

APORTES DEL JUEGO AL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES
BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INMACULADA CONCEPCIÓN EN LA ZONA RURAL DEL
MUNICIPIO DE NARIÑO ANTIOQUIA

MAURICIO ANDRÉS HERRERA CASTAÑEDA
GUSTAVO ADOLFO HENAO CIFUENTES
ARBEY BETANCUR DÁVILA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
RIONEGRO – ANTIOQUIA

2020

APORTES DEL JUEGO AL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES
BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INMACULADA CONCEPCIÓN EN LA ZONA RURAL DEL
MUNICIPIO DE NARIÑO ANTIOQUIA

MAURICIO ANDRÉS HERRERA CASTAÑEDA
GUSTAVO ADOLFO HENAO CIFUENTES
ARBHEY BETANCUR DÁVILA

Trabajo de grado para optar al título de:
Licenciado en Educación Física, Recreación y Deporte

Asesor:

JUAN ÁLVARO MONTOYA
Mg. Motricidad – Desarrollo Humano

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE
RIONEGRO – ANTIOQUIA

2020

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Rionegro - Antioquia, febrero de 2020

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A nuestros padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser sus hijos, son los mejores padres.

A nuestros hermanos (as) por estar siempre presentes acompañándonos, y por el apoyo moral que nos brindaron a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

A todas las personas que nos han apoyado y han hecho parte de este proceso contribuyendo a que el trabajo se realice con éxito, en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

AGRADECIMIENTOS

Agradecer a Dios por darnos la oportunidad de disfrutar este momento tan importante de nuestras vidas a nivel profesional, a la universidad católica de oriente por la formación recibido por formarnos como profesionales íntegros y también de manera muy personal a los Licenciados Juan XXIII Ezquibel Prado, Juan Álvaro Montoya Gutiérrez y Juan Guillermo Castaño Ríos, por sus asesorías, clases magistrales y conocimientos que sin ninguna duda serán duraderos y perdurarán en nuestras Instituciones donde ejerceremos lo aprendido.

Luego de cinco años de estudio y trabajo duro, después de sumar personas a nuestra lista de amigos en nuestra vida universitaria, ha sido un tiempo de crecimiento personal el cual hemos tratado de disfrutar y aprovechar al máximo, por esto agradecemos a quienes han contribuido de una u otra forma en nuestra formación profesional.

Tabla de contenido

ANTECEDENTES	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	15
JUSTIFICACIÓN.....	16
OBJETIVOS.....	18
Objetivo general	18
Objetivos específicos	18
MARCO TEÓRICO.....	19
El Juego.....	19
Habilidades motrices básicas:	22
METODOLOGÍA.....	25
Tipo de estudio	25
Cuadro de técnicas e instrumentos	28
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
Resultados asociados al objetivo 1	30
Resultados asociados al objetivo específico 2	36
Resultados asociados al objetivo específico 3	40
CONCLUSIONES	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59

ANTECEDENTES

Para cumplir con el desarrollo del presente trabajo de investigación se visitaron diferentes bibliotecas de instituciones de educación superior, públicas y privadas, y se indagó en fuentes bibliográficas virtuales¹, con el propósito de reunir información, que da cuenta de un proceso de investigación en la Universidad Católica de Oriente, en el programa de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte, para optar al título de Licenciado en Educación Física Recreación y Deporte, en ésta se analizan los aportes del juego en el desarrollo de las habilidades motrices básicas utilizando el espacio que brinda la práctica pedagógica, teniendo en cuenta que en la Institución Educativa Inmaculada Concepción del municipio de Nariño no se cuenta con Licenciado en Educación Física Recreación y Deportes hasta el grado 5, motivo por el cual no se lleva un proceso adecuado en esta área, afectando el desarrollo motriz de los estudiantes tanto en primaria como en secundaria.

Muchas han sido las investigaciones que se han realizado sobre desarrollo motor y el desarrollo de habilidades básicas motrices en el nivel inicial entre las cuales se señalan:

Pineda, Estrada y Grisales (2018) elaboraron una tesis para optar al título de Licenciados en Educación Física de la Universidad Católica de Oriente que se titula: guía metodológica para la enseñanza de las habilidades motrices básicas de locomoción en los niños de la categoría iniciación de la escuela de fútbol ASDI del municipio de Rionegro; por medio de ella, se diseña una guía metodológica para la enseñanza de las habilidades motrices básicas de locomoción en niños de 7 años de la Escuela de Fútbol Academia Senior De Informática del municipio de Rionegro. En este trabajo, los educadores físicos, entrenadores

¹ Viref, Google académico, A.C. deportes, ed. Paidotribo.

y formadores deportivos se hacen a herramientas para orientar los procesos formativos (enseñanza-aprendizaje) en las habilidades antes mencionadas.

Arboleda y Vergara (2015) elaboraron una tesis para optar al título de Licenciados en Educación física de la Universidad Católica de Oriente titulada: juegos con intencionalidad pedagógica posibilitando una buena motivación para generar procesos de aprendizaje en los estudiantes de la básica secundaria en la Institución Educativa Rural Rosalía Hoyos del Municipio de Marinilla en el año 2015. Se pudo comprobar que el juego con intencionalidad pedagógica es altamente motivante para los estudiantes generando conocimiento, ya que la lúdica en la persona se instaura desde los primeros años de vida, utilizando el recreo como estrategia y el juego pedagógico como herramienta en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Carmona July y Dugarte Rosa (2001), Reportan la influencia e importancia de la educación Física y el factor educativo en el desarrollo motriz del niño en el nivel inicial. La importancia de la Educación Física en esta etapa del desarrollo radica según los autores en que en esta edad se producen las mejores adquisiciones y habilidades psicomotrices y se operan importantes adelantos educativos en cuanto a la estructuración corporal, se duplican las fuerzas físicas, se hace más precisa la coordinación motora y las capacidades motrices son reforzadas por el aumento de la resistencia y velocidad en el movimiento.

Rojas y Molina (1996), en su investigación documental relacionada con el juego y el desarrollo Socioemocional, llegaron a la conclusión que el área socioemocional es importante para la evolución de otras áreas como la del lenguaje, la cognitiva, la psicomotora, etc., además, afirman que el juego es uno de los mejores instrumentos pedagógicos del cual dispone el docente de inicial para observar y evaluar el desarrollo evolutivo de sus alumnos.

Uriel (2002), en su investigación Educación física en el medio rural, desarrolla una metodología basada en el juego como estrategia para la enseñanza de la Educación física en dicho medio. Afirma el autor que en el modelo de escuela nueva en la educación rural se hace necesario elaborar un mediador con propuestas curriculares en Educación Física Recreación y Deportes, pertinentes y adecuadas al contexto.

Por su parte Rendón y Zapata (2001, p. 14), elaboran una indagación titulada la recreación como factor importante del proceso educativo de los estudiantes de los grados primero a quinto de la escuela la vieja del municipio de San Carlos, en ella se plantearon la recreación como un factor importante del proceso educativo en el que se obtienen diferentes logros, entre ellos la motivación de los padres de familia por el proyecto, el entusiasmo y participación de los alumnos en los talleres recreativos, el interés creado en las directivas de la escuela de promover proyectos recreativos, las expectativas de los maestros para integrar el área a través de la recreación y de llevar a sus alumnos más actividades lúdicas y recreativas que favorezcan a un más su desarrollo integral.

Tejedor y Abardía (2015) desarrollaron una tesis de grado de Maestría en la universidad de Valladolid España, que lleva por título: El desarrollo de las habilidades motrices manipulativas en el segundo ciclo de educación primaria. lanzamientos y recepciones, esta tesis estaba orientada al “desarrollo de las habilidades motrices, fundamentando dicho trabajo en una propuesta educativa para tercer curso de la Educación Primaria. Se centró en el aprendizaje de las habilidades manipulativas, mostrándose como una sugerencia de modelo de enseñanza en Educación Física estableciendo el desarrollo de los lanzamientos y las recepciones como contenido de la intervención didáctica realizada durante el periodo de estancia en centros, adecuando ésta al contexto”.

En la misma línea, se afirma que:

“La motricidad se sitúa como la base del desarrollo evolutivo del niño/a y supone una importante influencia tanto en su desarrollo físico referido al movimiento como a su bienestar mental, relativo a los aprendizajes que se desarrollan en el contexto educativo. Así, mediante la experimentación en la escuela y fuera de ella, el alumno/a adquiere una serie de habilidades o destrezas, que se engloban dentro de las habilidades motrices básicas. Éstas últimas se consideran indispensables a la hora de establecer aprendizajes acordes con la etapa evolutiva en la que se encuentre el alumno, aportando significativamente en la formación de su personalidad. Su objetivo último un alumnado más autónomo, equilibrado y feliz”

Buitrón y Parco (2014) elaboraron una tesis para optar al título de maestría en la universidad César Vallejo en Perú, con el título: Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa”, donde concluyeron que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estos niños y niñas.

“El grupo investigador concluye que: Si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos, de manera organizada y planificada para el desarrollo motor no tendrán un desarrollo de manera acertada en la coordinación, el equilibrio y la lateralidad así mismo los padres de familia dejan toda la obligación a la escuela olvidándose que todo empieza en casa como el desarrollo motor, las primeras orientaciones, al igual que la educación.”

La revisión de los antecedentes investigativos abordados anteriormente, poseen elementos comunes que se relacionan directamente con la formulación del problema, inicialmente se deja claridad sobre la importancia de las habilidades motrices básicas como base del desarrollo evolutivo del niño, es por esto que se hace énfasis en el tema, así mismo

se destaca el juego como medio para facilitar el aprendizaje por parte del estudiante, por lo anterior, decidimos utilizarlo como estrategia para contribuir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, siendo este un elemento fundamental en cuanto al proceso físico y mental del individuo; teniendo en cuenta lo anterior es primordial que las instituciones educativas se interesen en la educación física en los primeros años escolares.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Una de las estrategias didácticas que más permite transversalizar procesos educativos es el juego, según (Araujo, 2012), el juego facilita y dinamiza procesos de enseñanza y aprendizaje individual y grupal, que se caracteriza por ser una actividad libre, voluntaria, con reglas, y se puede desarrollar en un tiempo y un lugar determinado, es un encuentro consigo mismo y con el otro; depende entonces de la capacidad e interés del docente la aplicación de estos en diferentes ámbitos, entre ellos en el desarrollo de habilidades motrices básicas, por ende a través del juego se adquieren habilidades y destrezas que ayudan y facilitan el desarrollo de las actividades planteadas en el aula de clases, la habilidad puede considerarse como una aptitud innata o hereditaria que poseamos para una mejor ejecución de las actividades cotidianas.

(Knapp, 1963), define que: “una habilidad es la capacidad adquirida por aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo de aciertos y frecuentemente con el mínimo de costo en tiempo, energía o ambas cosas”.

(Días, 1999), define que: Las habilidades motrices son capacidades adquiridas por aprendizajes que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que son requeridas con un mayor o menor grado de destreza.

(Blásquez, 2006), menciona que: Las habilidades motrices básicas constituyen la base de la ejecución motriz humana, y se clasifican en habilidades de locomoción, coordinación y de manipulación.

Es de considerar que estos autores contribuyen en la formación teórica para el desarrollo de las actividades a ejecutarse durante las distintas clases, los ya mencionados en

los anteriores párrafos despejan algunas de las inquietudes que se tenían en la elaboración del proyecto ya se puede contar con información clara y concisa de los temas que se están abordando y desarrollando.

En este sentido se comprende la importancia de las habilidades motrices básicas en el desarrollo del individuo, así como la relevancia del juego, por lo anterior, se decide aprovechar este último para fortalecer las habilidades motrices básicas del estudiante.

De las habilidades motrices más destacadas en el proceso evolutivo del ser humano y específicamente desde su nacimiento hasta la infancia están: caminar, correr, saltar, girar, trepar, reptar, gatear, recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, inclinarse, estirarse, girar, empujar, colgarse. A partir de las habilidades motrices básicas el ser humano podrá desarrollar y afianzar habilidades específicas.

Entre los actores del estado actual de las habilidades motrices básicas en la educación física recreación y deporte entran aspectos como: el docente, facilitador de ambientes de aprendizaje, haciendo uso correcto del material de trabajo convirtiéndolo en herramienta didáctica para observar entre otras cosas los saberes previos del estudiante, y trazar una meta a alcanzar. Para esto debe contar con una buena infraestructura lo que contribuye a desarrollar de forma correcta las clases prácticas; pero se interrelacionan así otros actores como la familia en primer nivel, que es la base en la construcción física y cognitiva del niño, debido a esto es importante el apoyo y la motivación al interior del hogar para brindarle seguridad y entusiasmo al niño

Es así que entra un segundo actor que empieza a jugar un papel muy importante en la vida de cada niño: el docente, quien no solo educa dentro del aula, sino que tiene el encargo de formar para la vida, este debe estar facultado para motivar y observar las dificultades e

intereses físicos, afectivos, espirituales y cognitivos del niño, para lograr por medio de la pedagogía y la didáctica un aprendizaje significativo en el estudiante. En lo ya mencionado, se busca que el estudiante adquiera y construya conocimiento, esto se logra utilizando el juego como medio para compartir los diferentes temas escolares, debido a esto se decide analizar la situación en una institución educativa, como lo es la Institución educativa Inmaculada concepción del municipio de Nariño Antioquia.

En la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia, no se lleva a cabo un proceso de enseñanza basado en una planeación estratégica, debido al desconocimiento que los docentes evidencian de los estándares de educación física, lo enunciado se justifica en el hecho de que en la sección primaria no se cuenta con docente Licenciado en el área, motivo por el cual no existe una intencionalidad manifiesta de proyectar la clase en una estructura lógica para el grado tercero.

Algunos medios tecnológicos como el celular, la Tablet o el computador presentes en las instituciones educativas generan otra dificultad, son elementos distractores por el uso inadecuado que se les da, y son poco empleados para mejorar la calidad de la educación, así, el uso excesivo de los aparatos tecnológicos hacen al niño más sedentario y truncan algunos procesos de socialización; en un diagnóstico realizado en la institución educativa, se evidenció un deficiente uso de alternativas didácticas para la enseñanza de actividades orientadas al desarrollo de habilidades motrices básicas, privilegiando la instrucción directa, por lo tanto se evidencia la necesidad de desarrollar un proyecto de investigación que permita desarrollar las habilidades motrices básicas a partir del juego.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son los aportes del juego al desarrollo de las habilidades motrices básicas, en el marco de la práctica pedagógica con los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Inmaculada Concepción en la zona rural del municipio de Nariño Antioquia?

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto permite aportar a la Institución Educativa, alternativas diferentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las habilidades motrices básicas, asunto que a su vez permitirá a los estudiantes explorar espacios diferentes a los tradicionales, es decir, desligarse de lo deportivo para llevar a cabo una clase de educación física.

Con relación a la institución y al área de educación física, los juegos como alternativas, permiten a los docentes de básica primaria apoyarse en otras estrategias para las clases de educación física, sustentadas desde las tendencias del área y la aplicación de competencias físico- motrices, perceptivo – motrices, socio – motrices y principalmente en el desarrollo de habilidades motrices básicas (Castañer y Camerino, 2012).

En la institución educativa se promueve la sana utilización del tiempo libre, a través de los proyectos obligatorios, el desarrollo de este proyecto permitirá a los padres de familia y acudientes proyectar a sus hijos a participar en actividades deportivas, recreativas y culturales, donde se evidencia la importancia de afianzar las habilidades condicionales y coordinativas.

Con respecto a lo social, los niños y niñas reflejan el gusto por el movimiento, expresan juego y movilidad por naturaleza, lo que les da la oportunidad de participar y representar a la institución y al municipio en juegos intercolegiados y otras justas deportivas.

La motricidad o actividad física es fundamental para los niños, porque no solo les ayuda a crecer sanos en el aspecto físico, sino también a desarrollarse cognitiva, emocional y afectivamente, permitiéndoles entender su cuerpo, las posibilidades que ofrece, cómo expresarse y cómo relacionarse con el entorno. Por este motivo es fundamental trabajarla en

Educación Infantil, principalmente a través del juego, tanto espontáneo como dirigido por el docente.

El juego permite fortalecer los lazos de amistad, por ende, favorece el cumplimiento de los valores de convivencia. Según Inés González en su libro *Valores para la convivencia* expresa que “el ser humano es social por naturaleza y necesita a los demás desde su nacimiento hasta el final de su vida” y enfatiza en valores como: el respeto, la paciencia la sinceridad, la tolerancia, la confianza, la creatividad, la cooperación, la amistad y la alegría (Gonzales y Puyol, 2005).

Se desea que los estudiantes en formación, mediante el juego puedan obtener la motivación para el desarrollo de las habilidades motrices y cognitivas en la búsqueda de un estudiante que le sea útil al medio ambiente y a la sociedad.

Esta investigación aporta significativamente al área de educación física en la institución, como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje debido a la importancia que los niños le dan al juego y la lúdica, lo que permitiría la posibilidad de aprender contenidos de otras áreas y afianzar las habilidades motrices básicas las cuales fortalecen las habilidades para la vida.

OBJETIVOS

Objetivo general

Identificar los aportes del juego al desarrollo de las habilidades motrices básicas, en el marco de la práctica pedagógica, con los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Inmaculada Concepción en la zona rural del municipio de Nariño Antioquia

Objetivos específicos

Planificar procesos pedagógicos mediante juegos, orientados al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia.

Orientar procesos pedagógicos desde el juego para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia.

Determinar los aportes de los juegos orientados en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia.

MARCO TEÓRICO

Desde una mirada de la recreación desde los estándares básicos de competencias en educación física, recreación y deporte, definen los autores que la recreación: “Es aquella actividad humana libre, placentera que, efectuada individual y socialmente, respondiendo a una actividad emprendida voluntariamente durante el tiempo libre, está motivada primordialmente en la satisfacción o placer que se deriva de ella”; la recreación se visualiza como medio para la educación física en su componente pedagógico, y el juego es el medio principal de la recreación en la dinamización práctica de sus objetivos (Chaverra, 2010).

La recreación como experiencia lúdica se fundamenta en el juego y se dirige hacia la ampliación de vivencias y aplicaciones en los distintos campos de la cultura y en la interioridad de los sujetos. (Ministerio de Educación Nacional, 1996); Desde este enunciado se toma el juego como estrategia en las clases de educación física con el propósito de evidenciar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia, para lo cual se estructuran las categorías principales que son: el juego y las habilidades motrices básicas.

El Juego

Según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... este permite generar diversión y alegría y la participación en grupo genera dinámicas que posibilitan el desarrollo de habilidades físicas”. Otros autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26). (Chacón, 2008).

El juego es un fundamental estímulo vital del sujeto en acción. Luego se suman otras cualidades de socialización interactiva a esta primera gran virtud del juego movido por el impulso de intención lúdica, y desde su organización se genera la necesidad de estructurar el juego.

“En el juego estructurado hay unas reglas concretas que rigen la actividad lúdica (...) también requieren que el niño [en nuestro caso el estudiante] comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y adaptarse a él. Ese tipo de juego tiene como finalidad el aprendizaje concreto o una habilidad determinada” (Ferland, 2005)p.27. Partiendo de lo anterior se sabe que el juego será el medio de enseñanza y aprendizaje, el cual guiará a unos propósitos pedagógicos y para esto la mayoría de los juegos no pueden ser libres, que sin desmeritar la gran autonomía que puede desarrollar éste en el estudiante, se ve en el juego estructurado la herramienta pertinente para poder integrar los temas a la dinámica, donde dichos temas darán algunas de las reglas de juego necesarias con la intención de lograr el aprendizaje concreto.

No obstante, el juego libre también será una herramienta de suma importancia porque es por medio de éste que el estudiante tiene la posibilidad de aportar a la dinámica mostrando la innovación y la creatividad que poseen los estudiantes.

Se pretende potencializar tanto la enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo a los objetivos y proyecciones del juego (Vygotsky, 1966) plantea:

“El juego brinda al niño y al joven 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 mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad”.

Según este enunciado el juego está relacionado con las acciones reales y las formas de comportamiento que influyen al individuo sobre su forma de actuar en el medio social, a través de logros que en la actualidad se trabajan desde las competencias.

Cuadro #1 Aspectos que mejora el juego

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

Fuente: Ossa, Gaviria, Espinal, Gaviria y Ramírez, 2011, p. 34.

Habilidades motrices básicas:

Las habilidades motrices básicas son fundamentales en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, permitiendo una integración más dinámica con el entorno y con sus pares.

Algunos de los autores que trabajan este concepto son:

Batalla (2000) en su trabajo sobre habilidades motrices básicas menciona que:

“Constituyen lo que se define como el “alfabeto” o “vocabulario básico” de nuestra motricidad es decir serían las partes con lo que se construyen respuestas motoras complejas y adaptadas” (p.11).

A partir de las habilidades motrices básicas el niño adquiere mejor dominio de su cuerpo, otro autor Ruiz (1987) relaciona la etapa de la infancia donde los niños desarrollan habilidades motrices básicas como: caminar, saltar, girar, reptar, trepar, etc.

Díaz (1999) define: “Las habilidades motrices básicas son todas aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, estas se caracterizan por su poca especificidad y porque no responden a los modelos” (p.56-57). Las habilidades motrices básicas difieren de las habilidades motrices específicas, “porque son comunes a todos los individuos ya que desde la perspectiva filogenética han permitido la supervivencia del ser humano y actualmente conservan su carácter de funcionalidad y porque son fundamento de posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no deportivos)” (p.157).

Blázquez (2006) asegura que las habilidades motrices básicas son la base de la ejecución motriz humana. Es decir, “se trata de aquellos elementos motrices, que, combinados y adaptados a diferentes condiciones de realización, darán lugar al nacimiento de las más variadas y especializadas posibilidades de respuesta motriz humana”. El carácter básico de estas habilidades les venía conferido en tanto en cuanto servían para el desarrollo de

respuestas motrices futuras más complejas y elaboradas. (p. 140). Se entiende entonces por habilidades motrices básicas a las acciones motrices fundamentales que realiza el ser humano, desde su nacimiento y en la infancia como: caminar, correr, saltar, girar, trepar, reptar, etc. A partir de las habilidades motrices básicas el ser humano podrá realizar habilidades más complejas.

Desde la guía curricular para la educación física del instituto universitario de la Universidad de Antioquia, se desarrollaron contenidos relacionados a las capacidades psicomotoras, sociomotoras, físicomotoras, perceptivomotoras, coordinativas y las habilidades motrices básicas, como apoyo para docentes rurales y de educación física como estrategia de aplicación en el aula y las clases prácticas. (Uribe, 2004).

Según (Castañer y Camerino M. y., 2006) Las habilidades locomotrices se identifican por el desplazamiento de un cuerpo de un lugar a otro donde interactúan direcciones, planos y ejes, y entre ellas se encuentran: andar, correr, saltar, saltar, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, caer, esquivar, trepar, bajar, etc.

Las Habilidades manipulativas son movimientos de coordinación gruesa y fina, se caracterizan por la aplicación de fuerza a los objetos o personas, relacionadas a las habilidades coordinativas, estos movimientos de acuerdo a Castañer y Camerino, tiene que ver con los movimientos naturales y de manipulación gruesa según la herencia biológica y cultural y son la base de las habilidades motrices especializadas de manipulación; algunas de estas habilidades son: lanzar, atrapar, patear, golpear, y originan otra gran variedad de habilidades, como lanzar un balón y atraparlo con una, dos manos y de varias formas más.

Las habilidades de estabilidad se relacionan directamente con la capacidad perceptivomotriz de adecuación y adaptación espacio-temporal del cuerpo y la participación

de las capacidades físico-motrices (condicionales y coordinativas) el manejo del cuerpo en el tiempo y el espacio. Continuando con las concepciones de Castañer y Camerino, estas habilidades están más relacionadas a las capacidades condicionales y coordinativas, y algunas de ellas son: levantar, inclinarse, estirarse.

METODOLOGÍA

Tipo de estudio

Dentro de la metodología de la investigación nos referimos a dos enfoques el crítico-social y el histórico-hermenéutico para sustentar la elección del tipo de investigación cualitativa, la cual se ha definido como investigación acción.

El enfoque crítico-social pretende que los individuos analicen la realidad y se incorporen a la evolución de los valores, para mejorar su calidad de vida y aprender de sus experiencias, es decir, es una investigación participativa y transformadora con respecto al objeto de estudio, pero tratando a este último como persona. Otro aspecto importante es que el investigador se involucre en la reflexión crítica y autocrítica. (Lewis, 1951)

El enfoque hermenéutico busca interpretar y comprender los motivos internos de la acción humana, mediante procesos libres, no estructurados, sino sistematizados, que tienen su fuente en la filosofía humanista, y que han facilitado el estudio de los hechos históricos, sociales y psicológicos del ser humano. (Zapata, 2007)

El enfoque crítico social al igual que el histórico hermenéutico sustentan la investigación cualitativa, la cual tiene significados diferentes en cada momento, es multimetódica en el enfoque, implica un enfoque interpretativo, naturalista hacia su objeto de estudio. Esto significa que los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, y tal como sucede, intentando sacar sentido, interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. (Rodríguez, 1999).

El enfoque crítico social es el que guía la investigación acción, pues a partir de su intención emancipatoria sustenta el porqué de la elección de la investigación Acción (Cursio, 2002).

Se busca hacer partícipe al individuo de su proceso educativo, siendo tratado como persona, contando además con que el investigador se involucra en el proceso. También se busca llevar un proceso donde el estudiante se sienta libre, sin realizar ejercicios repetitivos, esto por medio del juego, todo en el contexto en el cual se desarrollan las clases normalmente y buscando no modificar el ambiente natural de los estudiantes, para obtener unos resultados más confiables.

La investigación acción es una forma de búsqueda autor reflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales (educativas), para perfeccionar la lógica y la equidad de las propias prácticas sociales o educativas en las que se efectúan estas prácticas, comprensión de estas prácticas y las situaciones en las que se efectúan estas prácticas (Kemmis, 1988).

La investigación-acción en las escuelas y colegios analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas por los profesores como:

Inaceptables en algunos aspectos (problemáticas); Susceptibles de cambio (contingentes), Que requieren una respuesta práctica (prescriptivas). (Rodríguez, 1999).

La investigación – acción educativa es una herramienta que facilita la elaboración del saber pedagógico. El maestro la va elaborando, a partir de la reflexión en la acción cotidiana. (Restrepo, 2004)

En conclusión se utilizará como método la investigación acción educativa como una forma de retroalimentación constante basada en la experiencia docente en el área de Educación Física y la Recreación, por medio de la observación de la clase de educación física, clave para identificar el tipo de juegos que realmente logran auto motivar a los estudiantes, entrevista a estudiantes de los grados 3º, 4º y 5º para validar el tipo de juegos que más gusta y motiva, además de entrevistar al docente encargado del área, una revisión documental del

currículo del área, y la aplicación de una guía de observación y de valoración de las actividades realizadas en las clases de educación física como estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Cuadro de técnicas e instrumentos

Objetivos específicos	Técnicas	Instrumentos	Fuentes	Validación
Planificar procesos pedagógicos mediante juegos, orientados al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia	Proyectar prácticas mediante el juego orientadas a las habilidades motrices básicas	Unidad didáctica – planeación por periodo	Lineamientos curriculares de EF Orientaciones pedagógicas Guías de juegos	Consulta con expertos – asesor y docente de práctica
Orientar procesos pedagógicos desde el juego para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Institución	Intervenir en clases de educación física. Talleres	Planeaciones de clase, diario de campo	Lineamientos curriculares de EF Orientaciones pedagógicas Guías de juegos	Consulta con expertos – asesor y docente de práctica

Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia				
Determinar los aportes de los juegos orientados en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia.	Establecimiento de relaciones entre categorías	Cuadro de análisis	Textos de investigación Diarios de campo	Consulta con expertos – asesor y docente de práctica

Construcción propia. Técnicas e instrumentos según objetivos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados asociados al objetivo 1: Planificar procesos pedagógicos mediante juegos, orientados al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia.

Para el diseño de la unidad didáctica lo primero que se tuvo en cuenta fue la malla curricular de la institución educativa, con base en esto se realizó la planeación de los objetivos, temas, contenidos, metodologías y procesos de evaluación, además se tuvo en cuenta el diagnóstico de los saberes previos de los estudiantes, quienes contaban con escasas apropiaciones ya que en la parte de primaria no se cuenta con docente de educación física. Los objetivos iniciales no tuvieron mayores pretensiones debido a la desigualdad motriz encontrada entre los estudiantes. Se propuso, inicialmente, nivelar el grupo y lograr bases comunes. A medida que se avanzaba en el proceso se establecían objetivos más precisos y con base en lo establecido en la malla curricular, teniendo en cuenta lo anterior, el ambiente en la institución y las propias experiencias, así como el recuerdo del paso por la escuela, se decide planificar teniendo como protagonista al juego para lograr cada objetivo, siguiendo los principios de la lúdica, cuya indicación sugiere que el estudiante aprende más en un ambiente donde pueda crear y se pueda divertir, evitando las prácticas rutinarias y aburridas, ya que éstas generan rechazo y dificultad en su aprendizaje. Para desarrollar la habilidad motriz básica de correr, por ejemplo, no se realizan desplazamientos en velocidad de un sitio a otro, sino que se realizan juegos que impliquen este ejercicio como la lleva, donde los estudiantes empiezan a realizar estas actividades con un objetivo claro, el cual se les compartía en la parte teórica dentro del aula de clase. Es así como el juego se hace

protagonista a la hora de cumplir los objetivos pactados para cada clase, teniendo en cuenta que estos a su vez hacen parte de un objetivo general durante el periodo.

Los contenidos y los temas son una mezcla entre la malla curricular de la institución educativa y el juego como instrumento de enseñanza, ya que durante el año escolar se vino trabajando de manera integrada ambos elementos, es por esto que cuando los alumnos debían practicar por ejemplo la habilidad motriz básica de saltar en locomoción, no se le ponía a realizar este ejercicio de manera repetitiva, sino más bien por medio de juegos como “la serpiente” o “tierra, mar y aire” donde realizaban el ejercicio mientras jugaban.

Los contenidos establecidos en la malla curricular de la institución educativa los cuales se enfocaron en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad, se llevaron a cabo durante el año escolar y se ajustaron a las necesidades de los estudiantes. Se tuvo en cuenta que en años anteriores no se desarrollaron las habilidades motrices básicas de manera directa, quizá de forma indirecta; es decir, con algún ejercicio realizado se trabajaron. Pero es claro que, sin un direccionamiento, no se aplicarían todos los movimientos de manera acertada y en coherencia con lo dispuesto por los investigadores. Un asunto por valorar es que se tuvo en cuenta el actuar y la opinión tanto de estudiantes como de los docentes que normalmente les acompañan durante las clases; así se lograron establecer las actividades preferidas y cuales causaban más dificultad en los estudiantes. Con base en lo anterior, se planifican actividades para acercar al estudiante a esto que se le hace más complicado, conociendo sus actividades preferidas, convirtiéndolas en juego y por este medio logrando el éxito en el área de educación física.

Los procesos de evaluación se llevan a cabo teniendo en cuenta aspectos procedimentales, conceptuales y actitudinales. En lo procedimental, se privilegia el hacer mientras que lo conceptual se aborda desde la expresión oral, en la parte actitudinal como

valores y normas, se busca lograr una predisposición a actuar de una forma aceptada socialmente. Se observa el grupo de estudiantes durante cada juego para tener en cuenta su evolución motriz, se llevan registros individuales y se tiene en cuenta la forma en que mejora o no según las propias capacidades; sumado a esto se evalúa de forma oral al finalizar cada clase, realizando preguntas al grupo, y de manera personalizada con respecto a las actividades realizadas o sobre la parte teórica que se orienta al inicio de la clase. Se tiene también en cuenta la apropiación de conceptos a la hora de referirse a determinado ejercicio o movimiento, ya que se va trabajando y hablando de manera técnica con el estudiante, logrando la interiorización de conceptos propios del área de la educación física. Finalmente, se realizan pruebas escritas en el aula de clase, así como se ponen algunos trabajos para realizar en la casa.

En un proceso de planeación escolar, es muy relevante vincular los Lineamientos curriculares. Estos son de gran importancia en el desarrollo del trabajo, ya que se debe tener sustento teórico que guíe el desarrollo de las clases de educación física y más precisamente en la parte lúdica. Se resalta la importancia del juego, escenario óptimo para que el estudiante deje volar su creatividad, ideando y resolviendo sus propios problemas, lo cual aporta de una manera significativa a cada uno de los estudiantes; esta dimensión lúdica aporta al gozo, la diversión, y el ingenio, que, orientado hacia un objetivo común – para este caso las habilidades motrices básicas -, debe lograr en el estudiante una memoria motriz a la vez que se da cumplimiento a lo planeado para cada clase.

Los lineamientos curriculares también hablan de las etapas del desarrollo del estudiante, donde se debe tener en cuenta la evolución grupal e individual, así como el crecimiento y maduración en la parte física. Con base en esto se deben planificar los ejercicios y las cargas de las clases, teniendo en cuenta que en ellas debe haber un procesos

centrado en los siguientes ítems: 1) la adquisición de la confianza, donde se debe privilegiar que el estudiante no sea rechazado por sus compañeros ya que no va a trabajar igual; 2) adquisición de un sentido de la autonomía, la cual se logra por medio del juego planeado con un fin, pero en el que el estudiante a su vez toma sus propias decisiones, 3) adquisición de un sentido de la iniciativa, después de lo anterior el estudiante debe estar preparado para dar aportes a la clase y proponer nuevos juegos según sus gustos y necesidades, y 4) adquisición de un sentido de la identidad, que, al ser trasladado a la parte deportiva, el estudiante debe atravesar por una variedad de juegos que le permitan tener suficientes herramientas para elegir su deporte preferido, y dentro del grupo debe tener un rol definido, ya sea quien se encarga de organizar ciertos elementos, quien este siempre dispuesto a ayudar a sus compañeros, o por qué no, el líder.

En cuanto a las orientaciones pedagógicas para la educación física, retomadas en el ejercicio de planeación, es importante resaltar la dimensión lúdico-motriz, la cual es retomada como base teórica para el desarrollo adecuado de las clases. Al igual que en los lineamientos, este documento sugiere la vinculación del juego como actor principal en las clases, ya que incentiva la acción libre, creando un ambiente de incertidumbre para el estudiante que amplía la capacidad imaginativa y, por ende, puede ser llevada a otros aspectos de la vida cotidiana. En últimas, se busca la formación de un ser humano integral con la mediación del juego y se busca que los estudiantes no se desarrollen desde formas cuadrículadas sino por el contrario actúen de manera libre y eficaz.

En la planificación de las clases se tiene en cuenta las guías de juegos, éstos son un punto de apoyo, ya que están orientados según los objetivos de las clases. Se buscan los juegos más convenientes y aquellos que se adaptan al tema de trabajo. Si bien en el transcurso de la formación universitaria y en la experiencia laboral cercana al deporte, se reconocen

algunos juegos, también se debe ser consciente que hay muchos otros juegos por aprender. Se busca apoyo en diferentes guías pedagógicas para favorecer el proceso del estudiante, buscando que no se vuelvan monótonas las clases.

Si bien durante el proceso de formación universitaria se van creando bases prácticas y teóricas para llegar a la práctica educativa con argumentos, es de suma importancia buscar factores externos y contextuales que ayudan a mejorar tanto la planeación como las clases. Educar en educación física, debe ir más allá de entregar una pelota o hacer sudar al estudiante, es por esto que se asume el papel de educador con máxima responsabilidad, tratando de aportar a cada uno de los estudiantes desde el saber específico.

Es importante dar a conocer las diferentes problemáticas vividas en cada uno de los espacios utilizados para el desarrollo de la practica educativa. Evidentemente, la realización de prácticas en un municipio geográficamente lejano a las grandes ciudades, pequeño y de escasos recursos dificulta esta labor. Es así que en el área rural del municipio de Nariño se logran resaltar varios aspectos que dificultan el normal desarrollo en la práctica en la Institución educativa.

Muchos de los estudiantes viven en el área rural, en zonas lejanas a su escuela, teniendo que realizar desplazamientos hasta de una hora para llegar a la Institución, tal condición genera un desgaste físico; además se develan peligros latentes que pueden significar que un menor esté transitando solo por caminos rurales.

Debido a lo apartado de la región no se cuenta con los libros ni implementos deportivos necesarios para el desarrollo de las diferentes clases, lo cual afortunadamente se pudo convertir en una fortaleza, ya que tanto estudiantes como docentes muestran su creatividad buscando en el entorno elementos que les faciliten el aprendizaje diario, como la creación de bastones, conos, aros y vallas con materiales reciclables.

Se debe tener en cuenta además que los espacios deportivos en las instituciones educativas no cuentan con las medidas de seguridad necesarias, motivo por el cual se encuentran dificultades asociadas a la infraestructura. Las instalaciones para la orientación del área quedan al aire libre, por lo tanto, la planeación se debe hacer de acuerdo con las condiciones climáticas, teniendo siempre presente un plan B.

Otro aspecto a tener en cuenta son las edades de los estudiantes, en el modelo rural, en un solo grupo hay estudiantes desde el grado primero hasta el grado quinto y debido al modelo educativo hay que contar con las condiciones diferenciales los grupos, se deben programar actividades con diferentes niveles de dificultad en cada juego, al tiempo que tener en cuenta espacios que estén acorde al número de estudiantes.

En síntesis, hay que conocer el entorno y las necesidades educativas de los estudiantes antes de realizar las diferentes planeaciones por periodo y por semana, ya que sin importar el grado de escolaridad las condiciones son diferentes en cada institución educativa rural.

En cada planeación y el diario de campo correspondiente al desarrollo de la misma, se evidencia un proceso donde se hace fundamental el juego, mediante éste, clase tras clase el estudiante iba adquiriendo nuevos conocimientos, y lo planteado en la parte teórica se ejecutaba en los espacios exteriores, con la misma mediación lúdica.

La planeación dota de sentido la clase y quizá esto se vea reflejado en las apropiaciones de los mismos estudiantes. Ellos logran cambiar la apreciación que tenían de la clase de educación física, antes, era frecuente correr o jugar con una pelota, pues no se cuenta con un docente del área en la institución. El proceso llevó a los estudiantes adquirir nuevos conceptos y crear conciencia corporal gracias a las clases, teniendo presente la importancia de la actividad física para la salud, la buena alimentación y la importancia de llevar unos hábitos de vida saludable.

Resultados asociados al objetivo específico 2. Orientar procesos pedagógicos desde el juego para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia

Cada una de las planeaciones van orientadas a una estimulación no solo física y sensorial del educando, ya que provoca el despertar de los sentidos, favoreciendo su comprensión. Algo a destacar es que se trabaja siempre desde las necesidades del niño para su desarrollo integral.

Cada una de las planeaciones debe ser direccionada a un propósito, que es el fortalecimiento integral de las capacidades humanas a través del juego, inicialmente se orientaron las clases hacia el desarrollo de las habilidades motrices básicas, de manera especial en las de locomoción ya que se consideran la base para el desarrollo del niño.

La educación a nivel general tiene como finalidad la formación integral de los niños, niñas y jóvenes, es por esto, que dentro de las clases se trabajan hábitos, habilidades, destrezas y valores, todo esto queda consignado en las planeaciones semanales, a las que se dedica un espacio en la parte inicial y final que resalte las cualidades de los diferentes estudiantes, y un valor (virtud) a trabajar durante la clase del día. Tal intencionalidad es guiada por la intención de aportar al desarrollo integral del estudiante.

Cada clase es desarrollada a través del juego como herramienta pedagógica. Con la intención de obtener un mejor resultado parte de tres aspectos principales: parte inicial, donde se prepara el cuerpo y la mente para un ejercicio que se va a realizar, mediante estiramiento y juegos de activación dinámica específica y general, la parte central está compuesta por el objetivo principal de la clase, donde se realizan los ejercicios y actividades propuestas para lograr el cumplimiento del mismo, el componente final y no menos importante, que todo

educador físico debe tener presente y claro, es la vuelta a la calma, en ella debe actuar y verificar que el estudiante regrese a las mismas condiciones físicas con las que inicio.

En cada planeación semanal se orientaron las pautas asignadas para cada grado, a partir del momento del estudiante, la planeación se direccionó hacia las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y de estabilización.

Hubo que tener plena consciencia de los espacios y materiales con los que cuenta la institución educativa, ya que fue importante saber el lugar de desarrollo de las diferentes actividades. Se cuenta con una cancha polideportiva sin techo, lo que hace pensar también en las condiciones climáticas. Si llovía, se contaba con un plan B para desarrollar la clase, pero cuando el calor era fuerte, se bajaban las cargas para evitar la deserción durante la clase; en ese orden de ideas se infiere que la estimulación brindada, dependiendo de las edades, contribuyeron al normal desarrollo de las habilidades motrices básicas, las mismas permitieron construir una autonomía motriz, así como un mejor desenvolvimiento social. Es por esto que se destaca la importancia de la planeación de las actividades, utilizando estrategias que brinden al niño y al joven la cantidad y sobre todo la calidad de estrategias motrices posibles para contribuir al desarrollo integral del estudiante.

Otro aspecto importante fue la consciencia sobre la duración de la clase y la distribución de los tiempos en la misma. Al inicio, se orienta un espacio teórico donde se comparten los contenidos relacionados con el área, aquí se trabajó de manera dinámica e innovadora procurando que el estudiante aprendiera y se interesara en la clase, para tal acometido, el juego fue determinante.

En la práctica, hubo previa organización del lugar, ambientando con los objetos necesarios para la clase (aros, pelotas, lasos, conos, etc.); todo con el fin de agilizar. Además

de esto se brindaron espacios de hidratación para que el estudiante estuviera activo, evitando percances relacionados con la salud.

Los diarios de campo fueron recopilación de los momentos más relevantes vividos durante las clases, pero también es fueron el lugar donde quedaron plasmados los pequeños detalles que van desde discusiones de algún tema o el comportamiento durante determinado juego por parte de los estudiantes.

En cada diario de campo se tuvo en cuenta la distribución de la clase, parte inicial, central y final, allí se escribe lo obtenido como resultado de aprendizaje: cuáles fueron los aciertos y desaciertos tanto propios como de los estudiantes. Tales diarios fueron la base y desde allí se orientaron las correcciones a eventuales errores y consolidación de las actividades tendientes al desarrollo correcto de las clases.

A continuación, se dispone un ejemplo del formato de planeación de periodo lectivo:

ÁREA	GRADO	DOCENTE	
<i>Educación Física Recreación y Deporte</i>	1-2-3-4-5	Mauricio Andrés Herrera Castañeda	
PERÍODO	FECHA DE INICIO	FECHA DE TERMINACIÓN	
2	02/04/2018	01/06/2018	
LOGROS GENERALES DEL ÁREA			
Realizar ejercicios motrices para desarrollar sus habilidades básicas			
Identificar la importancia de los sentidos, mediante los juegos, “para ubicarme en el entorno y relacionarme con los demás”.			
Desarrollar las habilidades motrices básicas			
Ejecutar destrezas motoras para la adquisición de un fundamento técnico de base a través de actividades atléticas.			
Ejecuta esquemas rítmicos a partir de las habilidades motoras con diferentes estímulos.			
LOGROS DEL ÁREA POR GRADO			

<p>1-Realiza ejercicios de coordinación fina</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ejecuta correctamente actividades de coordinación dinámica general -hace diferentes ejercicios de equilibrio estático y dinámico <p>2-Mejorar las reacciones de equilibrio en diferentes posturas y superficies.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vencer los miedos frente a actividades de equilibrio. -Explorar diferentes formas de acercarse al piso de manera fluida. -El buen trato y comunicación con los compañeros <p>3- Realiza actividades en las que se involucre las habilidades motrices básicas.</p> <p>4- Nombra e identifica las características de una actividad atlética.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realiza ejercicios para la iniciación de la práctica deportiva (correr, saltar, lanzar). -Asume con respeto y responsabilidad las normas establecidas en clase y uso adecuado de los implementos <p>5- Conoce los conceptos básicos del ritmo teniendo en cuenta las habilidades motoras.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realiza diferentes movimientos adaptándolos al ritmo y a las habilidades motoras. -Asume con respeto y responsabilidad las normas establecidas en clase y uso adecuado de los implementos. -Presenta esquemas rítmicos a partir de las habilidades motoras. -Practica esquemas a partir de las habilidades motoras. 	
CONTENIDOS TEMÁTICOS	INSTANCIAS VERIFICADORAS
<ul style="list-style-type: none"> - La habilidad motriz básica de correr - La coordinación y estabilización - HMB de lanzar y recepcionar - HMB de golpear y patear - Ubicación espacio-temporal - Crear combinaciones a los juegos a partir de una instrucción brindada -Control corporal en ejercicios y Juegos. - Identificar la importancia de cada uno de los sentidos por medio del juego. - Fortalecer las habilidades motrices básicas de manipulación por medio del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> -La coordinación de movimientos de las diferentes partes del cuerpo. -La identificación y respeto por las partes de su cuerpo -La participación activa y respetuosa en actividades lúdicas y deportivas -Aplicación de normas en la práctica de juegos - Mantener el control corporal utilizando elementos como pelotas, aros, bastones etc.

Resultados asociados al objetivo específico 3

Determinar los aportes de los juegos orientados en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción de Nariño Antioquia

N°	DIARIOS DE CAMPO Situaciones directas de la práctica	JUEGOS	APORTES A HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOCIÓN (LOC) MANIPULACIÓN (MAN) ESTABILIDAD (EST)
1 06/02/2018	Descripción de lo vivenciado en clase: por ser el primer día y con muchos niños con los cuales era la primera vez que me encontraba, se evidencio cierta distancia y respeto, teniendo en cuenta que es una zona rural, muchos niños debieron hacer largos recorridos para estar allí y se notaba en el rostro cansado de algunos, la escuela queda al lado de la carretera pero no todos los estudiantes viven cerca a esta, algo que me sorprendió fue ver que todos los niños de la escuela salieron corriendo del salón al ver que se acercaba un carro de los que abastecen de gasolina las estaciones de servicio del municipio, y las profesoras permitían esto, al indagar me doy cuenta que es una tradición que tienen en esta escuela ya que el conductor de este vehículo que pasa una o 2 veces al mes siempre se detiene y les reparte bombones uno por uno. Ya en clase se evidenciaba el disfrute al realizar los juegos callejeros, los cuales debido al lugar donde viven no eran del todo conocidos por ellos,	Juegos de calle	Estos juegos aportan a las habilidades motrices de locomoción: la carrera, saltar A su vez, en el juego de ponchado aporta a la habilidad motriz de manipulación: lanzar y recepcionar

	<p>pero sí muy aceptados, como lo son “cielito, yeimy, ponchado, stop, etc. Otro de los aspectos a resaltar es que hubo un niño de los que llaman hiperactivo quien fue el más atento y además ayudaba a sus compañeros, así como otro que lloraba sin justificación y la profesora pedía no prestarle atención.</p>		
<p>2 13/02/2018</p>	<p>Descripción de lo vivenciado en clase: En la segunda clase un poco menos tímidos y con mayor entusiasmo, se notaban más participativos y felices, dentro del salón unos más activos que otros y los más tímidos dejaban salir alguna palabra, al pasar a la cancha fue agradable ver como los estudiantes buscaban estar ubicarse cerca de mí, lo que alegra motiva como docente para ser cada día mejor, unos cuantos recordaban los nombres de algunos movimientos del cuerpo aprendidos la clase anterior, otros intentaban hacerlo, por la diferencia de edades se debían separar para trabajar según se les indicara, y algunos más grandes ayudaban a los más pequeños a ubicarse en determinados juegos como pañuelito robado donde se ubicaron y competían de acuerdo a sus edades, donde a pesar de la diferencia de edades se logró que compitieran de acuerdo a la misma dentro del mismo juego, el cual se desarrolló sin dificultades, siendo una clase más amena.</p>	<p>Juegos de calle</p>	<p>Este juego aporta a las HMB de locomoción: correr al desplazarse por el pañuelo, así como de manipulación: agarrar, al tomar el pañuelo o a su compañero con la mano</p>
<p>3 13/02/2018</p>	<p>Se inicia la clase con el juego llamado simón dice, el cual sirve para realizar el trabajo de calentamiento y estiramiento, y en el que se muestra concentración y atención por parte de los</p>	<p>Juegos cooperativos</p>	<p>Este juego aporta a las HMB de manipulación: golpear, así como de locomoción: caminar, al realizar el</p>

	<p>estudiantes, luego se emplean unos elementos llamativos para los alumnos como los globos de colores, los cuales transportan solo con golpes hacia arriba, mientras nombran la parte del cuerpo que utilizan para ello, luego se realizó en parejas donde se evidenció un poco más de dificultad por parte de los estudiantes ya que debían coordinar sus movimientos con su compañero. Al aumentar el grado de dificultad se notó también que los estudiantes se concentraban más en la clase.</p>		<p>desplazamiento tras el globo</p>
<p>4 20/02/2018</p>	<p>1- Continuando con el objetivo de la clase anterior el cual tiene que ver con la identificación y los diferentes movimientos del cuerpo, se inicia con el juego llamado congelado, donde un estudiante trata de tocar a sus compañeros con la mano quedando inmóviles, con pies y manos en abducción, en principio se dificultaba un poco cumplir con las reglas, pero luego se fueron adaptando a estas y cumpliendo con el objetivo. 2- Otro de los juegos durante la clase fue de imitación, donde ubicados en grupos de 5 y en hilera el de adelante realizaba movimientos mientras los demás trataban de imitarlo, obviamente no hubo una total sincronización pero fue importante en la identificación de los movimientos por parte de los estudiantes.</p>	<p>1- juegos tradicionales 2- juegos cooperativos</p>	<p>1- Este juego aporta a las HMB de estabilidad: equilibrio, al quedar inmóvil tras ser tocado por un compañero así como de locomoción: correr y gatear, al tratar de huir o ir tras el compañero se realizan desplazamiento en velocidad, y para descongelar un compañero había que pasar entre sus piernas gateando.</p>
<p>5 27/02/2018</p>	<p>1- En esta oportunidad se tiene como objetivo que el alumno mantenga el equilibrio mientras realiza diferentes juegos, el primero de estos se trata de evitar que un cono sea derribado</p>	<p>1- juegos cooperativos</p>	<p>1- Este juego aporta a las HMB de estabilidad: equilibrio, al evitar caer mientras cubre el cono desplazándose</p>

	<p>mientras sus compañeros en círculo lanzaban un balón con la mano, el del centro siempre mostró dificultades para cuidarlo ya que los de afuera se pasaban el balón rápidamente y terminaban por despistarlos.</p> <p>2- Manteniendo el círculo se realiza otro conocido como el mosquito, donde 2 estudiantes en el centro trataban de interceptar los lanzamientos, en esta oportunidad eran los de adentro quienes tenían el control del juego, ya que no daban tiempo para que sus compañeros hicieran los pases.</p> <p>3- En el siguiente juego uno de los participante estaba ubicado en la línea central, realizando únicamente desplazamientos laterales por este lugar, tratando de tocar a sus compañeros quienes debían cruzar la línea, fue acá donde se dejaron al descubierto las dificultades para este desplazamiento, ya que fácilmente dejaban de pisar la línea o caían al piso, fue solo con la práctica que pudieron ir mejorando la técnica.</p>	<p>2- juegos de reglas</p> <p>3- Juegos de reglas</p>	<p>alrededor de él, a su vez, de manipulación: lanzar y recepcionar, mientras intentan derribar el cono lanzando el balón hacia él, realizando pases a sus compañeros quienes lo intentan recepcionar.</p> <p>2- Este juego aporta a las HMB de manipulación: lanzar y recepcionar, mientras realizaban los pases a sus compañeros evitando que los del centro los interceptaran, así como de locomoción, saltar, mientras intentaban interceptar la pelota</p> <p>3- este juego aporta a las HMB de estabilidad: equilibrio, al desplazarse de manera lateral sin salir de la línea, así como locomoción: correr, al desplazarse en velocidad tratando de no ser tocados</p>
6 06/03/2018	<p>Descripción de lo vivenciado en clase: Al iniciar se dan las indicaciones del día donde se comparte el objetivo el cual tiene que ver con el trabajo en grupo, por lo cual durante la clase se iba intercambiando la parejas y grupos con el fin de incentivar la participación e integración, aunque se consigue la participación se dificultó en algunas oportunidades que trabajaran con el compañero que se asignó, sin embargo al utilizar una ayuda externa y diferente</p>	<p>Juegos cooperativos</p>	<p>Este juego aporta a las HMB de estabilidad: equilibrio, al desplazarse con el pie atado al del compañero, así como de manipulación: golpear, al tratar de explotar el globo de los demás compañeros, y de locomoción: correr y caminar, al intentar alcanzar o ser alcanzados por sus compañeros</p>

	<p>como lo es un globo en la realización de diferentes juegos, se les olvido por momentos los problemas que tenían con sus compañeros y se integraban sin problema reflejando alegría en su rostro, muestra de ello fue el juego en el que se debía atar un globo en el pie, el cual debían evitar que se rompiera al mismo tiempo que intentan explotar el de sus compañeros, realizando esto en parejas o grupos de tres estudiantes atados por los cordones de sus zapatos, donde debían intentar avanzar coordinando los pasos con sus compañeros.</p>		
7 13/03/2018	<p>Descripción de lo vivenciado en clase: Durante la clase se evidenció en varias ocasiones la falta de coordinación con los compañeros mientras manipulan un elemento, ya que la mayoría de los niños incluidas las mujeres únicamente han practicado el futbol de salón, esto se vio reflejado en el juego llamado lluvia de pelotas donde debían tratar de atrapar uno de los balones en el aire, los cuales eran lanzados por el equipo contrario ubicado en la otra mitad de la cancha, para luego lanzarlo de nuevo buscando que no lo atrape el contrario antes de tocar el piso, fue un poco complicado que mejoraran la técnica para agarrar y lanzar la pelota pero con las respectivas indicaciones lo lograron, debido a esto se fue poco más de tiempo en estas actividades viéndose afectadas las ultimas en cuanto a tiempo pero cumpliendo con lo estipulado en la planeación.</p>	Juegos cooperativos	Este juego aporta a las HMB de manipulación: lanzar y recepcionar, esto se dio al tratar de tomar con las manos la pelota enviada desde campo contrario utilizando esta misma parte del cuerpo

8 20/03/2018	Descripción de lo vivenciado en clase: inicialmente y debido a la dinámica de los juegos, los cuales se enfocaban en el salto, hubo algunas dificultades por parte de los estudiantes por la falta de práctica de los mismos, pero también gracias a la planeación, el manejo de las cargas y los juegos por medio de los cuales se llevaron a cabo estas actividades se logró que los estudiantes se divirtieran y cumplieran con el objetivo de la clase, el cual consistía en realizar saltos de manera coordinada. Esta vez en el juego del ponchado se realiza la variante para que los estudiantes eviten ser tocados por el balón sin realizar desplazamientos, únicamente se pueden realizar saltos mientras este es lanzado por el piso sin botar, allí practicaban el salto mientras se le indicaba a quien lo necesitara la forma correcta de realizar este ejercicio.	Juegos populares	Este juego aporta a las HMB de locomoción: saltar, cuando el balón era lanzado esta era la forma de evitar ser tocados, así mismo de manipulación: lanzar, al tratar de ponchar sus compañeros lanzando el balón con las manos
9 03/04/2018	Descripción de lo vivenciado en clase: Desde el inicio de la clase se motivó a los estudiantes por medio de una dinámica la cual se desarrollaba de manera individual y en parejas, y en adelante se mantuvo el ánimo por parte de ellos, luego en la parte central hubo diferentes juegos enfocados en las HMB principalmente la de correr, en esta parte se divertían y trataban de trabajar en grupo apoyando a sus compañeros de menor edad tanto en el aula como en la cancha, algo digno de resaltar ya que no siempre se ven este tipo de actos en estas edades, esto se dio principalmente en el juego que consistía en pasar de un extremo a otro de la cancha sin ser tocado por unas pelotas	Juegos de reglas	Este juego aporta en las HMB de manipulación: lanzar, para intentar pochar a los que pasan por el centro, locomoción: correr y saltar, de este modo evitar ser tocados y de estabilidad: equilibrio, al detenerse de inmediato para evitar ser tocado por las pelotas

	<p>lanzadas por otros compañeros desde las líneas laterales, las cuales debían evitar corriendo y saltando, mientras los pequeños intentaban pasar los más grandes distraían a los lanzadores para evitar que estos fueran alcanzados por las pelotas.</p>		
10 10/04/2018	<p>Descripción de lo vivenciado en clase: Para esta clase se les consultó con anterioridad a los estudiantes por sus juegos preferidos, los cuales fueron agregados a la planeación con las respectivas variantes para que fuesen acordes al objetivo de la clase, esto hizo que fuera muy participativa, además cada estudiante se encargaba de ir explicando paso a paso en qué consiste su juego, los movimientos que se realizan en este y cuando está presente una de las HMB de estabilidad previamente explicadas en el aula, luego ellos lo podían descubrir y nombrar, uno de los juegos más llamativos fue la realización de figuras con el cuerpo, donde dependiendo la parte que le toca a cada estudiante debía adoptar una diferente postura corporal.</p>	Juegos simbólicos	Este juego aporta a las HMB de estabilidad: equilibrio, mientras se quedaba cada uno quieto adoptando determinada postura corporal
11 17/04/2018	<p>Descripción de lo vivenciado en clase: Esta clase en especial fue particular, ya que se contó tanto con la visita del docente como de los compañeros de práctica del municipio, donde con su apoyo desarrollamos la actividad planeada por los 3 docentes en formación, donde se cumplió con el principio de progresión y se hizo notable el grado de dificultad de acuerdo a las edades y los grados participantes, en esta oportunidad se enfoca la clase en</p>	Juegos cooperativos	Este juego aporta a las HMB de manipulación: lanzar, recepcionar y chutar, al pasar el balón a un compañero utilizando las manos en el mosquito y los pies en el rondo, así como locomoción: correr, el participante que estaba dentro del rondo debía tratar de recuperar el balón desplazándose en

	<p>las HMB de manipulación en juegos como el mosquito y el rondo, donde debían emplear tanto sus pies como las manos para entregar la pelota a un compañero mientras otro intenta por estos mismos medios tratar de interceptarla, en esta clase hubo un mejor dominio de grupo y una correcta identificación de las actividades realizadas por parte de los estudiantes.</p>		<p>velocidad en diferentes direcciones</p>
<p>12 24/04/2018</p>	<p>Descripción de lo vivenciado en clase: Durante la clase se logró que se integrarán los niños a pesar de la diferencia de gustos y prioridades, todo esto debido a las variantes que poseía cada juego, aunque también se debe tener en cuenta que algunas actividades se dificultaban más que otras, principalmente en los más pequeños, pero hay que resaltar que cada uno se esmeró por realizar la totalidad de los ejercicios hasta ejecutar el juego con total acierto, como en el caso donde se tenían 9 aros ubicados en una de las porterías de la cancha de fútbol de salón, los cuales tenían diferente color y ubicación lo que daba una puntuación acorde a lo anterior al pasar por uno de estos una pelota, lanzada inicialmente con el pie y luego con cada una de las manos y al finalizar con ambas, al evidenciar alguna dificultad para el ejercicio se le mostraba la técnica adecuada al estudiante para continuar corrigiendo.</p>	<p>Juegos de reglas</p>	<p>Este juego aporta a las HMB de manipulación: lanzar y patear, al intentar pasar la pelota por uno de los aros utilizando las manos o los pies</p>
<p>13 08/05/2018</p>	<p>Descripción de lo vivenciado en clase: Una clase diferente ya que se realiza un cambio de escenario lo que genera expectativa en los estudiantes, algo importante para</p>	<p>Juegos simbólicos</p>	<p>Este juego aporta a las HMB de locomoción: reptar, gatear, al desplazarse por las</p>

	<p>tener en cuenta en futuras clases, ya que se convierte en un incentivo a la hora de desarrollar la clase, en esta ocasión se utilizan elementos como colchonetas, elemento en el cual cada uno de los estudiantes quería demostrar lo que había aprendido en las tardes de juego en las diferentes zonas verdes de sus casas y su escuela, es de resaltar que no todos tenían estas habilidades, algunos por su peso y escaso desarrollo motriz tenían grandes dificultades para reptar, o hacer un volteo hacia adelante, esto se desarrollaba haciendo volar la imaginación del estudiante pidiendo que se desplazaran como diferentes animales, serpientes, perros, gorilas, etc. Se resalta la importancia de trabajar todas las HMB para mejorar tanto el desarrollo físico como personal de los estudiantes, ya que a quienes se les dificultaban más estos ejercicios también se sentían excluidos en otros ambientes por sus compañeros.</p>		colchonetas imitando diferentes animales
14 15/05/2018	<p>1- Una clase bastante dinámica, con múltiples juegos muy llamativos, se inicia con el espía, donde uno de los estudiantes debe adivinar quién empieza a tocar determinada parte de su cuerpo mientras los demás lo siguen, este juego en general se les dificultó, ya que no identificaban rápido quien era el primero en tocar otra parte del cuerpo. 2- En parejas y a “caballito” van por el terreno mientras 3 o 4 que se desplazan caminando trataban de atrapar a los jinetes lanzando aros, un juego que empleaba lanzamientos, velocidad de</p>	<p>1- juegos cooperativos 2- juegos cooperativos</p>	<p>2- Este juego aporta a las HMB de estabilidad: equilibrio, al evitar caer con los movimientos del jinete quien busca no ser atrapado, así como de manipulación: lanzar, se intenta atrapar a los jinetes utilizando el aro, y locomoción: correr y caminar, al realizar el desplazamiento intentando huir por parte de los caballos, y el desplazamiento</p>

	reacción, fuerza y coordinación, pero bastante divertido para ellos, tratando de ser los últimos en atrapar y trabajando de buena manera en parejas.		realizado por parte de quien llevaban los aros
15 22/05/2018	En esta clase se hace énfasis en el trabajo en equipo ya que es algo que ha venido presentando algunas dificultades, se inicia con el juego llamado captura la bandera, donde ambos debían idear la mejor estrategia para ir al campo rival y regresar con el elemento sin perder la cola que llevaban atada en la parte de atrás, cada estudiante cumplía un rol, unos cuidaban su bandera, otros trataban de quitar colas a los rivales y otros trataban de ir por la bandera rival, todo un conjunto con el mismo objetivo, desarrollando de manera correcta la actividad, posteriormente se quitó la parte de la bandera y ahora debían competir por quitar las colas, de nuevo organizaron su estrategia y salieron a intentar lograr la victoria, cada uno corrió, saltó y se desplazó en diferentes direcciones, pero no lo notaban en el momento del juego, al finalizar las actividades ellos mismos destacaron lo anterior, lo cual indica que iban interiorizando los movimientos realizados durante el juego.	Juegos tradicionales	Este juego aporta a las HMB de manipulación: agarrar, al llevar la bandera y quitar las colas de los compañeros, y de locomoción: correr, al realizar desplazamiento para evitar o intentar quitar las colas de los compañeros
16 29/05/2018	1- Esta clase se desarrolla utilizando elementos, con el objetivo de subir el nivel de complejidad y fortalecer las diferentes HMB, para el primer juego se divide al grupo en 2, uno de estos está en un círculo mientras el otro grupo a una distancia de 10 metros intenta ponchar a los de adentro, los de	1- juegos cooperativos	1- Este juego aporta a las HMB de manipulación: lanzar y recepcionar, mientras se pasan y reciben el balón entre los compañeros o al lanzarlo para ponchar, locomoción: correr y saltar, para evitar ser

	<p>afuera se pasaban el balón y lo lanzaban con acierto, mientras el otro grupo trataba por todos los medios evitar ser tocado, esto generó una intensa competencia donde debían trabajar unidos para lograr ponchar a todos los del círculo.</p> <p>2- Otro de los juegos destacados fue un mini béisbol, en el cual se adaptaba al espacio y competían por equipos utilizando la mayoría de las reglas del deporte, fue algo nuevo para ellos, ya que muchos no conocían este deporte, por lo que no tenían la suficiente precisión a la hora de lanzar o batear, pero gracias a la ayuda de los compañeros más hábiles y la intervención propia como docente fueron mejorando la técnica, obteniendo mejores resultados.</p>	<p>2- juego de reglas</p>	<p>tocado por la pelota lanzada, y estabilidad: equilibrio, al no caer al suelo después de evitar ser golpeado por un balón</p> <p>3- Este juego aporta a las HMB de manipulación: lanzar, recepcionar y golpear, al tirar la pelota para que sea golpeada con el bate, o pasarla entre compañeros, locomoción: correr y saltar, para intentar ir de una base a otra sin ser tocado por la pelota lanzada por sus compañeros</p>
--	---	---------------------------	--

6°-7°-8°-9°

N°	DIARIOS DE CAMPO Situaciones directas de la práctica	JUEGOS	APORTES A HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOCIÓN MANIPULACIÓN ESTABILIDAD
1 01/08/18	<p>1. El juego consiste en que uno de los estudiantes, será nombrado el pájaro loco, este deberá mediante un toque ir congelando a todos sus compañeros hasta finalizar con todos los miembros del equipo.</p> <p>2. Uno de los niños será nombrado el pistolero, este tendrá una pelota en sus manos, cada participante tendrá el nombre de uno de los colores de la bandera de Colombia, el pistolero deberá memorizar los colores e ir ponchando los que ha memorizado, los demás colores se ocultan detrás de sus compañeros.</p>	Juegos callejero	<p>1. Este juego aporta a las HMB de locomoción: correr, al ir por sus compañeros o tratar de evitar ser tocado</p> <p>2. Este juego aporta a las HMB de manipulación: al lanzar el balón a sus compañeros.</p> <p>Locomoción: correr, para alcanzar o evitar ser alcanzado por el compañero</p>
2 08-08-18	Uno de los compañeros será el moderador de la clase, mediante este juego callejero, estamos haciendo una introducción al atletismo el juego consiste en que todos claramente estarán corriendo-caminando y/o saltando, cuando el moderador diga stop todos deberán quedar congelados.	Juego callejero	<p>Este juego aporta a las HMB de locomoción: Saltar correr y lanzar.</p> <p>Manipulación: Se ejecutan lanzamientos y recepción del balón.</p> <p>Estabilidad: al detenerse luego de recibir la indicación quedando inmóvil.</p>
3 15-08-18	1. Se realiza un concurso del movimiento con el cuerpo humano sobre unas colchonetas, el que mejor imite a la serpiente, el perro,	1. juego simbólico	1. Este juego aporta a las HMB de locomoción:

	<p>el pez, aves etc. Este juego es un pliego de destrezas e imaginarios de los niños, debido al fuerte sol del día se realiza este juego en el aula de clase, lugar donde se desarrolla de manera correcta.</p> <p>2. La herradura: este juego consiste en mejorar el lanzamiento y el agarre del balón por parte del estudiante, ya que cada uno inicia con lanzamientos desde cerca al aro y a medida que va encestando se va alejando, al tiempo que se le va corrigiendo su postura corporal y lanzamiento.</p>	2. juego de reglas	<p>reptar, saltar gatear.</p> <p>2. Manipulación: lanzar, al intentar encestar el balón.</p>
4 22-08-18	<p>1. Se dividen todos los participantes de la clase en 2 grupos unos serán los caballos y los demás los jinetes, los cuales deben agarrar a los caballos quitándole la cola, los caballos tendrán que evitar perderla al tiempo que debe permanecer en un espacio demarcado por el docente.</p> <p>2. Todos los compañeros sentados en un círculo sobre la cancha se lleva a cabo el juego del gato y el ratón, que consiste en luego de entonar una canción 2 de los integrantes compiten para tratar de atrapar el gato al ratón mientras este trata de evitarlo, así mismo los demás tratan de impedir que el ratón sea atrapado.</p>	<p>1. juego de cooperación</p> <p>2. juego callejero</p>	<p>1. Este juego aporta a las HMB de locomoción: Trotar, correr y caminar. Manipulación: al agarrar la cola de los compañeros.</p> <p>2. Locomoción: correr al tratar de tocar o ser tocado por su compañero.</p>
5 12-09-18	<p>Fomentar actividades recreativas para mejorar el trabajo en equipo y la exploración de nuevos ambientes por medio del juego, espacio utilizado para la elaboración de cometas, donde cada uno lleva los palos para esta.</p>	Juegos de construcción	<p>Por medio de la realización de cometas y posterior utilización de las mismas, se desarrollan las HMB óculo manual, sujeta a las HMB de manipulación.</p>

6 26-09-18	Utilizamos la música como instrumento para mejorar la coordinación motora, donde buscamos poner a prueba por medio del sonido el ritmo que tiene el estudiante al realizar movimientos con diferentes ritmos musicales. Teniendo en cuenta se realiza el juego conocido como la golosa donde se debe ejecutar el juego de acuerdo al ritmo musical que se tenga en el momento. Posteriormente se realiza el juego que consiste en seguirle los movimientos a uno de los estudiantes de acuerdo al ritmo de la música.	Juegos callejeros	Este juego aporta a las HMB de locomoción: saltar, trotar en su puesto Manipulación: al agarrar y lanzar el objeto en el juego de la golosa.
7 03-10-18	En este día se realiza una actividad de integración con los diferentes estudiantes de la institución, donde cada uno comparte un dulce con un compañero, además de realizar el almuerzo con toda la institución educativa. Posteriormente se realizan algunas actividades deportivas y recreativas como el juego del ponchado.	Juegos callejeros	Este juego aporta a las HMB de manipulación: recepcionar y lanzar. Locomoción: correr y saltar al tratar de evitar ser ponchado.
8 05-10-18	Pañuelito robado, tierra, aire y agua, con estos juegos se pretende observar si existen mejoras en las HMB de los estudiantes, de acuerdo a lo observado durante el año escolar, observando una mejor técnica en el salto y la carrera.	Juegos callejeros	Este juego aporta a las HMB de locomoción: correr, saltar Manipulación: al agarrar el pañuelo.
9 21-10-18	Juego llamado el mico, el cual consiste en realizar cada uno de los movimientos propuestos por el mico, quien será uno de los estudiantes elegido al azar, a quien previamente se le explica que debe tener alguna HMB,	Juego de reglas	Este juego aporta a las HMB de locomoción: caminar, trotar, saltar, correr, gatear, reptar. Manipulación: lanzar recepcionar, chutar, golpear. Estabilidad: equilibrio.

10 28-10- 18	Juego llamado la cadena, en el cual un estudiante debe tratar de tocar a sus compañeros los cuales se van uniendo a el de la mano, el objetivo es que al finalizar queden todos juntos.	Juego de cooperación	Este juego aporta a las HMB de locomoción: correr, trotar y caminar Manipulación: al tratar de tocar a uno de sus compañeros.
11 05-11- 18	<p>Por parejas y a la orden del docente se realizan competencias en caballito, este juego se realiza con diferentes puntos de apoyo del cuerpo sobre el piso, duo-pedia- (se evidencia en una posición de pie donde se apoyan en dos partes del cuerpo).</p> <p>cuadrupedia- (implica el desplazamiento de apoyo de las extremidades superiores e inferiores, aunque se podría decir mejor que es una forma de desplazarse en la que se utilizan cuatro apoyos del cuerpo) y sextupedia. (puntas de los pies, rodillas y palmas de las manos apoyadas)</p> <p>Se realizan juegos del perro y el lobo, este último solo en cuadrupedia, competencia de perros contra lobos los cuales irán en sextu-pedia, al sonido del pito, el equipo de los perros, deberán ser más veloces que los lobos.</p>	Juegos de cooperación	Este juego ayuda a mejorar las HMB de locomoción: caminar, trotar, gatear, al realizar los diferentes desplazamientos.
12 10-11- 18	1. Por equipos se realizan actividades del juego pañuelo robado con la variante de que para poder salir un número a la competencia se hará mediante una operación matemática, por ejemplo $15 + 3 - 10$, el resultado que arroja dicha operación será el número que debe salir a competir a traer el pañuelito hasta la propia zona.	1. Juego tradicional 2. juego de cooperación	1. Este juego aporta a las HMB de locomoción: correr Manipulación: al agarrar el elemento 2. Este juego aporta a las HMB de manipulación:

	2. Por equipo a una distancia de 5 mts se lanzan balones tratando de derribar una pirámide realizada por el ellos mismos utilizando conos, ganará el equipo que más veces tumbe los objetos que lleva la pirámide.		lanzar y chutar, esto se da cuando intentar derribar la pirámide.
--	--	--	---

Por medio del juego se logra un avance importante en el desarrollo de las habilidades motrices básicas tanto en los niños más pequeños (5 años) como en los que ya terminan su proceso educativo en la institución (17 años), las HMB de locomoción hacían parte de cada clase de educación física para los grados inferiores (primero, segundo y tercero) teniendo en cuenta la importancia de este tema para continuar el proceso educativo, donde más adelante se hace énfasis en la estabilidad y manipulación principalmente a partir del cuarto grado, durante las clases se realizaron diferentes juegos, individuales y grupales, algunos con elementos y otros utilizando únicamente su cuerpo, entre estos los juegos callejeros, como “ponchado”, “stop” y “cielito” donde se aporta al desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, también juegos tradicionales como “congelado” y “la lleva” que aportan a las HMB de locomoción, y los juegos simbólicos que, de manera grupal o individual, se realizan figuras con el cuerpo, manteniendo diferentes posturas logrando así el fortaleciendo de las HMB de estabilidad.

Los juegos preferidos por los estudiantes fueron los que implicaban la utilización de algún elemento, principalmente los balones, por lo que se trató al máximo de utilizar este implemento deportivo para hacer más participativas las clases, logrando adaptar el balón a las diferentes necesidades en cuanto al desarrollo de las HMB, siendo este un punto muy importante durante las clases, ya que por medio de la pelota empleada en juegos pre deportivos como el de balón mano, se desarrolla la locomoción al correr por el balón y saltar

por el mismo, manipulación al lanzar o recepcionar la pelota y estabilidad al atrapar el elemento en el aire y mantener el equilibrio al caer al suelo, logrando de esta manera y en ocasiones en un solo juego un aporte importante en el desarrollo de las diferentes habilidades motrices básicas.

CONCLUSIONES

La planificación de la práctica pedagógica inicia teniendo en cuenta la malla curricular de la institución, pero cada docente le debe poner su toque personal así además demostrar que está preparado para llevar a buen término esta planeación, es por esto que se buscan estrategias para facilitar el aprendizaje y fortalecer el trabajo en grupo dentro de la institución educativa, es ahí donde se hace fuerte el juego como medio para lograr este objetivo.

La planificación por medio del juego no quiere decir que se van a realizar una serie de actividades una tras otra hasta finalizar la clase y ya, no, se debe tener en cuenta el manejo de las cargas, el tiempo por juego, los espacios para la hidratación, así como la intensidad de cada ejercicio, por lo que hay que tener en cuenta que aunque la labor no es de preparación física, debe existir claridad sobre la exigencia física que trae cada uno de los juegos, y con base en esto elegir el momento adecuado para desarrollarlo.

Las prácticas educativas se pueden llevar a cabo utilizando diferentes estrategias metodológicas, pero ¿en realidad es posible que se pueda ejecutar por medio del juego? Creemos que no es solo posible sino también indispensable, ya que se realizan los diferentes ejercicios planeados, pero de una forma más didáctica haciendo que el estudiante se divierta mientras aprende.

Hay que tener en cuenta que no todos los estudiantes disfrutan o realizan igual todo tipo de juegos por lo que hay que realizar un seguimiento durante algunas clases para observar en que ambientes se desenvuelve mejor el grupo.

El juego libre puede aportar en el desarrollo de las HMB, pero el juego orientado y planeado además de generar expectativa en el estudiante, aporta al desarrollo motriz de cada uno de ellos mientras se divierten y aprenden acerca de su cuerpo.

Existen todo tipo de juegos y una cantidad innumerable de ellos, así como muchas variantes por cada uno, es cuestión de investigar acerca de estos por parte del docente, elegir los apropiados, adecuarlos a las clases y el entorno, y corregir al estudiante al realizar de forma incorrecta determinada actividad para no crear una memoria motriz incorrecta.

En las instituciones educativas rurales al no existir educadores físicos no se desarrollan las clases de esta área de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, sino más bien a las posibilidades del docente, es por esto que se realizan las clases por medio del juego para evitar el rechazo del estudiante que ya tiene como costumbre el juego libre durante este espacio, teniendo riguroso seguimiento a cada una de las actividades por medio del diario de campo donde se revisa el proceso y si se ha cumplido con todo lo planeado, además consideramos que la educación debe ser integral, por lo que se busca que el estudiante logre además del desarrollo de las HMB, una cultura física, lo que implica que se va a preocupar por su cuerpo, resaltando así la importancia de la educación física tanto dentro como fuera de la institución educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araujo, M. L. (2012). Experiencias académicas y recreativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula universitaria. *Infancias*, 93-96.
- Blásquez, D. (2006). *La Educación Física*. Barcelona - España: INDE.
- Castañer y Camerino, M. y. (2006). *Manifestaciones Básicas de la motricidad*. Barcelona - España: Universitat de Lleida.
- Castañer y Camerino, M. y. (2012). Un enfoque sistemico para estudiar la motricidad actual. *Motricidad y persona*, 9-18.
- Chacón, P. (2008). El juego didactico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿como crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 1.
- Chaverra, B. E. (2010). *Estandares básicos de competencia para el área de educación física, recreación y deporte en el departamento de Antioquia*. Medellín - Colombia: Universidad de Antioquia.
- Cursio, C. L. (2002). *Investigación Cuantitativa, una perspectiva epistemológico y metodológica*. Colombia: Kinesis.
- Días, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona - España: INDE.
- Ferland, F. (2005). *¿jugamo? el juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid - España: Narcea, S.A. Ediciones.
- Gonzales y Puyol, L. y. (2005). *Valores para la convivencia*. Barcelona - España: Parramon.
- Kemmis, S. y. (1988). *Como planificar la investigación acción*. Barcelona: Leartes.
- Knapp, B. (1963). *La habilidad en el deporte*. Valladolid, España: Editorial Miñon.
- Lewis, K. (1951). *Teoría del campo en ciencias sociales*. Nueva York: Review - oxfordjournals. org.
- Ministerio de Educación Nacional. (1996). *Lineamientos curriculares para la educación física*. Santafe de Bogotá: Editorial ministerio.
- Restrepo, B. (2004). La investigación - acción educativa y la construcción del saber pedagógico. *Educación y Valores*, 46 - 52.
- Rodríguez, G. (1999). *Metodología de la investigación Cualitativa*. Málaga: Algibe.

Uribe, I. D. (2004). Guía curricular. Un sistema multimedia para la formación de profesores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 175 - 185.

Vygotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona: Crítica.

Zapata, R. (2007). Olas paradigmáticas de la estrategia. *Enfoque hermenéutico*, 83 - 92.