de la sociedad al individuo, es decir que la interacción social es el punto de partida para los procesos de interiorización.

A continuación se presenta una red generativa en la que se muestra la estructura que compone el modelo pedagógico social cognitivo.

#### 4.13.1 red generativa pedagogía social cognitiva



#### **4.14 Aprendizaje significativo como didáctica en la implementación**

"Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un sólo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente " (Ausubel, 1987 citado en Rodríguez 2009).

Existen varias teorías de aprendizaje, que según la forma como pretenden generar el aprendizaje son clasificadas, entre ellas destaca la teoría cognitiva, donde hay una propuesta por el psicólogo norteamericano David Ausubel que parte de las experiencias previas del sujeto, es decir un preconcepto que será el punto de partida para empezar un nuevo proceso de aprendizaje, a esta propuesta se le conocen como el aprendizaje significativo, que parte en la experiencia, la experimentación y la curiosidad, que para la propuesta del proyecto curricular se cree será la más apropiada para dar los mejores resultados.

Ausebel menciona que el conocimiento que el estudiante posea en su estructura cognitiva relacionadas con el tema de estudio es el factor más importante para que el aprendizaje sea óptimo; un preconcepto formado que sea el punto de partida para así tener un proceso exitoso, ya que la nueva información incorporada a la estructura cognitiva existente será más fácil de asimilar, organizar y ejecutar. Pero este conocimiento tiene que ser importante, de alta apropiación, de un origen bastante particular para que se ancle a su estructura de mental, algo que lo haga significativo para el sujeto, que forme parte de sus ideas, conceptos, informaciones y que se relacione con otros a la hora de la apropiación de nueva información, ya que es alguna parte de una estructura formada previamente que resultara modificada con la nueva información que espera ser asimilada.

### **Características del aprendizaje significativo:**

- Existe una interacción entre la nueva información y la ya contenida en la memoria.
- El aprendizaje nuevo adquiere significado cuando interactúa con la información contenida en la memoria.
- La nueva información contribuye al refuerzo de la estructura conceptual preexistente.

### **Tipos de aprendizaje significativo**

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje Según el contenido:

**Aprendizaje de representaciones:** El individuo atribuye significado a símbolos verbales o escritos mediante la asociación con objetos. Esta es la forma más elemental de aprendizaje y de ella van a depender los otros dos tipos.

**Aprendizaje de conceptos:** También es un aprendizaje de representaciones, pero ya no consiste en la asociación símbolo - objeto, sino símbolo - características genéricas.

**Aprendizaje de proposiciones:** Es la combinación lógica que resulta entre el aprendizaje de conceptos e ideas de este que fueron aprendidas previamente, si no existe una idea previa no hay aprendizaje de proposiciones, por esto el aprendizaje de conceptos y representaciones da el precedente para este último aprendizaje.

#### 4.15 Estrategias didácticas

Es común escuchar sobre la importancia de diseñar o implementar "estrategias didácticas" al estar frente al grupo y trabajar los contenidos curriculares con el fin de lograr "aprendizajes significativos"; se hizo la selección de los diferentes tipos de estrategias que se pueden utilizar en congruencia con los objetivos planteados en este Proyecto curricular, teniendo en cuenta que todas ellas se caracterizan porque son prácticas, se relacionan con los contenidos y ponen en juego las habilidades, conocimientos y destrezas de los estudiantes. Para utilizarlas será necesario planearlas con anticipación y definir cuál es el momento adecuado para ejecutar cada una de estas estrategias.

Barriga y Hernández (1999) ubican los diferentes tipos de estrategias en tres grandes grupos a los que definen del siguiente modo:

**Estrategias de apoyo:** las posicionan en el ámbito afectivo-motivacional y permiten al estudiante mantener un estado propicio para el aprendizaje. Pueden optimizar la concentración, reducir la ansiedad ante situaciones de aprendizaje y evaluación, dirigir la atención, organizar las actividades y tiempo de estudio. Un claro ejemplo es como el maestro es quien guía, al ser la figura adulta en ausencia de los padres en la que el estudiante puede expresar todas sus emociones y sentimientos.

**Estrategias inducidas:** procedimientos y habilidades que el estudiante posee y emplea en forma flexible para aprender y recordar la información, afectando los procesos de adquisición, almacenamiento y utilización de la información. Una muestra de esta estrategia es cuando el estudiante relaciona aprendizajes desde sus experiencias extraescolares y las lleva al aula.

**Estrategias de enseñanza:** consisten en realizar manipulaciones y/o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los estudiantes. Son planeadas por el agente de enseñanza como el docente, diseñador de materiales o software educativo. El material de uso cotidiano en el aula o en el hogar, llevándolo a nuevas formas de aprender, palillos para contar y hacer figuras, alimentos para decorar o simbolizar una textura específica, papel de baño para decorar, espuma para hacer figuras.

#### **4.16 Evaluación alternativa**

Para hablar de evaluación nos debemos remitir a la evaluación tradicional, como el paradigma guía y punto de partida ya que está estrechamente ligado a la educación, que será objeto de críticas y cuestionamientos posteriores. La evaluación tradicional es cerrada al aula, se queda en la medición de aprendizajes, controlar periódicamente que se aprende con variados instrumentos (test, exámenes, controles de lectura, etc.) se limitan de manera soberbia a que aprendió el estudiante si llega al nivel de logro propuesto o por el contrario se queda corto, descartando la incidencia del proceso de aprendizaje, solo mostrando unos resultados encasillados en estándares y medidos en competencias. La labor del maestro es dar el punto de éxito o ratificar el fracaso, basado en sus conocimientos, lo que le otorga todo el poder de decisión, mientras que el estudiante solo es quien recibe la felicitación o la respuesta negativa ante sus resultados. Unos resultados que no otorgan el espacio ni la información necesaria para hacer un análisis evaluativo coherente, no la acción paupérrima que sucede entre estudiantes y maestros que se limita a lo logro o no lo logro.

Así, partiendo de la evaluación tradicional es de importancia capital, porque se entra a cuestionar sus apuestas teóricas y prácticas para contrastar y formular una propuesta que sea coherente, rompiendo con el dominio de la evaluación tradicional y buscando una perspectiva integral. Saliendo de ese paradigma y

formulando una propuesta coherente y aplicable la evaluación se entiende como la oportunidad de examinar, comparar y seguir de manera detallada como el estudiante integra los variados aprendizajes incluidos en los contenidos para la enseñanza, su disposición (actitud) y sus ejecuciones prácticas (procedimiento) en la dinámica educativa.

Desde el rol que desempeña el maestro implica compartir el poder con el estudiante sobre el desempeño en las dinámicas educativas, mientras que el rol del estudiante no es quien espera a ver un resultado bajo el criterio de supervisión del maestro, es quien se aproxima a cuestionar su proceso educativo reflexionando constantemente sobre sus acciones, recibiendo el poder y la autonomía sobre su proceso como lo menciona Mateo (2000) “Sólo desde procesos de autoevaluación es posible desarrollar a fondo una verdadera autonomía en los aprendizajes. Corresponsabilizar en alguna medida a los alumnos en los procesos evaluativos constituirá un importante reto en el futuro.”

Para formular la evaluación como una práctica de examinar, comparar y seguir el proceso de los estudiantes debe tener unos principios a los que Santos Guerra nos acerca y son el dialogo, la comprensión y la mejora. El dialogo se convierte en un proceso entre el maestro y el estudiante, llevando a la mesa temas de implicación directa, sobre como enseña el maestro y como aprende el estudiante, sustentando un dialogo critico que otorga participación y reconocimiento generando una exigencia para comprender los dos puntos de vista.

En segunda medida una comprensión, que responde a entender el funcionamiento del acto educativo en cuestión, sus implicaciones y consecuencias desde las dos partes, que impulsa a entender por qué las cosas suceden de determinada manera, como ¿qué pretensiones educativas hay?, es decir, que finalidades explicitas e implícitas hay atrás de esto. ¿A qué necesidades responde?, ¿porque está dirigido a determinada población?, ¿qué resultados se esperan conseguir en la puesta en escena y a largo plazo? Esta

comprensión viene mediada por el dialogo en un primer momento que partió de expresar dos puntos de vista que llevaron a los cuestionamientos anteriores. Finalmente la mejora que es el resultado de la revisión sobre la comprensión, buscando encaminar de mejor manera el acto educativo respondiendo a aportes de maestro/estudiante buscando reconocer y considerar aspectos donde hay falencias, o por el contrario, son aspectos donde hay un notorio avance en la dinámica educativa, como lo menciona (Eisner, 1985 citado en Santos 1996)

*"La evaluación educativa es un proceso que, en parte, nos ayuda a determinar si lo que hacemos en las escuelas está contribuyendo a conseguir los fines valiosos o si es antitético a estos fines. Que hay diferentes versiones de lo valioso es indudablemente verdad. Es uno de los factores que hace a la educación más compleja que la medicina..."*

En este proceso de diálogo, comprensión y mejora como principios de evaluación nacen a su vez criterios para evaluar los aprendizajes que deben ser coherentes a los principios que no se vea desviada por el abuso de poder, es así que podemos hacer referencia a estos criterios:

- La independencia: (dimensión cognitiva, personal – social, comunicativa, corporal y artística) entendida como una apuesta por la responsabilidad en la formación, respeto por la individualidad, sin hacer presión alguna al otro. autonomía y reflexión de los procesos de aprendizaje y sus incidencias.
- Trabajo en comunidad: (dimensión personal –social) es entendida como la integración a un grupo y su actuación en este para ir encaminado a un propósito específico.
- Expresión verbal y no verbal: (dimensión comunicativa) una expresión de significados verbales y no verbales apropiados para una convivencia apropiada.



- Planificación: (dimensión cognitiva) planificación de acciones previas a un intercambio comunicativo, movimiento.
- Reconocimiento corporal (dimensión corporal) como ha sido la transformación movimientos y posiciones que no podía realizar.
- Reconocimiento de normas y reglas: (dimensión cognitiva, personal – social, comunicativa, corporal y artística) reconocimiento y apropiación de normas y reglas para la convivencia que desembocan en una serie de actos planificados y llevan a relaciones sociales exitosas basadas en el respeto.

Estos criterios para generar una evaluación consecuente con un planteamiento alternativo como el expuesto anteriormente no deben responder a una sumatoria que al final en una sola sesión de clase se verá reflejado de manera simultánea, se estaría cayendo en la evaluación tradicional, perdiendo total criterio los planteamientos ya expresados. Cada sesión de clase integrara los criterios mencionados haciendo de estas unas prácticas simuladas, como menciona Mateo (2000)

*“Una simulación supone el planteamiento de un problema cambiante que representa vicariamente un caso real y que debe ser resuelto por el alumno o equipo de alumnos. Cada toma de decisiones respecto del problema retroalimenta el mismo y ofrece los cambios producidos por las soluciones aportadas, con lo que permite analizar la bondad de las propuestas y ver las consecuencias originadas por nuestra acción.”*

Llevando todos los aprendizajes que se quieren mediar a la práctica de una manera constante y agradable para el estudiante, mientras se está en una constante revisión, de las posibles falencias y aciertos de los estudiantes, observando su desempeño y como es el avance respecto a los criterios mencionados anteriormente.

Una manera constante de llevar esta evaluación, de confrontar estas falencias, su progreso y los aciertos es llevando una bitácora, consignando situaciones particulares en la bitácora que brinda un registro libre y contextualizado vinculado a los criterios de evaluación, sobre elementos observables. No se debe caer en la opinión o prejuicios del maestro. debe mostrar desde la descripción inicial que se realizó al grupo y a algunos estudiantes en particular por elementos notorios (comportamiento, procesos de aprendizaje, etc.) hasta la finalización de las sesiones de ejecución piloto, dando cuenta las situaciones particulares en cada apartado, sobre qué tan cerca esta del nivel de logro para los criterios de evaluación, debe dar cuenta de las conductas del estudiante dentro y fuera de la clase en la medida que la información recolectada sea más completa y no sesgar la información recolectada a la clase porque puede quedarse corta para los criterios de evaluación.

Esta información recolectada mediante la bitácora (ver anexo A y B) sobre situaciones particulares que responden a los criterios de evaluación será el fundamento para iniciar un proceso de reflexión para determinar cuál ha sido la influencia de las diferentes situaciones de clase, como ha sido el cambio respecto a situaciones particulares mediadas en la sesión, si se presentan cambios notorios o sutiles revisando la bitácora de manera detenida y a partir de las diferentes sesiones ir detallando elementos que determinen si el punto de logro para cada criterio ha sido alcanzado o no tomando en cuenta que ha sido un proceso de diálogo, comprensión y mejora entre el maestro y el estudiante, generando aportes significativos para ambas partes, en una relación horizontal que comparte el poder de decisión sobre las situaciones de clase.

## 5. MICROCONTEXTO

### 5.1 Colegio Técnico Menorah IED

Fundado el 22 de Mayo de 1974 por la agrupación de Damas Hebreas B'naiB'rit (actualmente fundación Menorah), creado como una obra social para el apoyo de la mujer de escasos recursos económicos adoptando el nombre de Menorah como símbolo de los judíos, cada uno de los brazos del Menorah tiene un significado: los valores en los tres primeros brazos representan: La virtud, La fe, y la iluminación, en el centro El Amor y en los otros tres brazos los valores de La Paz, La Alegría y la Libertad. Se vincula a la secretaria de educación distrital con una contrato de comodato (entrega del inmueble de manera gratuita) Las clases iniciaron desde Febrero de 1974 con 120 estudiantes, sin terminar la planta física. En 1982 se amplía la cobertura a dos jornadas llegando a 100 estudiantes. En el año 2002 de acuerdo a las políticas distritales de cobertura se da paso a la sección de primaria. Actualmente la capacidad en las dos jornadas supera las 2100 estudiantes. En el año 2004 se inicia las obras de la nueva sede que son entregadas en 2005.

Es un colegio oficial vinculado con el SENA, Modalidad técnica con especialidad en comercio, EL PEI “humanismo y tecnología, un proyecto de vida un mañana mejor”.

La educación es dirigida hacia el comercio, formación de microempresa, empresa familiar, desempeño laboral en áreas administrativas que se articuló con el SENA desde 1996 para una buena formación académica y acreditación laboral se ofrecen en secundaria programas técnicos en contabilidad y secretariado, desde 2009 se ofrece el tecnólogo en las mismas áreas, actualmente es financiero y administrativo.

Está ubicado en el Barrio Eduardo Santos de la localidad 14 de los Mártires en la Calle 1a.B No. 19A-19 es fácil llegar, está cerca de la avenida caracas, la

calle primera, la carrera 24 y la calle segunda. A los alrededores del colegio hay una gran concentración de locales comerciales y talleres mecánicos, gran parte de las estudiantes llegan de diferentes localidades y para las más pequeñas hay servicio de ruta escolar.

Desde 2009 está por ciclos, la educación está dividida por áreas que desarrollan proyectos transversales.

1. Área de ciencias: matemáticas y ciencias naturales, tiene proyectos pedagógicos de desarrollo de pensamiento lógico, pequeños científicos educación ambiental y prevención de desastres, también se encuentra incluida la Educación Física.
2. Área de ciencias sociales: Proyectos de Derechos Humanos, democracia en marcha y cultura ciudadana.
3. Área de humanidades: Aprendizaje del español, creación literaria debido a la formación comercial el inglés se hace fundamental en la formación proyecto de desarrollo de habilidades comunicativas.
4. Área de comercio: Proyecto de educación vocacional, práctica empresarial, tecnología e informática.
5. Área lúdico-artística : Uso de tiempo libre con formación de grupos artísticos, música, guitarra, piano, danza, teatro, dibujo, porras, banda marcial y como complemento a Educación Física las escuelas de formación deportiva basquetbol infantil y pre-infantil, voleibol gimnasia rítmica y artística.

Tiene convenio con el SENA, ICBF, Profamilia, la Fiscalía y con universidades como la U Libre, U Cooperativa, Fundación universitaria San Martín, U Distrital y U Nacional.

Empresas como Cootranspensilvania, superintendencia bancaria, Colgate. Entidades públicas como la gobernación de Cundinamarca, SED, personería de Bogotá entre las más relevantes, posee más de 100 convenios actualmente en el área de comercio para el desarrollo de las prácticas empresariales.



### **5.3 Población de ejecución piloto**

#### **Preescolar 1**

Este es un grupo de 26 niñas con edades aproximadas 4 a los 6 años la Profesora encargada es María Inés Castro 3 de las estudiantes son hijas de profesores dentro de este curso encontramos varios casos de niñas con diferentes dificultades motrices, dificultades sociales y problemas de atención.

Dos de los casos más particulares son los de Eilen: ella es una pequeña de 6 años de edad quien tiene problemas para integrarse con su grupo pues es bastante tímida y le cuesta relacionarse con sus compañeras, y otro caso es el de Sofía una niña con un gran carisma, es muy dinámica y participativa pero con grandes dificultades para prestar atención por un tiempo determinado.

#### **Preescolar 2**

Es un grupo de 25 niñas entre los 4 y 6 años, 5 de esas 25 niñas son hijas de maestros, su sinergia es excepcional gracias a la labor de la Lic. Claudia Forero, están divididas en mesas de trabajo, donde la maestra estratégicamente ubica las niñas que llevan un ritmo de aprendizaje diferente con las que tienen un ritmo de aprendizaje convencional, los aprendizajes son labores y acciones de la cotidianidad que empiezan a descubrir con el acompañamiento de la maestra, en este primer momento hay una conexión entre el modelo pedagógico del proyecto y el usado por la maestra en sus clases. Un caso de atención que menciona la maestra es Melanie es una niña recién llegada al grupo, entro 5 semanas después de iniciar clases oficialmente, no ha logrado acoplarse a la sinergia del grupo, es bastante tímida y su desempeño escolar es bajo en comparación con el de sus compañeras.

**Curso 101**

Es un grupo de 41 niñas con edades aproximadas entre 6 y 8 años la Profesora a cargo es la Lic. Nubia morales de las estudiantes son hijas de profesores La profesora elabora un gran trabajo con estas niñas al estimularles varias aéreas de las que nosotros estamos trabajando en nuestro proyecto como lo son lo cognitivo, lo social y lo artístico, las chicas con frecuencia elaboran actividades en donde se pueden expresar libremente y ser ellas mismas, tienen un taller de plastilina y de música y han participado activamente en varias actividades realizadas por el colegio

**Curso 102**

Es un grupo de 39 niñas entre los 6 y 8 años, su directora de curso es la Lic. Sandra Ramírez, están divididas en mesas individuales de trabajo, pero usa la estrategia de zona de desarrollo próximo para que las niñas con un ritmo de aprendizaje diferente sea ayudada por las que tienen un aprendizaje convencional, los aprendizajes son más elaborados que en preescolar, respondiendo a un currículo más exigente, lectura, escritura, segunda lengua, artes plásticas, religión, ciencias naturales y matemáticas. Es un grupo numeroso y de poca sinergia, las individualidades y los conflictos por útiles escolares, palabras y acciones son muy notorios. Un caso de atención que menciona la maestra es Ivana es una niña que se encuentra en terapias de lenguaje, no articula palabras de manera clara, no lee, su escritura es pobre respecto a sus compañeras, es un caso de especial atención pues su desempeño escolar es bajo según comenta la maestra por no hablar de manera clara, leer y escribir.



### **Curso 201**

Es un grupo de 37 niñas entre los 8 y 9 años, su directora de curso es la Lic. Edna Otero, están divididas en mesas individuales de trabajo, pero usa la estrategia de zona de desarrollo próximo para que las niñas con un ritmo de aprendizaje diferente sea ayudada por las que tienen un aprendizaje convencional, los aprendizajes son más exigentes que en primero, respondiendo a un currículo más exigente, lectura, escritura, segunda lengua, artes plásticas, religión, ciencias naturales, ciencias sociales y matemáticas. Es un grupo numeroso pero de gran apoyo, las individuales son pocas, se centran en gustos personales, el aula esta mejor distribuida respecto a la de primero. Un caso de atención que menciona la maestra es María Fernanda su ritmo de aprendizaje no es convencional, posee unas demoras para aprender, lo que a sus compañeras les toma 2 clases a María Fernanda le toma más tiempo, sus procesos de lectura y escritura son retrasados respecto a sus compañeras.

### **Curso 202**

Es Grupo de 39 niñas con edades aproximadas entre 8 y 9 años la Profesora a cargo es la Lic. Yolanda Rojas

Este grupo cuenta con un nivel muy avanzado y todo esto es gracias al trabajo que desempeña la profesora con las estudiantes, pues primero las tiene ubicadas estratégicamente para que dé a parejas estén ubicadas las niñas con mayor conocimiento y a su lado una con uno no tan amplio esto con el ámbito de que entre ellas mismas se ayuden y puedan nivelarse y estar todas en un nivel más parejo y segundo la profesora está en constante comunicación con los padres y esto permite un mayor desarrollo y conocimiento de las estudiantes.

Un caso importante en este grupo es el Hanna una niña con un nivel intelectual muy alto pero a la cual se le dificultan realizar trabajos motrices.

## **5.4 Planeación de clase para la ejecución piloto en el Colegio Técnico Menorah IED**

Las 10 sesiones de clase están dispuestas en 3 unidades didácticas que a su vez tendrán contenidas 3 sesiones en la unidad 1 (ver anexo A), 3 sesiones en la unidad 2 (ver anexo B) y 3 sesiones en la unidad 3 (ver anexo C), y una sesión final donde se integraran los grupos de acuerdo a su nivel escolar Preescolar 1 con preescolar 2, 101 con 102, 201 con 202 (ver 5.6 Diseño de clase) cada sesión estará planteada desde juegos didácticos que serán transversales abarcando las 5 dimensiones del ser propuestas en la Lineamiento Pedagógico Curricular para la Educación Inicial en el Distrito, dimensión Personal - Social, Comunicativa, Artística, Cognitiva y Corporal.

### Unidad Didáctica 1

#### Propósito

Mediante el juego y dinámicas presentadas, reconocerse y reconocer al compañero generando una identidad propia en un grupo.

Este propósito de la unidad 1 responde al dominio número tres:

- Dominio 3: interacción con compañero, sin adversario, incertidumbre del entorno.

Que busca una interacción con compañeros generando una conducta motriz de reconocimiento propia y del otro mediante su motricidad, a través de juegos cooperativos y juegos de rol.

#### Objetivos

1. Realizar una exploración de la motricidad mediante los desafíos de locomoción presentados.

2. Reconocer al compañero como eje fundamental para el desarrollo de las dinámicas de clase.

## Unidad didáctica 2

### Propósito

Mediante el juego y las conductas motrices que poseen estos, reconocer la motricidad como medio de socialización, para la comunicación de sentimientos, emociones y pensamientos.

Este propósito de la unidad 2 responde al dominio uno:

- Dominio 1: interacción con compañero, con adversario, incertidumbre del entorno.

Que busca una interacción con compañeros, con un adversario generando una conducta motriz de reconocimiento propia y del otro mediante su motricidad, haciendo una comunicación y contracomunicación constante, a través de juegos como los tradicionales de conjunto, yermis, soldado libertado.

### Objetivos

1. Usar el cuerpo y la motricidad para generar una comunicación.
2. Reconocer al compañero como eje fundamental para el desarrollo de las dinámicas de clase.

### Unidad Didáctica 3

#### Propósito

Mediante el juego y dinámicas de clase presentadas, reconocer y apropiarse las normas y reglas en el juego para la convivencia.

Este propósito de la unidad tres responde a los dominios uno, tres y cinco:

- Dominio 5: sin interacción con compañero, interacción con adversario, incertidumbre del entorno.

Responde a una interacción con un adversario, sin compañeros generando una conducta motriz que se pertinente luego de mediar una identidad de grupo, respetando la contracomunicación constante como principio de autonomía y con el reconocimiento y la apropiación de una serie de normas y reglas que lleven a la convivencia. A través de juegos como los tradicionales individuales; ponchados y la lleva.

#### Objetivos

1. Reconocer la importancia de las normas y las reglas en el juego como medio para la convivencia.
2. Reconocer al compañero como eje fundamental para el desarrollo de las actividades.

Cada dimensión posee una labor específica para su desarrollo y fortalecimiento que a continuación se referencia:

**Dimensión personal – social:** La identidad, la autonomía y la convivencia son 3 pilares para esta dimensión, que parte de la relación con el par, el maestro, el ambiente, como le reconoce y acepta cada uno, en el constante intercambio comunicativo, las normas de convivencia que asume de manera autónoma para el fortalecimiento de lazos afectivos con sus pares y el maestro, todos los juegos cruzan esta dimensión que desde el reconocimiento, la autoestima y la aceptación de sus fortalezas y debilidades en comparación con sus pares genera su identidad.

**Dimensión comunicativa:** Hace referencia a la comunicación verbal y no verbal, al constante intercambio de significados sociales y culturales propios, en los juegos usados para esta dimensión el uso de gestos comunes, expresión corporal y los juegos de palabras en las rondas son vitales para fortalecer la experiencia comunicativa.


**Dimensión Artística:** Es entendida como la manera de simbolizar, representar e interpretar los sentimientos, emociones y pensamientos que se han experimentado a través del cuerpo, que dentro de los juegos diseñados para las sesiones se usará la expresión corporal, la pintura, el dibujo y la plastilina para plasmar todas las experiencias e imaginación.

**Dimensión cognitiva:** Son los procesos de pensamiento, entendidos como la planificación de las acciones, que llevan a la construcción de conocimiento mediante las experiencias, con la que intenta darle sentido a la realidad, al mundo interno y externo que le rodea desde lo que experimenta, descubre y conoce asimilándolo y acomodándolo las nuevas estructuras con las ya existentes, todos los juegos generan un desequilibrio que crean una


conexión directa en la percepción de realidad, con las normas y reglas, la interacción con el otro, la conexión afectiva, la interpretación de signos y símbolos y las percepciones motoras.

**Dimensión corporal:** El movimiento como mediador de la interacción con el compañero, contrincante y el ambiente, partiendo de experiencias corporales previas. Esta dimensión es transversal, el cuerpo y sus movimientos y ademanes característicos expresan, comunican, dan cuenta de estructuras cognitivas, todos los juegos actúan sobre esta dimensión.

## 5.5 Formato de clase

	<b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <b>FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA</b> <b>PRÁCTICA PEDAGÓGICA</b>
<b>FORMATO PLAN DE CLASE</b> Clase N: ____ Grupo o curso: ____ ciclo: ____ Colegio: Docente titular: Docente en formación: Tema /titulo clase: Asignatura:	
<b>Aspecto, estándar o competencia a trabajar:</b>	
<b>Materiales y recursos:</b>	
<b>PROCESO</b> Modelo pedagógico: Modelo didáctico:	
<b>Etapas de pre-impacto ambientación:</b>	
<b>Etapas de impacto etapa, práctica, producción:</b>	
<b>De pos impacto evaluación: Nombre:</b>	
<b>Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):</b>	

## 5.6 Diseño de clase

	<p><b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b>  <b>FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA</b>  <b>PRÁCTICA PEDAGÓGICA</b></p>
<p><b>FORMATO PLAN DE CLASE</b></p> <p><b>Clase Nº 10</b>      <b>Grupo o curso:</b> 201-202    <b>ciclo:</b> primero</p> <p><b>Colegio:</b> Colegio Técnico Menorah IED</p> <p><b>Docente titular:</b> Edna Otero (201)- Yolanda rojas (202)</p> <p><b>Docente en formación:</b> Sandra Durán – Manuel Galeano</p> <p><b>Tema /título clase:</b> Normas y reglas como mediadores de convivencia</p> <p><b>Asignatura:</b> Educación Física</p>	
<p><b>Aspecto, estándar o competencia a trabajar:</b> Las normas y reglas como mediadoras de la convivencia</p>	
<p><b>Materiales y recursos:</b> Ninguno</p>	
<p><b>PROCESO</b></p> <p><b>Modelo pedagógico:</b> Social cognitivo</p> <p><b>Modelo didáctico:</b> Aprendizaje significativo</p>	
<p><b>Etapas de pre-impacto ambientación:</b> Se unificaron los dos grupos, se les dio la bienvenida, se realizaron actividades de integración, pues no todas las niñas se conocían o habían trabajado alguna vez juntas.</p> <p><b>Nombre :</b>el puente está quebrado</p> <p><b>Descripción:</b> Es una ronda que en pasar tomados de la cintura por el espacio entre los brazos de dos compañeras que estarán sujetadas de las manos, luego de que todas estén atrás de otra compañera, halarán hasta que sobrepasen el centro de y será considerado el grupo vencedor.</p>	
<p><b>Etapas de impacto etapa, práctica, producción:</b> Se indica a las niñas que se ubiquen por parejas, la indicación es que la pareja sea conformada por una niña de cada curso, esto para fomentar la integración y la cooperación entre los dos cursos.</p>	



**Nombre:** basurita

**Descripción:** Dos niñas se toman de la mano e irán atrapando a las otras compañeras, si se llegan a soltar la basurita se tendrá que unir de nuevo y seguir atrapando.

**De pos impacto evaluación:**

**Nombre:** chicle bom bom bun

**Descripción:** todos los estudiantes formaran un circulo y se toman de la mano mientras van cantando la ronda, luego pasaran su pie derecho por encima de las manos que están sujetadas con las del compañero quedando en equilibrio estático con ayuda de los compañeros, luego la ronda se seguirá cantando y avanzando en diferentes direcciones generando equilibrio dinámico.

**Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):** ninguna

## 6. ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LAS SESIONES

Ninguna dimensión es ajena a otra, son elementos transversales que se llegan a cruzar y se complementan entre ellas, estos son los aspectos relevantes consignados en la bitácora, que desde la observación de las sesiones se pudo evidenciar cambios respecto a la contextualización hecha en la primera sesión.

Las implementaciones llevadas a cabo en Preescolar 1, 101 y 202 fueron hechas por Sandra Milena Durán Rincón, mientras las implementaciones en Preescolar 2, 102 y 201 fueron llevadas a cabo por Manuel Fernando Galeano Beltrán, los contenidos fueron los mismos, al igual que las horas diarias de clase, la única diferencia respecto a las dos implementaciones fueron las hechas para 201 debido a razones ajenas no fueron las mismas que con 202.

### **Unidad didáctica 1**

Propósito: mediante el juego y dinámicas presentadas, reconocerse y reconocer al compañero generando una identidad propia en un grupo.

#### Objetivos

1. Realizar una exploración de la motricidad mediante los desafíos de locomoción presentados.
2. Reconocer al compañero como eje fundamental para el desarrollo de las dinámicas de clase.

### **Preescolar 01**

El propósito se cumplió a grandes escalas, pues en esta edad las niñas están en plena etapa egocentrista y solo piensan en ellas mismas pues son el centro de atención en sus casas y romper con esta visión, en donde sean capaces de reconocerse y reconocer al otro para así poder generar una identidad dentro del grupo, es muy importante pues se reconoce la importancia de la compañera y como ella me ayuda en mi construcción de ser humano.

Al principio fue algo complicado para las niñas reconocer la importancia de las otra compañeras, pues preferían trabajar solas, pero al ir transcurriendo las clases las niñas evidenciaron la importancia de trabaja con sus compañeras y vieron como este proceso les gustaba y les aportaba un poco más a ellas mismas.

## **Preescolar 02**

El propósito de formación se ha llevado a satisfacción, romper con el egocentrismo y reconocer al otro como parte vital para generar dinámicas de clase se ha logrado, se incentivó una conducta motriz propia dentro de un grupo con la que se identifican y se debe ir reforzando desde la constante comunicación motriz con el compañero y el entorno, no se debe olvidar que la labor de la maestra titular es de vital importancia y fue el punto de anclaje para que este grupo presentara un mejor desempeño respecto a otros.

Durante las 3 sesiones de esta unidad hubo notorios avances en sus conductas respecto a la contextualización y la información suministrada por la maestra titular, buscar un reconocimiento del otro desde su motricidad es el punto de partida para ir en búsqueda de un trabajo en equipo.

## **101**

Las niñas mediante las dinámicas realizadas en las sesiones de clases exploraron a fondo su motricidad, exploraron su cuerpo, evidenciaron más a fondo sus movimientos y la importancia de los mismos.

También se logró evidenciar el gran cambio que tuvo el curso, pues al inicio trabajaban solo en grupos de amigas es decir solo con las personas muy cercanas y no trabajaban con las demás niñas del curso.

Por medio de los juegos cooperativos logramos que las niñas dejaran de lado sus preferencias en cuanto al trabajo en grupos y que así logaran una

interacción con todo el curso, se afianzaron los vínculos comunicativos y el trabajo en equipo es mucho más claro y más fluido en este curso.

## **102**

El propósito de formación que era reconocer al compañero desde las conductas motrices, no ha sido llevado a satisfacción, desde las dinámicas de clase usadas para conseguir los objetivos de la primera unidad no hubo progresión alguna respecto a la contextualización, ya existe un conducta motriz y reconocen su desempeño dentro de un grupo, pero reconocer al compañero como parte fundamental para el desarrollo de dinámicas que busquen cooperación y autonomía se ha quedado corto, apelan las situaciones de juego egocéntricas.

## **201**

Un grupo numeroso de estudiantes que tienen una sinergia excepcional, las interacciones con compañero son excepcionales, las conductas motrices propias de reconocimiento en grupo están formadas, fueron fortalecidas con dinámicas de clase, el compañero es parte primordial para actividades pues ya existe una interacción previa con el compañero y hay familiaridad del entorno, la aproximación con juegos de cooperativos fue de vital importancia pues fortaleció las conductas motrices de identidad dentro de un grupo, reconociendo al compañero como elemento vital para las dinámicas de clase.

**202**

Este curso sin duda es un grupo con una gran actitud y dinámica en las clases.

Se evidencio como las niñas trabajan en equipo, este proceso se trabajaba ya en el curso pero no en un nivel tan avanzado y gracias a los juegos las chicas lograron trabajar todas en general como curso, como grupo, reconocieron la importancia de todas y cada una de las chicas del curso, de la importancia que cada una posee y como cada una me ayuda en mi proceso de formación y como yo puedo aprender de las demás y como las demás pueden aprender de mí.

**Unidad didáctica 2****Propósito**

Mediante el juego y las conductas motrices que poseen estos, reconocer la motricidad como medio de socialización, para la comunicación de sentimientos, emociones y pensamientos.

**Objetivos**

1. Usar el cuerpo y la motricidad para generar una comunicación.
2. Reconocer al compañero como eje fundamental para el desarrollo de las dinámicas de clase.

**Preescolar 1**

Las niñas no tenían conciencia de su cuerpo, del uso y de la importancia de este y mucho menos de como por medio del cuerpo podían mostrar sus emociones, sentimientos y como lo podían usar para socializar con las demás.

Gracias a los juegos propuestos en esta unidad las chicas lograron reconocer su cuerpo y su importancia, ya después de esto las niñas descubrieron que no solo se pueden comunicar con palabras, sino que a través de su cuerpo lo

podían hacer, podían expresar si algo les agradaba, les disgustaba, si les generaba alegría o tristeza, vieron a través de su cuerpo un medio más de comunicación y de expresión que antes no tenían.

## **Preescolar 2**

Luego de empezar a formar una conducta motriz propia con la que se identifiquen dentro del grupo, buscar una comunicación motriz (compañero) y contracomunicación (adversario) que fortalezca una motricidad propia en pleno desarrollo y llevarla al plano de mediador de la socialización y hacer del cuerpo y la motricidad humana un medio para expresar sentimientos, emociones, pensamientos ha sido satisfactorio, sus relaciones sociales han cambiado de manera constante y notoria, pues luego de empezar a reconocer su cuerpo como mediador de todo lo que puedo expresar se ha combinado con la comunicación verbal para expresar, reconocer al otro y darle la importancia que debe para que le aporte al proceso formativo ya sea como compañero o adversario apelando a las zonas de desarrollo próximo que propone Vigotsky.

## **101**

Las chicas en esta edad comienzan a evidenciar cierta pena por su cuerpo y por algunas partes del mismo o simplemente por accesorios que son necesarios como las gafas.

Estas chicas por medio de juegos de rol y actividades en donde la expresión corporal estaba a flote, lograron romper con ese tabú o pena que las cohibía a ser ellas mismas y a mostrar todo lo que sentían o pensaban.

Fue a través de las actividades y de las clases que ellas fueron mostrando cada vez más por medio de su cuerpo sus emociones y sentimientos y aprendieron a darle un uso más preciso y amplio a su cuerpo.

**102**

Incentivar conductas de reconocimiento del compañero como parte fundamental para el desarrollo de dinámicas que busquen cooperación y autonomía se ha quedado corto, apelan las situaciones de juego egocéntricas, una comunicación (compañero) es complicada y no llega al objetivo propuesto y una contracomunicación (adversario) constante si se ha dado, pues debido a las situaciones constantes de egocentrismo y rivalidad se ha marcado pautas motrices que expresen pensamiento y emociones, se reconocen adversarios en el juego pero no se reconocen compañeros de juego, es una rivalidad constante en busca de imponer situaciones de juego que favorezcan intereses individuales mas no colectivos.

**201**

Partir de un reconocimiento del compañero y su motricidad como parte primordial y el reconocimiento como colectivo ha sido vital, pues ya está en constitución debido a la familiaridad del entorno; desde situaciones de juego que buscan una comunicación (compañero) y contracomunicación (adversario) ha sido exitoso pues se le otorga la importancia a su motricidad para expresar cada situación social, buscando unos intereses colectivos, se resquebrajan las individualidades por una expresión de emociones y pensamientos en comunidad que busquen la mejora constante de situaciones que favorezcan a todos.

**202**

En cada actividad propuesta las chicas dejaron atrás penas o temores y se aventuraron a mostrar todo lo que ellas eran, sentían y pensaban a través de su cuerpo.

Ellas con cada actividad realizada afianzaban más su cuerpo como un comunicador, como socializador y como medio para relacionarse con las demás y con el medio que las rodeaba.

Tomaron conciencia de su cuerpo y del uso de cada parte del mismo, y conociéndose más a fondo se puede tener un mejor dominio del mismo.

**Unidad didáctica 3****Propósito**

Mediante el juego y dinámicas de clase presentadas, reconocer y apropiar las normas y reglas en el juego para la convivencia.

**Objetivos**

1. Reconocer la importancia de las normas y las reglas en el juego como medio para la convivencia.
2. Reconocer al compañero como eje fundamental para el desarrollo de las actividades.



### **Preescolar 1**

Es indispensable mencionar que a esta edad las niñas le dan gran relevancia a las reglas y los procesos que estas llevan, pues lo único que las niñas quieren es divertirse y aprender.

Al principio fue algo complicado pues las chicas no le daban importancia a las reglas y no sabían el por qué eran importante usarlas.

Fue a través de las actividades propuestas que las chiquitas evidenciaron que las reglas son importantes para lograr un óptimo proceso de convivencia, como las reglas me ayudan a evitar posibles dificultades en el juego y como debe ser el uso adecuado de las mismas.

### **Preescolar 2**

Luego de mediar situaciones de conductas motrices propias en un grupo, de generar espacios para la comunicación y la contracomunicación se buscó mediar estas conductas con normas y reglas que lleven a las relaciones sociales exitosas enmarcadas en autonomía y convivencia armónica.

Ajustar una conducta motriz a pautas que lleven a la convivencia fue uno de los momentos arduos, pues poco se había mediado este tipo de conductas, pero se ha llevado a satisfacción, luego de reconocer un compañero y un adversario con los cuales se encuentran compartiendo situaciones motrices específicas debieron existir pautas que mediaran y regularan la contracomunicación (adversario) unas normas que mejoren las relaciones sociales para buscar situaciones que favorezcan a todos de la misma manera, se llevó a satisfacción pero se debe recordar que son aprendizajes que deben ser mediados de manera constante y no se quedan a unas pocas sesiones de clase.

**101**

Las chicas poco a poco fueron apropiando esa parte autónoma en cuanto a las reglas, mostraron interés en cómo podían ejercer las reglas en los juegos para mejorar La convivencia en el aula.

En cada clase se proponían cosas nuevas en donde todas se hacían partícipes y se les daba la importancia que cada una merecía.

Se va evidenciando cada día más el proceso de mejora de la convivencia de este grupo mediante los juegos propuestos.

**102**

Ya existen conductas de reconocimiento del compañero pero no una búsqueda de un fin común con este, se reconoce a un contrincante y hay una contracomunicación pero no se busca situaciones que favorezcan una mediación para la igualdad de todos, por el contrario premiando las pautas de necesidades individuales, las normas y reglas son adoptadas para mediar conductas dentro del juego, pero no para el favorecimiento de todos, por el contrario para oprimir al otro y buscar ventajas en el juego, no aparece una norma colectiva, queda en la mediación de individualidades que favorecen intereses propios para sublevar al otro de su autonomía, lo que desencadena en una convivencia poco armoniosa dentro del juego.

**201**

Al existir una familiaridad del entorno ya hay una comunicación (compañero) y contracomunicación (adversario) dentro del juego de manera elocuente, así mismo, las conductas de grupo son notorias, fomentar mediaciones para llevar a la autonomía fue exitoso, pues ya venía un proceso de la regulación de conductas motrices dentro del mismo juego que las mismas participantes impulsaban en la búsqueda de condiciones que favorecieran las dinámicas y los intereses individuales y comunes, que fueron evidenciados a cabalidad, en esta última unidad de parte del maestro se podría reconocer que fue solo una labor de acompañamiento puesto que las estudiantes ya tienen un avance en la formación de autonomía que lleve a unas relaciones sociales cordiales y que a pesar de estar en un juego de adversario no se pierde la búsqueda de intereses comunes como la continuidad del juego.

**202**

Este grupo sin duda alguna desde un principio mostro gran interés en las reglas, pues ellas desde un principio establecieron algunas normas en los juegos para lograr un óptimo desarrollo de los mismos, adecuaron reglas para que todas estuvieran al mismo nivel y así todas tuvieran las mismas condiciones y todas pudieran participar.

Las niñas evidenciaron la equidad en cada juego, pues para ellas es indispensable que todas participaran y que todas se divirtieran en los juegos.

Dimensión	Preescolar 1
Personal social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se generó un reconocimiento del otro, como complemento en el desarrollo como ser humano.</li> <li>• Los juegos cooperativos fueron de vital importancia porque se rompe con el egocentrismo que viene desde casa.</li> <li>• Las normas de convivencia mediadas en el juego fueron útiles para unas relaciones sociales cordiales.</li> </ul>
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El lazo comunicativo con la docente se fortaleció desde el reconocimiento del otro.</li> <li>• La comunicación se fortaleció para el trabajo cooperativo, mejorando la sinergia.</li> <li>• Los conflictos se solucionaron con la comunicación entre las estudiantes.</li> </ul>
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El nuevo significado sobre el concepto de educación física.</li> <li>• Modificaciones al juego desde estructuras cognitivas previas.</li> </ul>
Corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterizar al otro desde el dibujo, su cuerpo, su importancia y la relevancia que posee para el otro.</li> </ul>
Artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desde la imitación se evidencio que se ha ido forjando un reconocimiento del otro y como es su interacción con el otro y el entorno.</li> </ul>

Cuadro 4: evaluación preescolar 1

Dimensión	Preescolar 2
Personal – social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El uso y apropiación de las normas y reglas mediadas en el juego y llevadas a la cotidianidad lograron un avance en la convivencia.</li> <li>• Romper con el egocentrismo traído de casa y reconocer al otro como mediador de socialización y elemento vital para el desarrollo personal y de las dinámicas de clase fue un gran avance.</li> <li>• Realizar dinámicas de clase sin la mirada vigilante del maestro como parte del aprendizaje de normas y reglas fue uno de los avances más notorios.</li> <li>• Cuando se rompió con algunas conductas egocéntricas al propiciar el trabajo en grupo se noto una disposición mucho mejor que en las primeras sesiones.</li> </ul>
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El lenguaje se convirtió en el elemento para otorgar posición, desde la mediación con normas y reglas, reconocer al otro con sus aportes fue uno de los grandes avances.</li> <li>• Intercambiar significados propios de cada una mediante lenguaje no verbal ajustado a normas y reglas para mejorar la convivencia en el aula.</li> <li>• La comunicación con la maestra se fortaleció, porque ahora se hace bajo normas de convivencia.</li> </ul>
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La planificación de acciones para no romper con la convivencia fue notoria, dando sentido a la mediación con las normas y reglas, así generando un desequilibrio cognitivo con ese nuevo aprendizaje para la cotidianidad.</li> </ul>
Corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar el cuerpo, el movimiento como forma de interactuar con el compañero, para mostrar descontentos o alegrías y forma de comunicación directa con el otro mediante gestos y señales mediados en el juego fue de gran sorpresa.</li> </ul>
Artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La expresión de una construcción social, cognitiva y cultural percibida desde el cuerpo y plasmada en el dibujo o la plastilina y luego reconocer que esa experiencia marco una pauta que luego se reconoció en el juego.</li> </ul>

Cuadro 5: evaluación preescolar 2

Dimensión	101
Personal social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se generó un reconocimiento del otro, como complemento en el desarrollo como ser humano.</li> <li>• Se fortaleció el trabajo en equipo</li> <li>• Las normas de convivencia fueron mediadas por el juego</li> </ul>
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuerpo se fortaleció como medio para comunicar</li> <li>• Se fortaleció la comunicación no verbal</li> </ul>
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se generó un nuevo concepto de juego</li> <li>• se transformó el concepto que tenían de educador físico</li> </ul>
Corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se logró evidenciar el reconocimiento del cuerpo</li> <li>• el movimiento fue de vital importancia para el reconocimiento del propio cuerpo y del otro</li> </ul>
Artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>• por medio del dibujo se fortaleció la relación de con la compañera y con el docente</li> <li>• Por medio de la pintura se fortaleció la identidad y el reconocimiento del propio cuerpo.</li> </ul>

Cuadro 6: evaluación 101

Dimensión	102
Personal – social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los resultados no fueron los esperados, un total fracaso aprender normas y reglas para mejorar la convivencia.</li> <li>• La autonomía no existe, todo se hace bajo la mirada de control y vigilancia del maestro.</li> <li>• No hay un reconocimiento del otro como parte del aprendizaje, el egocentrismo no se pudo romper o modificar.</li> </ul>
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación verbal era segmentada y corta, las malas palabras eran constantes.</li> <li>• La comunicación no verbal era ofensiva, el cuerpo como se convirtió en un mediador de insultos.</li> <li>• Respecto al objetivo de intercambio de significados para armonizar la convivencia no se notó un avance.</li> </ul>
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecto al objetivo propuesto como la planificación de acciones que no afecten la convivencia, no hubo avance notorio.</li> </ul>
Corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• el objetivo era usar el cuerpo como mediador de interacción en una convivencia armónica, pero era un cuerpo para interactuar de manera agresiva</li> </ul>
Artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desde el dibujo, el uso de la plastilina se hizo un reconocimiento de la compañera y la maestra.</li> </ul>

Cuadro 7: evaluación 102

Dimensión	201
Personal - social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender normas y reglas mediadas en el juego para la convivencia fueron exitosas en la medida que la convivencia mejoro.</li> <li>• La autonomía mejoro, respecto a las primeras sesiones, las acciones que se realizaban ya no tenían que ser bajo la mirada vigilante del maestro.</li> <li>• Planear las acciones que se iban a hacer teniendo en cuenta que podían afectar al otro fue un notorio avance respecto a las primeras sesiones de clase.</li> </ul>
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación del grupo, mejoro, la sinergia no era la mejor en un principio pero desde el entendimiento que el lenguaje me otorga reconocimiento sobre el otro.</li> <li>• La comunicación no solo se dio de manera verbal, usar el cuerpo como medio para expresar se fortaleció, así durante las sesiones de clase no hubo mayor mediación con lenguaje verbal para dar a conocer lo que se quería dar a entender.</li> </ul>
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A pesar de no tener las sesiones completas para dar un resultado completo, el objetivo que era la planificación de acciones para no afectar la convivencia fue notorio respecto a las primeras sesiones.</li> <li>• La interpretación de signos y significaciones compartidas fue exitoso, dando cuenta de una construcción cognitiva mediada por la experiencia fuera del área escolar.</li> </ul>
Corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El movimiento para interactuar con la compañera fue relevante, así las demás niñas ya reconocían a otra desde movimientos y gestos característicos, el objetivo de reconocer al cuerpo como medio para comunicar y ser reconocido ante el otro fue completado a satisfacción.</li> </ul>
Artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simbolizar desde el cuerpo, el dibujo y la pintura experiencias que hacen referencia a una construcción cognitiva previa se llevó a cabalidad, así desde experiencias corporales previas y almacenadas se pudo plasmar e interpretar por parte de las demás compañeras.</li> </ul>

Cuadro 8: evaluación 201

Dimensión	202
Personal social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las chicas tienen una gran relación entre ellas mismas</li> <li>• Se evidencio durante todas las clases el trabajo en equipo y la cooperación que tienen como grupo</li> </ul>
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evidencio el uso de la comunicación para la solución de problemas que se podían generar</li> <li>• Se fortaleció mucho la comunicación no gestual</li> <li>• Se fortaleció la relación y la comunicación con el profesor</li> </ul>
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las chicas adquirieron un nuevo significado de la educación física</li> <li>• Se le dio un nuevo significado a el juego y al uso que se le puede dar a este</li> </ul>
Corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las niñas dejaron atrás la timidez para comunicarse a través de su cuerpo</li> <li>• Se genero el reconocimiento del otro por medio de la mímica</li> </ul>
artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evidencio la parte creativa en cuanto a las propuestas realizadas para la modificación de algunos juegos</li> <li>• Se evidencio la innovación de las niñas en cuanto al uso de su cuerpo</li> </ul>

Cuadro 9: evaluación 202



## **7. ANALISIS DE LA EXPERIENCIA**

### **7.1 reflexiones como docentes**

Durante las prácticas de implementación de nuestro pcp, se pudo evidenciar el notable cambio en la relación maestro- estudiante rompiendo con la tradicionalidad, la organización, el manejo de grupo y la comunicación, esto contribuyendo a ampliar la formación docente y una formación personal.

Otro de los aspectos de vital importancia durante la implementación fue el trabajo en equipo, dando un mayor rigor el encuentro y puesta en escena de dos experiencias de formación distintas a pesar de compartir los mismos espacios académicos, que propician ambientes para la reflexión y la confrontación en busca de mejorar ambientes de aprendizaje en las implementaciones.

Reconocer la importancia del otro durante la apuesta de una construcción curricular, el aporte que brinda una experiencia diferente a las convencionales en el ámbito académico, la relación con el otro, respetar y reflexionar sobre puntos de vista diferentes pero enfocados a una sola finalidad otorga sin duda alguna una buena convivencia.

Entrar a forjar una propuesta curricular con temas de tal complejidad como el juego y unas dimensiones del ser para la formación en la primera infancia requirió de arduo trabajo de consulta. La improvisación pierde toda cabida en este momento de construcción teórica y ejecución, las planeaciones de clase requirieron una rigurosa planificación para llevar a escena en tan corto tiempo y poder evidenciar los posibles cambios propuestos en este proyecto.

Ya en la implementación se hace evidente la importancia de conocer la población desde referencias textuales, sus necesidades, problemas y oportunidades para entrar a formular una apuesta acorde, que no se quede corta en ningún aspecto y que pueda complementar a la formación de sujeto que propone y hace referencia el PEI de la institución llevándolo al microcontexto.

Como señala la teoría de desarrollo humano de Bronfenbrenner y su diseño de sistemas que permean las conductas, cada estudiante presentaba una conducta motriz diferente propia de la influencia del microsistema, su contacto social más inmediato, la familia que es la primera y base de toda formación pues es la más cercana, también la influencia del mesosistema, en este caso la escuela que en los cursos como 202 presenta una mayor influencia sobre sus conductas motrices que en las niñas de preescolar que apenas empiezan su vida escolar.

Las características de los diferentes ambientes entran a modelar comportamientos e ideas que afectan de manera directa el desarrollo de las dimensiones del ser (comunicativa, cognitiva, motriz, artística, personal- social) presentando conductas motrices particulares propias de los sistemas más cercanos, familia, vecindario, compañeros y conductas motrices genéricas influenciadas desde el exosistema como las influenciadas desde la tv y demás medios de comunicación y desde el macrosistema unos valores sociales que han aprendido para tener una buena convivencia.

Todas estas influencias se ven reflejadas en las conductas motrices en el juego, en la comunicación con el compañero y la contracomunicación con un adversario demostrando la influencia de los ambientes en la formación de una personalidad, la experiencia, las relaciones sociales, afectivas y en la toma de decisiones

La apropiación del modelo pedagógico social cognitivo nos permitió explorar y poner en práctica esta teoría y sus postulados más importantes señalados por Vigotsky, como la conexión afectiva, es una de las rutas de aprendizaje más efectivas que se pudo evidenciar durante las implementaciones, porque el maestro es centro de toda muestra afectiva como figura adulta en la ausencia de los padres en el aula y como se genera un vínculo afectivo entre el maestro y el estudiante que fortalece el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Así mismo, las zonas de desarrollo próximo que propone Vigotsky son llevadas a la práctica de manera exitosa, porque el maestro y las compañeras que poseen un mayor desarrollo en algunas conductas motrices guían a las que tienen un tiempo de desarrollo diferente para llevarlas al desarrollo propuesto y esperado generando un desequilibrio cognitivo.

Este desequilibrio cognitivo nos permitió evidenciar el aprendizaje significativo como didáctica de enseñanza – aprendizaje en su mayor expresión, partimos de la experiencia y el conocimiento previo de cada estudiante, que se relaciono con las dinámicas de clase propuestas generando una interacción entre el nuevo conocimiento y el ya existente en la memoria adquiriendo un nuevo significado y generando un desequilibrio cognitivo que lleva al aprendizaje de conductas motrices.

Un aprendizaje que además fue mediado con estrategias didácticas reseñadas una estrategia de apoyo, que fue buscar un ambiente ideal para la clase, con una conexión afectiva fuerte entre estudiante y maestro para mejorar el aprendizaje, tomando relevancia la propuesta de Vigotsky.

Una segunda estrategia es la inducida, que genero cada estudiante para realizar los juegos propuestos en clase y llevar a cabo un desequilibrio cognitivo que fortaleció su proceso de aprendizaje.

Formar una propuesta diferente para Educación Física, que se sale de los cánones de tradicionalidad, que rompa el esquema habitualmente conocido en el aula, da muestra de otra mirada, diferente e incluyente. Así el cuestionamiento por parte de los maestros titulares sobre la implementación del proyecto ya que no hace referencia alguna a la Educación Física conocida tradicionalmente, los estudiantes también se sorprenden por esto cuestionan y preguntan sobre la clase que han experimentado en Educación Física, se cambia de lleno el concepto que se tenía en el aula sobre esta disciplina académica.

Los maestros titulares a partir de nuestras implementaciones evidenciaron una propuesta nueva para ellos, que sale de lo que conocen sobre esta disciplina y se acercan con curiosidad cambiando su rol al de estudiante que indaga y cuestiona por nuevas propuestas que le sean útiles en el aula para fomentar, incentivar y mejorar los procesos de aprendizaje con sus estudiantes.

## REFERENCIAS

- Ausubel, D. Novak, J. Hanesian, H. (1983) *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas, México.
- Bartolomé M y Cabrera F (2000) Nuevas tendencias en la evaluación de programas de educación multicultural en *Revista de Investigación Educativa*, 18, 463 -479.
- Bronfenbrenner. U (1987). *La Ecología del Desarrollo Humano*. Madrid (España): Paidós.
- Buenaventura, N. (1995) *La importancia de hablar mierda o los hilos invisibles del tejido social*, Cooperativa editorial Magisterio, Bogotá, Colombia.
- D'Agostino, Alberto Emiliano (abril de 2011) *La construcción de la corporeidad: el juego como herramienta*. Extraído de *Revista digital* <http://www.efdeportes.com> - Buenos Aires – año 16 – 55 – recuperado Marzo, 26, 2013
- Díaz, F. Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje Significativo*. McGraw Hill, México, 232p
- Fernández, Mariano Hernán (Diciembre de 2009) *El juego sociomotor y el deporte escolar, aporte a la formación de valores socialmente significativos, (en el contexto de la Provincia de Buenos Aires)* Extraído de *Revista digital* <http://www.efdeportes.com> - Buenos Aires – año 14 – 139 recuperado marzo, 26, 2013

Gallardo Marín, Barny. Gómez Cardoso, Ángel. Núñez Rodríguez Olga (Septiembre de 2012) La superación profesional del maestro de Educación Física en Pedagogía y Didáctica de la Educación Física. Una necesidad panameña Extraído de Revista digital <http://www.efdeportes.com> - Buenos Aires – año 17 -172 recuperado marzo, 26, 2013.

Gomez, H. (1990). Juegos recreativos de la calle. Una herramienta pedagógica. MEN. Bogotá, Colombia. Pp11

Gutiérrez, M. (2004) La bondad del juego, pero... Escuela abierta (7) 153-182.

Huizinga, J. (1968) Homo Ludens. Emecé Editores, Buenos Aires, Argentina.

Jiménez, C. (Septiembre 30 a Octubre 2 de 1999). Lúdica, creatividad y desarrollo humano. I Simposio de Investigación y Formación en Recreación.

Jiménez, C. (2005) La inteligencia lúdica, Editorial Magisterio, Bogotá, Colombia.

Maureira, F y Maureira, Y. (Diciembre de 2011). Biología y etapas del juego infantil. Extraído de Revista electrónica de psicología Iztacala <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/principal.html> - Ciudad de México D.F Año 14– 4 Recuperado Enero, 15, 2013

Mateo, J. (2000): La evaluación educativa, en J. MATEO, La evaluación educativa, su práctica y otras metáforas (pp. 21-55), Barcelona, ICE de la Universidad de Barcelona.

MEN (2012) Educación Física, recreación y deporte serie lineamientos curriculares áreas obligatorias y fundamentales. Editorial Magisterio, Colombia.

Moreno, G. (s.a) juego tradicional colombiano “Una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano”

Mosquera, L. (2010) apuntes de la clase Formación Teórico Disciplinar VI– 02

Ossorio Lozano, Damián (Junio de 2005). La Ciencia de la Acción Motriz, un paradigma en continua evolución. Extraído de Revista digital <http://www.efdeportes.com> - Buenos Aires - Año 6 – 85 – Recuperado Marzo, 24, 2012.

Parra, J. (2003) Artificios de la mente, Perspectivas en cognición y educación, Editorial Circulo de lectura alternativa Ltda, Bogotá, Colombia. PP 71

Parlebas, P. (2001). Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad. Editorial Paidotribo, Barcelona.

PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAD PARA EL DESARROLLO (2002) Importancia del desarrollo humano: una base conceptual. Recuperado de <http://78.46.95.73:8080/jspui/bitstream/123456789/562/1/Cap%20I-%20Importancia%20del%20DH%20una%20base%20conceptual.pdf> , PP. 49.

Rodríguez Antonio (Mayo de 2009). Con respecto a los ambientes de aprendizaje Extraído de <http://www.polisemiadigital.com> - Bogotá recuperado, Enero, 15, 2013.

Sánchez, M. (2004). La concepción pedagógica de Pierre Parlebas. *En Revista Kinesis*, 39, 59-60.

Santos, M. (1996) Evaluación Educativa Un enfoque práctico de la evaluación de alumnos, profesores, centros educativos y materiales didácticos. Editorial magisterio del rio de la plata, Buenos Aires.

SECRETARIA DISTRITAL DE INTEGRACION SOCIAL Y SECRETARIA DE EDUCACION DISTRITAL (2010) Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito.

Tonucci, F. (2003). Cuando los niños dicen basta. Editorial Losada, Buenos Aires.


Torres, C (junio de 2004) el juego como estrategia de aprendizaje en el aula  
Extraído de Revista electronicaAgora Trujillo  
[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)  
Mérida- Venezuela año 5 - 10 recuperado Enero 15, 2013

Torres, C y Torres, M (junio de 2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Extraído de Artículos, Pre-prints (Centro de Investigaciones para el Desarrollo Integral Sustentable (CIDIS))  
[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf) - Mérida- Venezuela



## ANEXOS

## A. Planeaciones de clase: unidad didáctica 1

	<p><b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b>  <b>FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA</b>  <b>PRÁCTICA PEDAGÓGICA</b></p>
<p><b>FORMATO PLAN DE CLASE</b></p> <p><b>Clase N:</b> 1 <b>Grupo o curso:</b> preescolares, primeros, segundos <b>ciclo:</b> 1</p> <p><b>Colegio:</b> Colegio Técnico Menorah</p> <p><b>Docente titular:</b> María Inés Castro (preescolar1), Claudia Forero (preescolar 2), Nubia Morales (101), Sandra Ramírez (102), Edna Otero (201)- Yolanda Rojas (202).</p> <p><b>Docente en formación:</b> Sandra Milena Duran – Manuel Fernando Galeano</p> <p><b>Tema /título clase:</b> esquema corporal</p> <p><b>Asignatura:</b> educación física</p>	
<p><b>Aspecto, estándar o competencia a trabajar:</b> reconocerse y reconocer al compañero.</p>	
<p><b>Materiales y recursos:</b> pelotas de ping pong, cucharas, globos.</p>	
<p><b>PROCESO</b></p> <p><b>Modelo pedagógico:</b> social cognitivo</p> <p><b>Modelo didáctico:</b> aprendizaje significativo</p>	
<p><b>Etapas de pre-impacto ambientación:</b> dibujandome</p> <p><b>Descripción:</b> Las niñas en una hoja van a hacer el dibujo donde ellas plasmen como se ven, identificando elementos de la imagen corporal actual.</p>	
<p><b>Etapas de impacto etapa, práctica, producción:</b> el sombrero-congelador</p> <p><b>Descripción:</b> Todos las niñas tendrán que bailar con cosas en la cabeza: lápices, borradores, estuches, libros, etc. Pero a quien se le caiga al suelo se queda paralizado hasta que alguien le ponga en la cabeza lo que se le ha caído, pero para llamar la atención de sus compañeras deberá reproducir el sonido del animal, objeto o artículo que dibujo previamente en la anterior actividad sin que se le caiga el objeto a la persona que le ayuda.</p>	
<p><b>De pos impacto evaluación: Nombre:</b> caminando como pinguino</p> <p><b>Descripción:</b> Se formaran grupos de 5 niñas, cada grupo tendrá un globo en el cual dibujaran el animal, objeto u artículo como elemento representativo de su grupo, 2 pelotas ping pong y dos cucharas donde se colocaran los pelotas de ping pong, las 5 niñas se colocaran de espalda al globo e intentaran desplazarse por el espacio determinado por el profesor.</p>	
<p><b>Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):</b> ninguna</p>	



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA  
PRÁCTICA PEDAGÓGICA

### FORMATO PLAN DE CLASE

**Clase N:** 2 **Grupo o curso:** preescolares, primeros, segundos **ciclo:** 1

**Colegio:** Colegio Técnico Menorah

**Docente titular:** María Inés Castro (preescolar1), Claudia Forero (preescolar 2), Nubia Morales (101), Sandra Ramírez (102), Edna Otero (201)- Yolanda Rojas (202).

**Docente en formación:** Sandra Milena Duran – Manuel Fernando Galeano

**Tema /título clase:** nociones de espacio

**Asignatura:** educación física

**Aspecto, estándar o competencia a trabajar:** Discriminación de nociones espacio-temporales

**Materiales y recursos:** pintucaritas, plastilina.

### PROCESO

**Modelo pedagógico:** social cognitivo

**Modelo didáctico:** aprendizaje significativo

#### **Etapa de pre-impacto ambientación:**

A un grupo de 4 se les entregara una pintucarita de color negro, con sus dedos pintaran el pómulo de una compañera una imagen que ellas previamente escogieron.

#### **Etapa de impacto etapa, práctica, producción:** imagen en plastilina

**Descripción:** con plastilina harán una figura en 3D de ellas, donde se dará muestra de cada parte de su cuerpo.

#### **De pos impacto evaluación:** imagen en plastilina

**Descripción:** con plastilina harán una figura en 3D de ellas, donde se dará muestra de cada parte de su cuerpo.

**Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):** ninguna



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA  
PRÁCTICA PEDAGÓGICA

#### FORMATO PLAN DE CLASE

**Clase:** 3      **Grupo o curso:** preescolares, primeros, segundos **ciclo:** 1

**Colegio:** Colegio Técnico Menorah

**Docente titular:** María Inés Castro (preescolar1), Claudia Forero (preescolar 2), Nubia Morales (101), Sandra Ramírez (102), Edna Otero (201)- Yolanda Rojas (202)..

**Docente en formación:** Sandra Milena Duran – Manuel Fernando Galeano

**Tema /título clase:** discriminación espacial

**Asignatura:** educación física

**Aspecto, estándar o competencia a trabajar:** Discriminación de nociones espacio-temporales

**Materiales y recursos:** ninguno

#### PROCESO

**Modelo pedagógico:** social cognitivo

**Modelo didáctico:** aprendizaje significativo

**Etapa de pre-impacto ambientación:** la pájara pinta

**Descripción:** todos tomados de la mano formando un círculo y girando cantando la ronda, que luego agregando pequeñas indicaciones sobre lateralidad (izquierda, derecha). (Ver anexoD)

**Etapa de impacto etapa, práctica, producción:** al gato y el ratón


**Descripción:** todos tomados de la mano formando un círculo y girando cantando la ronda, mientras una estudiante está dentro del círculo y será el ratón que tendrá que ser protegida para evitar que el gato que está afuera la atrape. Luego agregando pequeñas indicaciones sobre lateralidad (izquierda, derecha) se irá desarrollando el juego. (Ver anexo E)

**De pos impacto evaluación:** juguemos en el bosque

**Descripción:** todos tomados de la mano formando un círculo y girando cantando la ronda, mientras una estudiante está dentro del círculo y será el lobo que luego de actuar acciones de la cotidianidad y todos en el círculo las haremos, saldrá a atrapar a una de las estudiantes que forma parte del círculo. ( ver anexo F)

**Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):** ninguna

**B. Planeaciones de clase:** unidad didáctica 2

	<p><b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b>  <b>FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA</b>  <b>PRÁCTICA PEDAGÓGICA</b></p>
<p><b>FORMATO PLAN DE CLASE</b></p> <p><b>Clase:</b> 4      <b>Grupo o curso:</b> preescolares, primeros, segundos <b>ciclo:</b> 1</p> <p><b>Colegio:</b> Colegio Técnico Menorah</p> <p><b>Docente titular:</b> María Inés Castro (preescolar1), Claudia Forero (preescolar 2), Nubia Morales (101), Sandra Ramírez (102), Edna Otero (201)- Yolanda Rojas (202).</p> <p><b>Docente en formación:</b> Sandra Milena Duran – Manuel Fernando Galeano</p> <p><b>Tema /título clase:</b> cuerpo como medio de expresión</p> <p><b>Asignatura:</b> educación física</p>	
<p><b>Aspecto, estándar o competencia a trabajar:</b> cuerpo como medio de expresión de sentimientos, emociones y pensamientos</p>	
<p><b>Materiales y recursos:</b> ninguno</p>	
<p><b>PROCESO</b></p> <p><b>Modelo pedagógico:</b> social cognitivo</p> <p><b>Modelo didáctico:</b> aprendizaje significativo</p>	
<p><b>Etapa de pre-impacto ambientación:</b> adivina quien</p> <p><b>Descripción:</b> en una bolsa hay varios papeles con nombres de animales y objetos, una de las niñas deberá representarlo sin hablar ante sus compañeras que deberán adivinar.</p>	
<p><b>Etapa de impacto etapa, práctica, producción:</b> soy un animal</p> <p><b>Descripción:</b> luego de varias rondas de adivinar todas las niñas se desplazaran por la ludoteca de manera libre como los animales u objetos que estaban en los papeles, emitiendo sonidos característicos</p>	
<p><b>De pos impacto evaluación:</b> a la casita</p> <p><b>Descripción:</b> utilizando los diferentes elementos que ofrece la ludoteca, el juego de rol será encarnar el papel de los padres, los hijos, abuelos etc.</p>	
<p><b>Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):</b> ninguna</p>	



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PRÁCTICA PEDAGÓGICA

**FORMATO PLAN DE CLASE**

**Clase:** 5 **Grupo o curso:** preescolares, primeros, segundos **ciclo:** 1

**Colegio:** Colegio Técnico Menorah

**Docente titular:** María Inés Castro (preescolar1), Claudia Forero (preescolar 2), Nubia Morales (101), Sandra Ramírez (102), Edna Otero (201)- Yolanda Rojas (202)..

**Docente en formación:** Sandra Milena Duran – Manuel Fernando Galeano

**Tema /título clase:** cuerpo como medio de expresión

**Asignatura:** educación física

**Aspecto, estándar o competencia a trabajar:** cuerpo como medio de expresión de sentimientos, emociones y pensamientos

**Materiales y recursos:** pinturas, papel periódico, cinta

**PROCESO**

**Modelo pedagógico:** social cognitivo

**Modelo didáctico:** aprendizaje significativo

**Etapas de pre-impacto ambientación:** Actividad n°1

**Nombre:** pintando

**Descripción:** en una gran pieza de papel periódico unido por cinta, las niñas plasmaran todo lo que deseen pero no usaran pinceles, solo usaran su cuerpo para pintar, manos, dedos, pies.

**Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):** ninguna



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PRÁCTICA PEDAGÓGICA

#### FORMATO PLAN DE CLASE

**Clase:** 6 **Grupo o curso:** preescolares, primeros y segundos ciclo: 1

**Colegio:** Colegio Técnico Menorah

**Docente titular:** María Inés Castro (preescolar1), Claudia Forero (preescolar 2), Nubia Morales (101), Sandra Ramírez (102), Edna Otero (201)- Yolanda Rojas (202).

**Docente en formación:** Sandra Milena Duran – Manuel Fernando Galeano

**Tema /título clase:** cuerpo como medio de expresión

**Asignatura:** educación física

**Aspecto, estándar o competencia a trabajar:** cuerpo como medio de expresión de sentimientos, emociones y pensamientos

**Materiales y recursos:** ninguno

#### PROCESO

**Modelo pedagógico:** social cognitivo

**Modelo didáctico:** aprendizaje significativo

**Etapa de pre-impacto ambientación: Actividad n° 1**

**Nombre:** yo soy el profesor

**Descripción:** una de las niñas tomara el rol de profesor y nos hará una miniclase de cómo es la escuela para ella.

**Etapa de impacto etapa, práctica, producción: Actividad n° 2**

**Nombre:** hacer muecas es divertido

**Descripción:** todas usaran su cuerpo para expresar diferentes estados de ánimo y como estos se relacionan en la cotidianidad.


**De pos impacto evaluación: Actividad n° 3**

**Nombre:** bailando

**Descripción:** al ritmo de diferentes pistas musicales el movimiento y la expresión corporal al ritmo de cada pista se convertirá en el mediador entre el compañero y el entorno.

**Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):** ninguna

## C. Planeaciones de clase: unidad didáctica 3

	<p><b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b>  <b>FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA</b>  <b>PRÁCTICA PEDAGÓGICA</b></p>
<p><b>FORMATO PLAN DE CLASE</b></p> <p><b>Clase:</b> 7      <b>Grupo o curso:</b> preescolares, primeros, segundos <b>ciclo:</b> 1</p> <p><b>Colegio:</b> Colegio Técnico Menorah</p> <p><b>Docente titular:</b> María Inés Castro (preescolar1), Claudia Forero (preescolar 2), Nubia Morales (101), Sandra Ramírez (102), Edna Otero (201)- Yolanda Rojas (202).</p> <p><b>Docente en formación:</b> Sandra Milena Duran – Manuel Fernando Galeano</p> <p><b>Tema /título clase:</b> normas de convivencia</p> <p><b>Asignatura:</b> educación física</p>	
<p><b>Aspecto, estándar o competencia a trabajar:</b> normas y reglas como parte de la convivencia.</p>	
<p><b>Materiales y recursos:</b> ninguno</p>	
<p><b>PROCESO</b></p> <p><b>Modelo pedagógico:</b> social cognitivo</p> <p><b>Modelo didáctico:</b> aprendizaje significativo</p>	
<p><b>Etapa de pre-impacto ambientación:</b> el otro día fui al doctor</p> <p><b>Descripción:</b> nos dirigimos a la ludoteca, las niñas se van a quitar el zapato derecho, con el uso de la ronda “el otro día fui al doctor” trabajaremos el esquema corporal (ver anexo G)</p>	
<p><b>Etapa de impacto etapa, práctica, producción:</b> el corazón de la piña</p> <p><b>Descripción:</b> es una ronda que consiste en tomarse todas de la mano, mientras van girando alrededor de otras niñas que están estacionarias, mientras cantan el verso de la ronda, cuando todas estén juntas se moverán hasta que el corazón se rompa.</p>	
<p><b>De pos impacto evaluación:</b> cola y cabeza de dragón</p> <p><b>Descripción:</b> Se formarán 2 grupos inicialmente, se tomarán de la cintura, la primera de cada grupo intentara atrapar a la última niña del grupo contrario, pero si se sueltan no hay ganador.</p>	
<p><b>Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):</b> ninguna</p>	



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PRÁCTICA PEDAGÓGICA

#### FORMATO PLAN DE CLASE

**Clase:** 8      **Grupo o curso:** preescolares, primeros, segundos **ciclo:** 1

**Colegio:** Colegio Técnico Menorah

**Docente titular:** María Inés Castro (preescolar1), Claudia Forero (preescolar 2), Nubia Morales (101), Sandra Ramírez (102), Edna Otero (201)- Yolanda Rojas (202).

**Docente en formación:** Sandra Milena Duran – Manuel Fernando Galeano

**Tema /título clase:** normas de de convivencia

**Asignatura:** educación física

**Aspecto, estándar o competencia a trabajar:** normas y reglas como parte de la convivencia.

**Materiales y recursos:** ninguno

#### PROCESO

**Modelo pedagógico:** social cognitivo

**Modelo didáctico:** aprendizaje significativo

**Etapas de pre-impacto ambientación:** el oso novillero

**Descripción:** las niñas tendrán una cinta de un color característico que se les pidió previamente llevar para clase, la atarán a la mano, una de ellas será escogida como el oso que se ubicará fuera del círculo que formarán mientras giran y van conversando con el oso (ver anexo H)

**Etapas de impacto etapa, práctica, producción:** chicle bombombun

**Descripción:** todos los estudiantes formarán un círculo y se tomarán de la mano mientras van cantando la ronda, luego pasarán su pie derecho por encima de las manos que están sujetadas con las del compañero quedando en equilibrio estático con ayuda de los compañeros, luego la ronda se seguirá cantando y avanzando en diferentes direcciones generando equilibrio dinámico. (ver anexo I)

**De pos impacto evaluación:** la vaca pintada

**Descripción:** las niñas se ubicarán en un círculo, una de ellas será la vaca pintada que tratará salir del ruedo pero las demás no la dejan, si logra salir ella escogerá la próxima vaca. (ver anexo J)

**Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):** ninguna





UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA  
 PRÁCTICA PEDAGÓGICA

#### FORMATO PLAN DE CLASE

**Clase:** 9      **Grupo o curso:** preescolares, primeros, segundos **ciclo:** 1

**Colegio:** Colegio Técnico Menorah

**Docente titular:** María Inés Castro (preescolar1), Claudia Forero (preescolar 2), Nubia Morales (101), Sandra Ramírez (102), Edna Otero (201)- Yolanda Rojas (202)..

**Docente en formación:** Sandra Milena Duran – Manuel Fernando Galeano

**Tema /título clase:** normas de convivencia

**Asignatura:** educación física

**Aspecto, estándar o competencia a trabajar:** normas y reglas como parte de la convivencia

**Materiales y recursos:** ninguno

#### PROCESO

**Modelo pedagógico:** social cognitivo

**Modelo didáctico:** aprendizaje significativo

**Etapas de pre-impacto ambientación:** ay ayay mi colita

**Descripción:** cada estudiante tendrá una cuerda que sujetara a la parte trasera de su pantalón y evitara que su compañero la pise, si le pisan la cola este debería gritar “ay ayay mi colita” luego se darán indicaciones como pisar la cola del compañero solo con el pie derecho, izquierdo o pie junto.

**Etapas de impacto etapa, práctica, producción:** culebrita

**Descripción:** se ubicara una cuerda en el suelo que se ira moviendo en zigzag las niñas deben saltar por encima de la culebrita sin pisarla, si la pisa quedara congelada y una compañera deberá descongelarla para que pueda pasar al otro lado.

**De pos impacto evaluación:** congelados bajo tierra

**Descripción:** dos niñas estarán congelando, si tocan a una compañera esta quedara estática hasta que venga otra y pase por debajo de sus piernas, la descongele y le permita seguir en juego, el juego termina cuando todas estén congeladas.

**Adaptaciones (para estudiantes con necesidades especiales):** ninguna

**D. Ronda:** la pájara pinta

Estaba la pájara pinta  
sentada en un verde limón.  
Con el pico cortaba la rama,  
con la rama cortaba la flor.  
Ay, ay, ay,  
cuándo vendrá mi amor...

Me arrodillo a los pies de mi amante,  
me levanto constante, constante.  
Dame la mano, dame la otra,  
dame un besito sobre la boca.

Daré la media vuelta, daré la vuelta entera,  
con un pasito atrás, haciendo la reverencia.  
Pero no, pero no, pero no,  
porque me da vergüenza,  
pero sí, pero sí, pero sí,  
porque te quiero a ti

**E. Ronda:** al gato y el ratón

*El reloj de Jerusalén da las horas siempre bien*

*Da la 1, Da las 2, Da las 3*

*Da las 4, Da las 5, Da las 6*

*Da las 7, da las 8, da las 9*

*Da las 10, da las 11 y da las 12*

F. **Ronda:** juguemos en el bosque

juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
¿lobo, está?

me estoy poniendo los pantalones...

juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
¿lobo, está?

me estoy poniendo el chaleco...

juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
¿lobo, está?

me estoy poniendo el saco...

juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
¿lobo, está?

me estoy poniendo el sombrerito...

juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
juguemos en el bosque mientras el lobo no está,  
¿lobo, está?

¡¡¡¡ya salgo para comerlas a todas!!!!

¡¡¡¡corramos!!!, ¡¡¡¡vamos!!!!...

**G. Ronda:**el otro día fui al doctor

El otro día fui al doctor

y me dijo que tenía que mover la mano

y yo tengo un tic (mueven la mano)

El otro día fui al doctor

y me dijo que tenía que mover las piernas

y yo tengo un tic (mueven las piernas)

**H. Ronda:**el oso novillero

¿De dónde vienes, oso?

De la loma larga.

¿En busca de qué?

De una novilla gorda.

¿De qué color?

**I. Ronda:** chicle bom bom bun

Chicle (avanza adelante)

Bom bom bun (avanza adelante)

Compro un huevo lo pateo y hago BOOM (se toman de la mano y pasan la pierna encima de las manos)

**J. Ronda:**la vaca pintada

La vaca pintada

Se quiere salir

Y no halla por donde

Romper por aquí

**K. Instrumento de evaluación:** pertinencia de las sesión

**Propósito:** consignar la información necesaria donde se identifiquen los sucesos de cada sesión.

**Aplicación:** luego de cada sesión de clase una serie de preguntas que verifiquen la pertinencia de la intervención.

**Instrumento:** cuestionario.

concepto	si	no	Observación
¿Los objetivos planteados para la clase fueron los adecuados?			
¿Los juegos propuestos para la clase fueron acogidos por el estudiante?			
¿La metodología planteada para la clase fue acorde con las dinámicas?			
¿Presentaron poco interés en alguna actividad?			

**L. Instrumento de evaluación:** verificación del aprendizaje.

**Propósito:** consignar la información más relevante que responda a las dinámicas propuestas durante cada sesión.

**Aplicación:** en el transcurso de la sesión se irán consignando los sucesos más relevantes en la clase.

**Instrumento:** bitácora

<b>Fecha:</b>	<b>Hora:</b>	<b>Espacio:</b>	<b>Grupo:</b>
<b>Suceso:</b>			
<b>Suceso:</b>			