

Incidencia de los juegos deportivos en la coordinación motriz de los escolares.

Propuesta didáctica Motor Learning

Jennifer Valeria Rondón Bonilla

Juan pablo Velandia Peñuela

Jhon Jairo Zamora Oyola

Narváez cesar Zelextheron

Universidad Pedagógica Nacional de Colombia

Facultad de Educación Física.

Licenciatura en deporte.

2022.I

Tabla de contenido

Introducción		9
1	CAPÍTULO.....	12
	1.1 Antecedentes bibliográficos	12
	1.1.1 Categorización de los antecedentes.....	13
	1.1.2 Análisis de los antecedentes	14
	1.1.3 Hallazgos antecedentes.....	15
	1.2 Planteamiento del problema	18
	1.3 Pregunta problema	20
	1.4 Objetivos	20
	1.4.1 Objetivo general	20
	1.4.2 Objetivos específicos	20
	1.5 Justificación	21
2	CAPÍTULO.....	23
	Marco conceptual.....	23
	2.1 Motricidad en la escuela	23
	2.1.1 Finalidad y funciones de la motricidad en la escuela	24
	2.1.2 Motricidad e iniciación deportiva en la escuela	25
	2.2 Deporte en la escuela.....	26
	2.3 Didáctica:	27
	2.4 Juego.....	27
	2.4.1 Definición y características:.....	27
	2.4.2 Juego como estrategia didáctica.	29
	2.4.3 Juego como medio para el desarrollo motriz:	30

2.4.4	Juego como estrategia para la iniciación deportiva:	31
2.5	Iniciación Deportiva	31
2.5.1	Iniciación deportiva definición	31
2.5.2	Caracterización de la Iniciación deportiva	33
2.6	Modelo Comprensivo para la enseñanza de los juegos deportivos.....	34
2.7	Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión	35
2.8	Motricidad.....	37
2.8.1	Capacidades coordinativas	39
2.8.2	Habilidad motriz	39
2.8.3	Destreza motriz	40
2.8.4	Aprendizaje Motriz	41
2.9	Revisión de la normatividad base para el proyecto.	42
2.9.1	Ley de deporte Ley 181 de enero 18 de 1995.	42
2.9.2	Ley del menor 1098 de 2006.	43
2.9.3	Ley general de la educación de 1994.	43
3	CAPITULO.....	44
	Marco metodológico	44
3.1	Tipo de investigación.	44
3.1.1	Investigacion evaluativa	44
3.1.1.1	Fases	45
3.2	Tipo de enfoque.....	46
3.2.1	Enfoque mixto	46
3.3	Caracterización la población.....	48
3.3.1	Presentación poblacional IED PIO XLL(Guatavita)	48
3.3.2	Presentación poblacional Julio garavito armero(Bogota).....	48

3.4	Instrumentos de investigación.....	50
3.4.1	Test de 3JS	50
3.4.1.1	Descripción general	50
3.4.1.2	Pruebas:.....	50
3.4.1.3	Imágenes de criterios de evaluación Test. 3JS.....	50
3.4.2	Formato de recolección de información cuantitativa del test 3js	59
3.5	Tipo de evaluación	60
3.5.1	Evaluación procesual.....	60
4	CAPITULO.....	61
	Análisis, discusión de los resultados.....	61
4.1	Valoración del nivel de coordinación motriz de los estudiantes de 9 a 12 años de las Instituciones Educativas Julio Garavito Armero Bogotá y IED PIO XII Guatavita a través de la aplicación del Test 3JS.....	61
4.1.1	Presentación de los resultados.....	61
4.1.1.1	Antes.....	61
4.1.1.2	Tabla de resultados toma diagnóstica	63
4.2	Propuesta didáctica “Motor Learning” basada en los juegos deportivos para estudiantes de 9 a 12 años de edad de las Instituciones Educativas Julio Garavito Armero Bogotá y IED PIO XII Guatavita desde el modelo didáctico “Teaching game for understanding”.	64
4.2.1	Introducción motor learning	64
4.2.2	Objetivos Motor learning	64
4.2.3	Población de la propuesta motor learning	65
4.2.4	Justificación de la propuesta motor learning	65
4.2.5	Estructura general de la propuesta motor learning	65
4.2.6	Principios de la propuesta motor learning	68
4.2.7	Contenidos para el desarrollo de la coordinación motriz.....	71

4.2.8	Metodología Motor learning	72
4.2.9	Planeación general de las sesiones	73
4.2.10	Regilla de evaluación Motor learning a partir del modelo “Teaching games for understanding”	73
4.2.11	Formato de planeación de los juegos deportivos	76
4.2.1	Evaluación de la propuesta motor learning (diagnostica, durante, final)	77
4.3	Evaluación procesual de la coordinación motriz en los estudiantes de cada Institución Educativa a partir de la aplicación de la propuesta didáctica basada en los juegos deportivos.	79
4.3.1	Durante.....	79
4.3.2	Despues	81
4.3.2.1	Recolección de los resultados.....	84
4.4	Comparación de la incidencia de la propuesta didáctica en el desarrollo de la coordinación motriz en los estudiantes de las Instituciones Educativas.....	85
4.4.1	Análisis comparativo.....	85
4.4.1	Discusión.....	89
5	Conclusiones y reflexiones	92
6	Referencias bibliográficas.....	95
7	Anexos	106
7.1	Resultados 3js.....	106
7.1.1	Toma 1 (diagnostica) del test 3js 4 y 5 grado Pío xll guatavita	106
7.1.2	Toma 1 (diagnostica) del test 3js 403 y 402 Julio Garavito Armero	109
7.1.3	Toma 2 (durante) del test 3js 4y 5 grado Pío xll guatavita	111
7.1.4	Toma 2 (durante) del test 3js 403 y 402 Julio Garavito Armero.....	112
7.1.5	Toma 3 (final) del test 3js 4y 5 grado Pío xll guatavita	114
7.1.6	Toma 3 (final) del test 3js 403 y 402 Julio Garavito Armero.....	116

7.2	Resultados evaluación cualitativa	117
7.2.1	Evaluación cualitativa Pío xll guatavita.....	117
7.2.2	Evaluación cualitativa julio Garavito armero.....	118
7.3	Metaevaluación	119
7.4	Sesiones propuestas	120
7.5	Autorización	199

Índice de tabla

- **Tabla 1:** Categorización de antecedentes _____ 14
- **Tabla 2:** Caracterización de instituciones _____ 49
- **Tabla 3:** Estructura general de la propuesta _____ 66
- **Tabla 4:** Principios de la propuesta motor learning _____ 68
- **Tabla 5:** Planeación general de las sesiones motor learning _____ 73
- **Tabla 6:** Recolección de resultados _____ 84
- **Tabla 7:** Análisis comparativo _____ 85
- **Tabla 8:** Resultados 3js _____ 107
- **Tabla 9:** Resultados 3js _____ 109

- **Tabla 10:** Resultados 3js _____ 111
- **Tabla 11:** Resultados 3js _____ 112
- **Tabla 12:** Resultados 3js _____ 114
- **Tabla 13:** Resultados 3js _____ 116
- **Tabla 14:** Resultados 3js _____ 117
- **Tabla 15:** Resultados 3js _____ 118

Índice de figura

- **Figura 1:** Criterios de evaluación _____ 51
- **Figura 2:** Criterios de evaluación prueba 1 _____ 52
- **Figura 3:** Criterios de evaluación prueba 2 _____ 53
- **Figura 4:** Criterios de evaluación prueba 3 _____ 54
- **Figura 5:** Criterios de evaluación prueba 4 _____ 55
- **Figura 6:** Criterios de evaluación prueba 5 _____ 56
- **Figura 7:** Criterios de evaluación prueba 6 _____ 57
- **Figura 8:** Criterios de evaluación prueba 7 _____ 58
- **Figura 9:** Instrumento de recolección de información _____ 59

• Figura 10: Test realizado correctamente _____	63
• Figura 11: Instrumento de evaluación cualitativa _____	73
• Figura 12: Formato de planeación _____	76
• Figura 13: Gráficas del después IED PÍO XII Guatavita _____	82
• Figura 14: Gráficas del después Julio Garavito Armero _____	83
• Figura 15: Formato evaluación de sesiones _____	119
• Figura 16: Sesión 1 _____	121
• Figura 17: Sesión 2 _____	123
• Figura 18: Sesión 3 _____	126
• Figura 19: Sesión 4 _____	129
• Figura 20: Sesión 5 _____	132
• Figura 21: Sesión 6 _____	135
• Figura 22: Sesión 7 _____	138
• Figura 23: Sesión 8 _____	142
• Figura 24: Sesión 9 _____	145
• Figura 25: Sesión 10 _____	149
• Figura 26: Sesión 11 _____	153
• Figura 27: Sesión 12 _____	155
• Figura 28: Sesión 13 _____	158
• Figura 29: Sesión 14 _____	164
• Figura 30: Sesión 15 _____	167
• Figura 31: Sesión 16 _____	171
• Figura 32: Sesión 17 _____	174
• Figura 33: Sesión 18 _____	179

• Figura 34: Sesión 19_____	183
• Figura 35: Sesión 20_____	185
• Figura 36: Sesión 21_____	188
• Figura 37: Sesión 22_____	189
• Figura 38: Sesión 23_____	192
• Figura 39: Sesión 24_____	196
• Figura 40: Autorización _____	199

Introducción

La coordinación motriz es uno de los factores más influyentes en el desarrollo del niño y muy necesaria a lo largo de su vida, es por ello por lo que bajo los juegos deportivos el niño fomentará la mejora de sus habilidades motrices coordinativas, y asimismo mejorará su tiempo de reacción, sus movimientos simultáneos y la adaptación a situaciones nuevas con la finalidad de poder resolverlas mejor. Diversos autores ven a la coordinación como una de las capacidades físicas del ser humano y cualidad básica para cualquiera que practique deporte. según. (Carmona, 2021) esta Complementa a otras capacidades como la fuerza, la resistencia, la flexibilidad y la velocidad, ayudándonos a que el cuerpo actúe de manera conjunta, se mueva de manera más eficiente y mejore nuestra posición corporal y equilibrio en movimiento.

Teniendo en cuenta que la coordinación motriz es fundamental para una práctica futura de un deporte, actividad física, entre otras. “Está ampliamente demostrado que una

baja coordinación suele ir asociada con bajos niveles de práctica, una baja condición física, un aumento poco saludable del peso corporal, una baja autoestima, baja competencia percibida, ansiedad e incluso acoso escolar”. (L. M. Ruiz Pérez, 2015).

Por ello la investigación se sustenta en el marco conceptual y rastreo de antecedentes como principal herramienta argumentativa por parte de autores como Monjas (2001), Hirtz (1981), Araujo (2021), Gonzales (2007), entre otros. Así pues, a través de estos se desprende la investigación, en donde el marco conceptual está encaminado a el desarrollo del niño basado en la motricidad escolar y sus subcategorías.

De igual manera en complemento a la base teórica se evidencian diferentes estudios los cuales han realizado aportes al desarrollo de la coordinación motriz, coincidiendo en que el juego es la herramienta fundamental que permite a los niños/as mejorar significativamente en su coordinación motriz. Estos estudios también muestran que un buen desarrollo motriz por parte de los niños/as, mejora su parte cognitiva, su parte afectiva, su relación con el otro y esto a su vez aporta en gran medida a que los niños/as empiecen a resolver problemas tanto en aula de clase como en la práctica de un deporte o en las diferentes situaciones presentes en su vida.

Es por ello que, desde el ámbito escolar se dan diferentes dinámicas que buscan el desarrollo del niño desde múltiples campos del conocimiento, uno de los que ha sido abordado es el campo de la coordinación motriz, que autores como: Araujo (2021), Gonzales (2007), entre otros plantean el juego como una herramienta fundamental para el proceso coordinativo motriz permitiendo que la investigación pueda estar orientada en relación al juego y la coordinación motriz, es por ello que se plantea el objeto del presente proyecto el cual busca mejorar la coordinación motriz a través de los juegos deportivos de tal manera que se plantean cuatro propósitos de investigación los cuales son: Valorar el nivel de

coordinación motriz de los estudiantes de 9 a 12 años de edad del Colegio IED PIO XII Guatavita y Julio Garavito Armero Bogotá a través de la aplicación del Test 3JS, diseñar una propuesta didáctica basada en los juegos deportivos para estudiantes de 9 a 12 años desde el modelo didáctico “Teaching game for understanding”, identificar mediante una evaluación procesual el desarrollo alcanzado de la coordinación motriz en los estudiantes de cada Institución educativa a partir de la aplicación de la propuesta didáctica basada en los juegos deportivos y finalmente comparar la incidencia de la propuesta didáctica en el desarrollo de la coordinación motriz en los estudiantes de las instituciones anteriormente mencionadas. Por medio de los cuales se orienta el proceso investigativo que será descrito a continuación en el presente trabajo.

Este documento contiene cinco apartados en los cuales se abordan elementos fundamentales que permiten el desarrollo de la investigación, entre los cuales tenemos:

El primer capítulo describe la búsqueda de antecedentes acompañada de los propósitos de investigación, planteamiento del problema y justificación que son la base fundamental del proceso investigativo realizado. En el segundo capítulo denominado “Marco conceptual” tenemos los referentes teóricos que permiten comprender la coordinación motriz, la motricidad en la escuela y sus subcategorías correspondientes que permitirán contrastar información y poder dar estructura a los capítulos próximos.

En el tercer capítulo denominado “marco metodológico” se presenta la investigación evaluativa que es la escogida para la presente investigación, el enfoque mixto, la descripción de la población seleccionada (Julio Garavito armero Bogotá y la IED PIO XII Guatavita), se muestra el instrumento de evaluación denominado Test de coordinación 3js validado desde 2017 el cual se utiliza siguiendo su protocolo original (Este fue diseñado para medir

específicamente el nivel de coordinación motriz general) el cual será tenido en cuenta para la intervención, por último tenemos la descripción del tipo de evaluación procesual.

En el cuarto capítulo denominado análisis y discusión de resultados encontramos cuatro apartados relacionados con los objetivos de investigación, donde se presentan los resultados y descripción del diagnóstico inicial lo cual permite tener un segundo apartado en donde presentamos la propuesta didáctica de juegos deportivos para la mejora de la coordinación motriz en niños de 9 a 12 años de las instituciones ya mencionadas. A esta propuesta se le denomina “MOTOR LEARNING”, posterior a la propuesta se describe la evaluación procesual y los resultados obtenidos para poder concluir el capítulo con el análisis comparativo y discusión que permitirá evidenciar la incidencia de la propuesta en desarrollo de la coordinación motriz en los escolares de 9 a 12 años de las instituciones Julio Garavito armero Bogotá y la IED PIO XII Guatavita.

Al finalizar, tenemos el capítulo denominado “Conclusiones y Reflexiones” donde se realiza una interpretación respecto al proceso investigativo para poder dar cuenta de la validez en la investigación y del aporte de esta. De igual manera en este capítulo se tendrán en cuenta otros aspectos influyentes de la investigación como lo son las conclusiones en relación con la evaluación de la propuesta y a los agentes partícipes en la investigación.

1 CAPÍTULO

1.1 Antecedentes bibliográficos

Tras realizar un rastreo bibliográfico en bases de datos tales como Dialnet, Google Académico, Scielo y repositorios de universidades nacionales e internacionales, se logra concretar el análisis de alrededor de 65 documentos, entre los cuales se tuvieron análisis comparativos, propuestas didácticas, análisis descriptivos, intervenciones e investigaciones dentro de campo del deporte escolar, por lo cual fue necesario tener una serie de categorías

que fueron fundamentales para realizar la indagación de antecedentes, entre las cuales tenemos: Motricidad escolar, coordinación Motriz, iniciación deportiva, Modelo comprensivo, Didáctica y Juego. Luego de realizar la búsqueda con las categorías se analizó la información por medio de un formato que tenía apartados tales como: título, autor, año, categoría, bibliografía.

De igual manera se tuvo un formato donde se realizó un análisis sobre lo que se hizo y lo que se logró en cada una de las investigaciones, estos formatos se mostraran a continuación.

1.1.1 Categorización de los antecedentes

Tabla 1

Categorización de antecedentes

ARTÍCULO	términos claves	Origen	FECHA	características			TIPO DE DOCUMENTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	REFERENCIA
				METODOLOGIA	OBJETIVOS	TEMATICA			
análisis de la influencia de la metodología									
de la Intervención Psicomotriz	desarrollo aptitudes motrices	repositorio institucional		metodología de intervención funcional	Esta tesis tiene como propósito establecer .				Terry, Jaime. (2014, octubre 21).
sobre el Desarrollo de las Habilidades	evaluación	universidad de Murcia		y directiva presentan mejores	las preferencias metodológicas en la intervención.	psicomotricidad	proyecto de investigación	cuantitativo	Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia: Análisis de la influencia de la metodología
Motrices en niños de 3 a 4 años	intervención	departamento de psicología evolutiva y de educación	21/10/2014	resultados en la evaluación de la	en las clases de psicomotricidad con los alumnos	enseñanza escolar			de la intervención psicomotriz sobre el desarrollo de las habilidades motrices en niños de 3 a 4 años
				aptitud motriz	de 1º curso de educación infantil. Principalmente				https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/40991
					se intenta determinar si hay diferencias en el desarrollo de las aptitudes motrices del niño				
					en función de emplear diferentes metodologías de intervención				

1.1.2 Análisis de los antecedentes

Título y autores Lugar	Que se hizo	Que se logró

1.1.3 Hallazgos antecedentes

Tras el análisis de los antecedentes teóricos, obtenidos a partir de una exhaustiva búsqueda en diversas bases de datos, en repositorios de universidades, se evidencia que el niño en etapa escolar inicia su acercamiento al deporte de manera integral, donde se consolidan los criterios motrices tales como lanzar, agarrar, desplazarse, girar, lateralidad, combinación, a partir de la actividad lúdica, utilizando el juego como una herramienta para el desarrollo multidimensional del niño.

Basados en los estudios realizados por los autores: Romero (2000), Sánchez et al. (2001), Navarro et al. (2002), Valero (2005), Valero (2006), Valenzuela, (2007), Mendiara (2008), Da Silva Carmo et al. (2015), Santamaria y Santamaria (2016), Gonzales et al. (2018), Acosta (2019), Arronte y ferro (2020), Bernate (2020), Betancourt (2020, Madrona et al. (2020), Bernate (2021). Araujo et al. (2021), en el ámbito escolar dejando resultados evidentes respecto a las investigaciones, donde se evidencia una mayor motivación y participación de los niños durante el proceso de aprendizaje, donde el juego es el pilar fundamental durante la experimentación motriz. Por consiguiente, los autores coinciden en utilizar dentro de sus investigaciones el juego tanto para el desarrollo motriz como para el desarrollo cognitivo. Dando solución a problemáticas asociadas a las metodologías utilizadas para la enseñanza motriz, las cuales en la mayoría de los casos no son las más adecuadas por lo cual con las investigaciones realizadas dejan en evidencia que el juego es una herramienta didáctica que debe ser incluida dentro de las diferentes metodologías de enseñanza - aprendizaje en etapa escolar.

Así mismo, se evidencian análisis comparativos de diferentes metodologías para el aprendizaje de las capacidades motrices en la etapa escolar, buscando la eficiencia de los mismos, de tal manera que autores como: Romero (2000), Álamo et al. (2011), Robles et al.

(2011), Terry (2014), Sánchez Roa (2017), Arronte y ferro (2020), Arronte (2020), Eduarte et al. (2020), definen hallazgos importantes ante la eficiencia del modelo Comprensivo táctico dentro de los análisis realizados, donde se evidencia una mejora significativa gracias a que el modelo comprensivo muestra una mayor participación activa de los alumnos además de ser más motivante, lo que logra dar solución a problemáticas tales como: una baja participación de los niños en las actividades que tienen que ver con el aprendizaje de la técnica, donde los autores coinciden que el causante es la utilización repetitiva del modelo tradicional al estar basado en la repetición monótona de un gesto técnico, hace que los niños presenten menos interés en el aprendizaje tanto motriz como de los deportes, por lo cual las investigaciones comparativas nos dan como resultado que el modelo comprensivo logra suplir las necesidades que deja el modelo tradicional y que a su vez deja en evidencia la eficiencia del modelo comprensivo tanto para la enseñanza técnica, motriz y táctica.

De igual manera, se encuentran algunas variables positivas del modelo con referencia a la táctica con estilo de enseñanza descubrimiento guiado. Dentro de la investigación de antecedentes se encuentran documentos relacionados con “programas basados en la enseñanza de los contenidos motrices” y “desarrollo de capacidades” desde la concepción de los autores: Hirtz (1981), Uribe (1993), Dugas y During (2006), Ríos (2014), Morera et al. (2021), Segura et al. (2021) se consigue ejecutar un programa que logra mejorar las capacidades condicionales como resistencia y flexibilidad dentro de la muestra tomada en niños de 8 y 9 años, lo cual deja como resultado que el modelo con referencia a la táctica puede ser utilizado dentro de programas o propuestas que busquen dar solución a otras problemáticas tales como deficiencia en capacidades condicionales, cognitivas y sociales.

En otros estudios se han abordado temáticas como métodos, propuestas, estrategias guiadas a la motricidad e iniciación deportiva escolar donde los autores: Valenzuela (2006),

Campo (2010), García y Pirateque (2012), Rentería y Bernal (2012), Olivera et al. (2013), Da Silva et al. (2015), Sánchez Roa (2017), Acosta (2019), Revilla et al. (2020). Bernate (2021), Gonzales et al. (2021), plantean una serie de parámetros a tener en cuenta en el proceso de estimulación motriz en la etapa escolar tales como: La importancia de que la participación activa de los padres de familia en el proceso de enseñanza motriz, el énfasis en la técnica de movimiento siendo esta un factor que no se debe tener aislado sino que debe estar integrado en los procesos de enseñanza motriz, el desarrollo motriz tiene que estar presente en diferentes contextos fuera del aula lo que a su vez permite un desarrollo cognitivo, social, afectivo, durante el proceso se tiene que tener en cuenta la resolución de problemas a partir del procesamiento de la información más que la ejecución de un gesto. Con lo anteriormente mencionado se intentó dar solución a múltiples problemáticas planteadas por los investigadores, las cuales hacen referencia a metodologías que no eran acertadas en los procesos de enseñanza motriz, ya que estas atribuyen más importancia a la ejecución del gesto técnico que a los procesos cognitivos del niño, otra problemática evidenciada es que dentro de las metodologías no se utilizaba el juego como una herramienta indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje motriz, además de no tener en cuenta los aspectos sociales y afectivos del niño.

Distintos análisis plantean que, a la hora de valorar la capacidad coordinativa del niño, una de las pruebas más utilizadas es el “test 3js” el cual fue diseñado por: Cenizo Benjumea, J.M.; Ravelo Alfonso, J.; Morilla Pineda, S.; Ramírez Hurtado, J.M. y Fernández-Truan, J.C. (2017) donde se evidencian estudios relacionados mostrando la efectividad del test al momento de valorar el nivel de coordinación motriz general del niño.

1.2 Planteamiento del problema

A partir del diagnóstico del test coordinativo 3js realizado en las instituciones Julio Garavito Armero (Bogotá) y la IED PIO XII Guatavita se encuentran resultados poco favorables respecto a la coordinación motriz de los niños y niñas de 9 a 12 años de edad participes en esta investigación, así mismo se encuentran datos que posiblemente podrían suponer que los niños presentan una coordinación media con puntajes entre uno y dos sobre cuatro puntos posibles en los criterios de evaluación del test 3js, donde se tiene en cuenta la sumatoria de los puntajes de las siete pruebas para poder saber el nivel general de coordinación motriz.

La investigación pretende abordar dos instituciones educativas, que se encuentran en contextos diferentes expresando así un desarrollo motriz distinto, por un lado, se tiene a la IED PIO XII Guatavita donde al tener acercamiento a la zona rural los niños tienen experiencias motrices variadas dentro de las mismas actividades del campo, que pueden favorecerles en su desarrollo coordinativo motriz, pero así mismo tienen algunas necesidades de carácter educativo al no presentar un profesor en el área de educación física en las sedes de primaria lo cual podría ser una causante del nivel coordinativo motriz regular obtenido en los resultados del diagnóstico. Por otro lado tenemos el colegio Julio Armero ubicado en un contexto urbano en la ciudad de Bogotá donde los niños presentan un desarrollo motriz diferente al de Guatavita ya que la gran mayoría se encuentran en lugares confinados, con poca disponibilidad de espacio y en la gran mayoría de los casos alejados de la naturaleza, lo cual puede ser una causante del nivel coordinativo motriz regular presentado por los niños y niñas en los resultados del test diagnóstico, de igual manera presentan una situación opuesta a Guatavita en el campo educativo ya que en Julio Garavito si cuentan con profesor en área de

educación física, aun así se evidencian necesidades coordinativas semejantes a las encontradas en la IED PIO XII.

En este orden y posterior a un análisis práctico con el diagnóstico nos apoyamos en una base teórica donde se supone que existe una dificultad coordinativa en la etapa escolar, considerando que la coordinación es necesaria para múltiples aspectos de la vida desde la formación del individuo donde puede llegar a ser necesaria para el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y cognitivas.

“La educación motriz en una educación del ser completo, ya que asocia estrechamente la conciencia a la acción, la cual permite al niño explorar su medio, posibilitando la apropiación de la información, donde surgirá la significación, la conservación y la organización de la información cerebral. Es decir, la relación e interacción del individuo con su medio tanto físico como social, constituyen la causa del desarrollo psicológico. Por ello durante la infancia hay una estrecha relación entre motricidad y psiquismo, pues el niño manifiesta su vida psíquica, su relación con los demás y sus necesidades a través del movimiento, siendo el contexto más propicio para el aprendizaje infantil el de la acción, experimentación y el juego” Mesonero y Cano (1994) (pág. 3)

Se trae a el planteamiento del problema la cita textual a razón de que agrupa varios aspectos que se dan en la coordinación motriz, donde al no tener la adecuada formación temprana en esta se podrían presentar problemas en los aspectos que mencionan Mesonero y Cano “medio físico” y “medio social”, ambos tal vez llegarían repercutir positiva o negativamente (si se carece de ellos) para la edificación psíquica y cognitiva del infante, pues como dicen los autores: “la relación interacción del individuo con su medio tanto físico como social, constituye la causa del desarrollo psicológico” Mesonero y Cano (1994) (pág. 3).

No se puede dejar de lado que el desarrollo de la coordinación motriz que se da mediante la relación entre el medio físico y social también podría afectar las relaciones sociales, la autonomía, y la comprensión. Estas son categorías establecidas dentro de la investigación pues mediante el análisis de los antecedentes cada uno de estos términos se repite como objetivo de desarrollo en los documentos analizados. Así pues, el desarrollo de la coordinación motriz que se da mediante el medio físico y medio social podría repercutir en dichas categorías de análisis.

1.3 Pregunta problema

¿Cuál es la incidencia de los juegos deportivos en el desarrollo motor de los estudiantes de 9 a 12 años de edad de la Institución Educativa PIO XII de Guatavita y el Colegio Julio Garavito Armero de Bogotá?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Determinar la incidencia de los juegos deportivos en el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes de 9 a 12 años de edad de la Institución Educativa PIO XII de Guatavita y el Colegio Julio Garavito Armero de Bogotá.

1.4.2 Objetivos específicos

- Valorar el nivel de coordinación motriz de los estudiantes de 9 a 12 años de edad del Colegio IED PIO XII Guatavita y Julio Garavito Armero Bogotá a través de la aplicación del Test 3JS
- Diseñar una propuesta didáctica basada en los juegos deportivos para estudiantes de 9 a 12 años de edad del Colegio IED PIO XII Guatavita y Julio Garavito Armero Bogotá desde el modelo didáctico “Teaching game for understanding”.

- Identificar mediante una evaluación procesual el desarrollo alcanzado de la coordinación motriz en los estudiantes de cada Institución Educativa a partir de la aplicación de la propuesta didáctica basada en los juegos deportivos.
- Comparar la incidencia de la propuesta didáctica en el desarrollo de la coordinación motriz en los estudiantes del Colegio Julio Garavito Armero Bogotá y la Institución IED PIO XII Guatavita y Julio Garavito Armero Bogotá

1.5 Justificación

La coordinación motriz ha sido un campo de estudio durante muchas generaciones, es por ello que como investigadores planteamos que es fundamental generar nuevos aportes que permitan brindar alternativas que contribuyan a un mejor desarrollo de la coordinación motriz de los niños en etapa escolar, lo mencionado con anterioridad surge bajo una preocupación por los procesos deportivos que se evidencian en nuestro contexto, partiendo desde las vivencias personales donde planteamos una hipótesis sobre la problemática desde el contexto escolar donde evidenciamos que la coordinación de los niños no es la mejor, por lo cual desde nuestra perspectiva fijamos esta situación como una posible problemática a ser investigada.

La coordinación motriz es fundamental en los procesos sociales, cognitivos, emocionales y físicos del niño por lo que es importante un desarrollo integral, ya que de no tenerlo puede presentar ciertas dificultades así como algunos autores lo demuestran en su investigaciones; “Está ampliamente demostrado que una baja coordinación suele ir asociada con bajos niveles de práctica, una baja condición física, un aumento poco saludable del peso corporal, una baja autoestima, baja competencia percibida, ansiedad e incluso acoso escolar”.

(L. M. Ruiz Pérez, 2015)

Por lo cual buscamos aportar no solo al campo investigativo sino también a las instituciones en donde por medio de una propuesta basada en juegos deportivos bajo el modelo “Teaching game for understanding”, se busca la mejora motriz coordinativa permitiendo un mejor desempeño de las actividades diarias, de sus relaciones sociales, su formación de valores y hábitos que contribuyan a una formación integral del niño.

De igual manera es importante el desarrollo de la propuesta para todos aquellos niños de 9 a 12 años que presenten necesidades coordinativas en las instituciones educativas, por ello esta busca adaptarse a las necesidades presentadas, ya que es evidente que la mejora en la coordinación motriz podrá contribuir en su vida social y escolar, ayudándoles a la resolución de problemas en sus tareas cotidianas.

Por lo cual la investigación pretende abordar categorías como la coordinación motriz y los juegos deportivos siendo factores determinantes en los contextos seleccionados ya que abordamos dos instituciones que presentan necesidades a nivel de coordinación motriz. Por ende, es necesario intervenir ya que en el caso del colegio IED PIO XII no se cuenta con un docente en el área de educación física que a su vez refleja necesidades coordinativas evidentes. Mientras tanto en el colegio Julio Garavito armero los niños cuentan con docente en el área de educación física, pero presenta necesidades motrices en la coordinación quizás como consecuencia a las mínimas experiencias de movimiento al estar dentro del casco urbano con espacios confinados.

Por lo mencionado con anterioridad, es relevante identificar el alcance de la investigación, el cual desde lo práctico se plantea llegar al punto de intervenir en las instituciones, por medio de la propuesta de juegos deportivos, de igual manera poder a través de una evaluación procesual evaluar la incidencia de la misma sobre la coordinación motriz de los participantes en la investigación, aportando una base teórica que complementa

investigaciones revisadas desde los antecedentes y la revisión conceptual. Respecto a los límites de la investigación esta queda abierta para que futuras investigaciones continúen aportándole al proceso de la mejora de la coordinación motriz en escolares.

2 CAPITULO

Marco conceptual

El presente marco conceptual busca presentar conceptos y categorías que ayudaran a entender la investigación, además de aportar referentes teóricos que ayudan a la interpretación y análisis de los resultados, teniendo la motricidad en la escuela como la categoría que permitirá el desglose de las demás, por ello se sitúa al inicio del marco conceptual seguida de categorías como: Deporte en la escuela, didáctica, juego, iniciación deportiva, motricidad, Modelo comprensivo y Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión y por último la revisión normativa. Cada una de las categorías anteriormente mencionadas cuenta con subcategorías que contribuyen a un mayor análisis, interpretación e interrelación.

2.1 Motricidad en la escuela

Según Mesonero (1994), la educación motriz es una educación del ser completo, ya que asocia estrechamente la consciencia a la acción, la cual permite al niño explorar su medio, posibilitando la apropiación de la información, de donde surgirá la significación, la conservación y la organización de la información cerebral. Es decir, la relación e interacción del individuo con su medio, tanto físico. como social, constituye la causa del desarrollo psíquico. Por ello, dice que durante la infancia hay una estrecha relación entre motricidad y psiquismo, pues el niño manifiesta su vida psíquica, su relación con los demás y sus necesidades a través del movimiento, siendo el contexto más propicio para el aprendizaje infantil el de la acción, la experimentación y el juego. (Cano Guirado, 2015, pág. 3).

Así pues, es relevante recalcar la trascendencia de la enseñanza del movimiento durante la infancia, pues en esta etapa se adquieren la mayor parte de los aprendizajes ya que se aprende haciendo, moviéndose, interactuando con el entorno a través de experiencias de movimiento estático (motricidad fina en su mayoría) o dinámico de traslación del cuerpo en el espacio (motricidad gruesa).

2.1.1 Finalidad y funciones de la motricidad en la escuela

En este orden de ideas mencionamos diferentes posturas de este ítem que hablan acerca del objetivo que busca la motricidad en la escuela, y de la función que esta cumple en cada niño:

En las aulas, la motricidad es esencial debido a que estimula la actividad motriz del alumnado, logrando un gran grado de madurez en cada uno de sus patrones básicos de movimiento, en su coordinación, motricidad, lateralidad, manipulación de objetos, equilibrio, etc. Todo ello formará la base necesaria para preparar a los educandos para el futuro. (Alonso Álvarez & Pazos Couto, 2020, pág. 3)

Con lo anterior hacemos referencia a lo que plantea Nista Piccolo (2015), en donde defiende que una educación que no tome en cuenta la motricidad del niño es una educación que no contempla la condición real de este, pues pretende transformar al niño rápidamente en un ser productivo, cuando, verdaderamente, este ejercita su motricidad a medida que va descubriendo el medio que le rodea, citado por: (Cano Guirado, 2015, pág. 1).

Mientras que otros autores aluden a la motricidad en la escuela como un hecho importante e interdisciplinar para el desarrollo de la personalidad del infante e insisten en que la motricidad debe formar parte de una educación global que interaccione adecuadamente con el resto de las áreas o materias del currículum, pues es considerada como sustrato vivencial en el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño. Conde y Vicianá

(2001) y Sugrañes y otros (2007), entre otros muchos autores, insisten en que la motricidad debe formar parte de una educación global que interaccione adecuadamente con el resto de áreas o materias del currículum, pues es considerada como sustrato vivencial en el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño. (Garófano, Cano Guirado, Chacón Cuberos, Padial Ruz, & Martínez, 2009, pág 91) Conde y Viciano (2001) y Sugrañes y otros (2007) son citados por Garófano

Podemos concluir que la motricidad en la escuela es útil para el desarrollo de la personalidad, para descubrir el entorno al que se pertenece y que además es necesaria si se desea tener una formación global e interdisciplinar en diferentes áreas del conocimiento.

2.1.2 Motricidad e iniciación deportiva en la escuela

Respecto a esta frase en primera instancia se pretende describir el vínculo existente entre ambas temáticas ya que poco han sido abordadas en conjunto. El desarrollo motor se obtiene principalmente desde la escuela y en ambientes fuera de ella que llenan a el niño de experiencias corporales significativas generales, pero en pocas ocasiones el niño tiene un estímulo motriz que lo prepare tanto para la vida o para alguna práctica deportiva por la cual él se sienta atraído.

En este orden se trae al trabajo un artículo sobre la iniciación deportiva donde es tratada desde un enfoque Praxeológico motriz (ciencia de la acción motriz), “tomado del Repositorio Institucional Universidad de Antioquia”.

Con este se conocerá la teoría sobre la cual se sustentan ambos ejes. Así el concepto de esta temática es planteado por Uribe Pareja Iván Darío en el proyecto Centros de iniciación y formación deportiva dentro de su Ponencia en el Congreso panamericano de educación física que se dio en Bogotá para el año de 1991.

“La iniciación deportiva es el desarrollo de procesos para niños en edad escolar basados en la teoría y metodología de la educación física y el deporte. Está estructurada por etapas en las que se desarrollan planes organizados secuencial y sistemáticamente programados de acuerdo con la edad, el crecimiento, la maduración, el desarrollo físico e intelectual y el medio geográfico y social en que viven los niños”. (Uribe Pareja, 1997, pág. 89).

Así se entiende la iniciación deportiva como una serie de procesos planteados desde las teorías y métodos tanto de la educación física como del deporte, los cuales tienen como propósito mejorar la calidad de vida de los niños formándolos en una cultura física. Y que con dicha cultura física puedan contribuir a su estado físico y social, emocional mejorando así su vida.

2.2 Deporte en la escuela

Respecto a la temática del deporte dentro de la escuela se siguen los parámetros establecidos por monjas en 1997 en su trabajo *El deporte en la escuela. Reflexiones previas. La importancia de la justificación coherente de su uso*

“En nuestra opinión, teniendo en cuenta lo anterior, la presencia del deporte en el currículum del futuro profesorado de E.F. de Educación Primaria deberá ajustarse inicialmente a estos parámetros (Monjas, 1997 y 1998):

- Debemos capacitar a nuestro alumnado para que pueda justificar correctamente la utilización de la Iniciación Deportiva en el currículum de E.F. (si es que decide hacerlo).
- La formación que se proporcione al alumnado debe estar orientada a su posible trabajo docente en el área de E.F. de Primaria. No tendría ningún sentido dar una

formación muy especializada, cuyos intereses se alejan de la población escolar a la que nos dirigimos.

- El alumnado debe ser capaz de aplicar este contenido con un valor educativo y para ello deberá haber recibido la formación precisa que le permita dar respuesta al «¿Qué?, ¿Cómo? Y ¿Cuándo?» utilizar la Iniciación Deportiva en la E.F. escolar”

(Monjas Aguado, 1997, pág. 214)

En síntesis, si se opta por implementar el deporte dentro del currículo de una institución este aparte de ser un instrumento que desarrolla las capacidades físicas coordinativas y condicionales debe ser implementado también como herramienta para el desarrollo personal de los infantes.

2.3 Didáctica:

Para Álvarez y González la didáctica es: La disciplina que estudia el proceso docente educativo. Mientras la pedagogía estudia todo tipo de proceso educativo en sus distintas manifestaciones, la didáctica atiende solo al proceso más sistémico, organizado y eficiente, que se ejecuta sobre fundamentos teóricos y por personal especializado, los docentes. En consecuencia, la didáctica es una rama de la pedagogía. (Castro, et al., 2012).

Esto justifica que la didáctica actúa como un puente entre la teoría y la praxis siendo una herramienta lúdica para facilitar la asimilación de nuevas conductas o conocimientos.

2.4 Juego

2.4.1 Definición y características:

Desde los inicios de la humanidad el hombre ha desarrollado habilidades a partir de juego entendiendo este como un desarrollador de este.

Prieto (2010) Manifiesta: La mayoría de los autores sitúan el origen del juego a partir del juego animal que evolucionó en el hombre hacia una estructura superior integrada, por medio de componentes utilitarios y por creencias que se mostraban de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y que finalmente evoluciona y forma parte de la cultura (juegos tradicionales). (Carrión 2020, pág., 138) prieto es citado por Carrión

González (2007) expresa: “el juego es el lenguaje principal de los niños. a través del juego el niño expresa todo su mundo externo: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa. Desarrolla sus sistemas cognitivo, emocional y psicológico”. (Carrión, 2020) Gonzales es citado por Carrión

Es por ello por lo que entendemos el juego como un factor clave en la enseñanza ya que a través del juego se exploran diversas emociones y sensaciones que permitirán un aprendizaje significativo del sujeto otros autores definen que:

A través del juego, ellos expresan emociones, construyen sus propios aprendizajes y desarrollan las destrezas necesarias para su vida en la escuela. El juego es una preparación para la vida. Cuando los niños juegan, experimentan emociones y representan papeles y roles que luego desempeñarán en su etapa adulta. (López Araujo, 2021)

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. (Minerva Carmen, 2002)

Es así como el juego representa para la niña y el niño el ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando de éstas sus estados emocionales, carencias y frustraciones. Es el lenguaje propio de la niña y el niño con quienes se relaciona, con su medio y le facilita la formación en colectivo infantil, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica (Carrión, 2020).

Así el juego en la infancia es un escenario lúdico o dinámico en donde se le otorga un papel diferente a un objeto, o donde se hace uso del cuerpo para imitar. El niño reproduce la realidad en el juego y emplea su propio cuerpo para jugar o mimetizar.

2.4.2 Juego como estrategia didáctica.

En lo que concierne al juego y su antagonismo frente a la motricidad se abordara dicha temática desde el trabajo analítico de Granados Sánchez María Jimena que expone a cabalidad la perspectiva mimética que tiene Walter benjamín sobre el juego. En este orden Granados expone la temática central de Benjamín.

“En la infancia se evidencia comportamientos totalmente miméticos, y pueden observarse en el juego, el niño tiene un acto místico en su relación con los objetos, con el mundo y las cosas. El juego es el aspecto corpóreo de la mimesis, donde el cuerpo se transforma en ese objeto a imitar, lo incorpora, lo juega”. (Granados Sánchez, 2015, pág. 2)

así el juego en la infancia es un escenario lúdico o dinámico en donde se le otorga un papel diferente a un objeto, o donde se hace uso del cuerpo para imitar. El niño reproduce la realidad en el juego y emplea su propio cuerpo para jugar o mimetizar.

para otros autores encontramos que el juego tiene más relación con el desarrollo motor, como por ejemplo para Llorca citada por Lura Cano Girado en donde se menciona lo siguiente:

“será el juego el mecanismo que asegura la actividad motriz que el niño necesita, en los comienzos del comportamiento infantil, para conseguir una mejor adaptación a la vida”. (Cano Guirado, 2015, pág. 13). Otra concepción de juego es la planteada por Conde Y Viciano (1997) citado también por Cano.

El juego se considerará como un instrumento de aprendizaje no aislado, que sirve como vehículo para la adquisición de contenidos de cada área, evitando las formas de transmisión de los aprendizajes no adecuados a los intereses y motivaciones de los niños. (Cano Guirado, 2015, pág. 13)

Así es como el juego actúa y se manifiesta como un vehículo para la adquisición de contenidos y se reafirma como una estrategia didáctica que le permite aprender al sujeto tomando este del juego lo que le aporta un significado para su vida.

2.4.3 Juego como medio para el desarrollo motriz:

La motricidad no solo es importante porque permite el desarrollo motor del alumnado, sino también porque a través de ella el niño expresa y comunica sus emociones y adquiere los conocimientos pertenecientes al ciclo, siendo el movimiento un factor determinante en el aprendizaje al ser considerado un agente motivador capaz de impulsar al niño a la acción, que junto al juego ocupa un lugar relevante en el día a día del pequeño. (Garofano, Cano Guirado, Chacón Cubero, Padial Ruz, & Martínez, 2009, pág. 101)

La manifestación de la motricidad se evidencia en instrumentos que permiten la facilidad por la cual el niño empieza a demostrar desarrollo de sus habilidades motoras y las cuales deben apoderarse de todos los espacios en los cuales se encuentren. (Bernate, 2021).

de acuerdo con lo anteriormente planteado es necesario mencionar el juego como la principal herramienta por parte de los pedagogos y educadores físicos para el desarrollo de motricidad en los infantes, generando satisfacción y disfrute del mismo con un objetivo

sólido y común, el cual consiste en potenciar y optimizar los patrones básicos de movimientos, capacidades físicas condicionales y coordinativas entre otros, por tal motivo se debe vincular esta herramienta en los procesos pedagógicos dentro y fuera del aula. (Bernate, 2021).

según las fuentes textuales se asume el juego como la única y principal fuente través de la cual se pueden enseñar conductas y ciertos conocimientos de una manera en el que el infante se sienta a gusto o cómodo, generando nuevas estructuras mentales y nuevas conductas motrices.

2.4.4 Juego como estrategia para la iniciación deportiva:

“La iniciación deportiva es el desarrollo de procesos para niños en edad escolar basados en la teoría y metodología de la educación física y el deporte. Está estructurada por etapas en las que se desarrollan planes organizados secuencial y sistemáticamente programados de acuerdo con la edad, el crecimiento, la maduración, el desarrollo físico e intelectual y el medio geográfico y social en que viven los niños. (Uribe pareja, 2010, pag.69)

En este orden la iniciación deportiva puede enfocarse desde diferentes orientaciones: educativa, recreativa o en la perspectiva del rendimiento deportivo, dependiendo de la población, sus necesidades e intereses, y de los objetivos que se tengan.

2.5 Iniciación Deportiva

2.5.1 Iniciación deportiva definición

Se puede asumir como definición para el término iniciación deportiva la intervención que realiza Uribe Pareja dentro de la ponencia Deporte en el niño de hoy para el deportista del siglo XXI:

“la iniciación deportiva como un proceso pedagógico y formativo que por medio del juego busca el desarrollo multilateral y fortalecimiento tanto de la preparación física general como especial, y la transmisión de conocimientos sobre los fundamentos deportivos por medio de los mini deportes” (Uribe pareja, 2010, págs. 69-70)

Así pues, se concibe a la iniciación deportiva como un proceso motriz que a través de los predeportivos busca desarrollar la preparación física tanto general como especial y enseñar los fundamentos básicos deportivos. En este mismo apartado Uribe deja muy claros dos aspectos, el primero: la iniciación deportiva se caracteriza como diferente a los procesos que preside (la especialización deportiva y al alto rendimiento); el segundo, la educación física es exaltada como área curricular fundamental sobre la cual se edifica la iniciación deportiva la cual requiere que el niño perfeccione las capacidades físicas básicas (condicionales, coordinativas) y las habilidades motrices (combinación de patrones de movimiento) a continuación la cita textual :

Aclara que “las características de la iniciación son completamente diferentes a las de la especialización y el alto rendimiento deportivo y además plantea la educación física como base de la iniciación deportiva afirmando que ésta no puede darse sin un sólido crecimiento y desarrollo del niño y sin el perfeccionamiento de habilidades motrices y capacidades físicas básicas”. (Uribe Pareja ,2010, pág. 70)

Además, se hace hincapié en que la iniciación deportiva no solo promueve el desarrollo físico sino también psicológico e intelectual creando nuevas adaptaciones psicomotrices: “Igualmente enfatiza los beneficios psíquicos e intelectuales logrados por medio del deporte, y que unidos al desarrollo físico crean las bases para que se dispongan cambios estructurales y funcionales en el organismo” (Uribe Pareja ,2010, pág. 70)

En síntesis, se asume a la iniciación deportiva como el primer acercamiento al deporte mismo, la cual emplea los mini deportes y el juego como una herramienta para iniciar a consolidar los primeros gestos básicos de los futuros fundamentos deportivos de cada disciplina deportiva. Sin dejar de lado que no busca en el niño una especialización deportiva ni un alto rendimiento temprano únicamente pretende formar al niño en aspectos básicos deportivos. Además, dicha iniciación deportiva debe hacer parte de la educación física buscando a través de esta el desarrollo motor del niño.

2.5.2 Caracterización de la Iniciación deportiva

Considerando todos los aspectos mencionados analizaremos las estructuras de los juegos y deportes con relación a la iniciación deportiva, aplicadas específicamente a la clasificación propuesta por Pierre Parlabas planteada desde la praxeología motriz. (Uribe pareja, 2010)

- Deportes psicomotrices, aquellos en los que no se presenta interacción motriz: el individuo actúa en solitario.
- Deportes socio motrices, aquellos en los que el individuo actúa con otro o con otros: se presenta interacción motriz
- Deportes de cooperación, aquellos en los cuales se presentan situaciones motrices que implican interacción de colaboración; se dan generalmente entre los compañeros en actividades como escalar, pruebas de atletismo por equipos, y nado sincronizado
- Deportes de oposición, caracterizados porque las situaciones motrices siempre se dan entre jugadores que se oponen a las acciones del contrario; en ellos, la estrategia es un factor fundamental, lo cual implica que para su enseñanza y entrenamiento es necesario proceder de forma diferente a los juegos psicomotriz.
- Deportes de cooperación oposición, cuya estrategia básica se caracteriza por la cooperación permanente entre los compañeros de un equipo para oponerse a los del otro equipo.

En conclusión, cada una de las practicas necesarias para la iniciación deportiva de una u otra manera buscan el desarrollo motor, cognitivo y humano, conformando un sujeto integral.

2.6 Modelo Comprensivo para la enseñanza de los juegos deportivos

El presente trabajo pretende orientar su ruta didáctica bajo el modelo de enseñanza: Modelo Comprensivo para la enseñanza de juegos deportivos TGFU (Teaching Games for understanding). Dicho modelo es abordado desde el trabajo recopilatorio de Roberto Sánchez, José Devís y Vicente Navarro.

Los TGFU surgen en 1972 con Bunker y Thorpe como docentes de la universidad de Loughboroug de donde ambos habían sido alumnos una década atrás. Desde su experiencia profesional ambos concuerdan en una serie de dificultades presentes en la enseñanza de los juegos deportivos, así pues, las más importantes eran: “negativa repercusión de un énfasis en la técnica sobre la motivación del alumnado, la escasa competencia que adquirirían los estudiantes para resolver situaciones reales del juego y el poco progreso que experimentaban los menos hábiles” (Sánchez Gómez, Devís, & Navarro Adelantado, 2014, pág. 198).

El objetivo del modelo de Bunker y Thorpe es explicado por Sánchez y otros, al citar a Monjas:

“Convertir estudiantes en protagonistas en la enseñanza al promover su implicación cognitiva en la resolución de problemas tácticos y la invención de juegos (Monjas, 2001)” (Sánchez Gómez, Devís, & Navarro Adelantado, 2014, pág. 199).

Bunker y Thorpe basándose en las teorías del aprendizaje motor, la psicología deportiva y principalmente en el esquema de Schmidt, proponían variar la práctica de los juegos deportivos modificando las situaciones de dichos juegos para facilitar la comprensión de estos, además de transferir los principios tácticos del juego hacia los alumnos.

Posteriormente para 1979 Almond inicia a trabajar con Bunker a Thorpe. Almond tenía una fuerte influencia de Bruner lo cual lo llevo a conocer los trabajos de Leg Vygotsky, (Las ideas de andamiaje, y la Zona de Desarrollo Próximo - ZDP), las cuales introduce en el modelo que venían desarrollando Bunker a Thorpe. Así pues, Roberto Sánchez y otros, citan a Almond y Thorpe para explicar el aporte que hizo Almond al nuevo Modelo en desarrollo:

En el nuevo enfoque, esto se tradujo en un rol de profesor que actuaba de guía para desarrollar la comprensión y el conocimiento táctico de los estudiantes. El criterio de intervención se inspiró de la noción de ZDP, es decir, el profesor ayuda a que los estudiantes resuelvan los problemas tácticos, pero va reduciéndola a medida que pueden hacerlo por sí mismos (Almond, 2001). De esta forma, se asegura el traspaso de responsabilidad y fomento de la autonomía, los cuales constituyen factores claves en el aprendizaje desde el marco psicológico adoptado sobre la motivación intrínseca (Thorpe, 1992). (Sánchez Gómez, Devís, & Navarro Adelantado, 2014, pág. 199)

Es un modelo para del desarrollo motor adaptado de un modelo netamente educativo (modelo didáctico de enseñanza para la comprensión). Así pues, este nuevo modelo didáctico de Bunker y Thorpe tiene como objetivo desarrollar fundamentos básicos de cada disciplina deportiva, mejora de la técnica y táctica además de promover motivación y autonomía por la practica misma del deporte. Todo esto a través de la adaptación, modificación y exageración de las situaciones de juego. Cumpliendo así su aspecto didáctico.

2.7 Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión

La didáctica como perspectiva integradora, un modelo didáctico es una construcción específicamente didáctica y, por lo tanto, constituye un tipo de conocimiento con una elaboración y con una lógica ciertamente peculiar. Se puede decir que el conocimiento didáctico es integrador porque supone un nivel de elaboración diferente del nivel del

conocimiento escolar (el conocimiento que se maneja en el contexto escolar y que se halla presente en los libros de texto, en el discurso del aula, en las interacciones alumno-profesor, etc.) y del conocimiento profesional (el conocimiento específico de los profesores como profesionales de la enseñanza), pero, a su vez, supone una incorporación de esos otros niveles de elaboración. En el ámbito didáctico se elabora, pues, un conocimiento verdaderamente estratégico, que se convierte en instrumento decisivo para comprender mejor la escuela e incidir en su transformación; la elaboración nuclear de este conocimiento es el modelo didáctico, que en el caso que nos ocupa se presenta con el carácter de modelo alternativo. (García Pérez, 2000, pag,2)

En efecto, el “Modelo Didáctico de Investigación en la Escuela” (vid. Fig.1) -que consideramos como modelo alternativo- pretende proporcionar, a partir de un principio didáctico central y básico (la idea de “investigación”) un “marco curricular” válido para los alumnos y para los profesores (5). En ambos casos se contemplan tres “problemas” básicos: cuál es el “conocimiento escolar” (y el “conocimiento profesional”) que se considera deseable; cómo impulsar la “investigación escolar”, a fin de promover la construcción del conocimiento escolar (y cómo impulsar el “desarrollo de equipos de profesores investigadores” que promuevan su desarrollo profesional); cómo “regular el proceso” de investigación escolar (y de desarrollo profesional). A estos tres problemas (escolares y profesionales) se da respuesta mediante unas determinadas “hipótesis curriculares”, que constituyen los supuestos sobre los que se trabaja al desarrollar el proyecto curricular: concebimos el conocimiento escolar y el conocimiento profesional deseables de una determinada manera (como conocimientos epistemológicamente peculiares, que se elaboran mediante la integración de diversos referentes); asimismo, consideramos que una metodología didáctica basada en la investigación escolar de los alumnos y en la investigación de los propios profesores acerca de su desarrollo es la más adecuada para favorecer la

construcción del conocimiento escolar y del conocimiento profesional, respectivamente; por fin, concebimos la evaluación escolar y profesional como investigación (o seguimiento continuo) que permite la reelaboración de las hipótesis. Hay otros problemas e hipótesis estrechamente relacionados con esta tríada principal, como los referidos a las relaciones comunicativas y de poder (presentes tanto en el aula escolar como en los contextos de desarrollo profesional) o a los programas de actividades (escolares y profesionales) en los que se materializan las propuestas de los otros tres elementos citados (García Pérez, 2000, pag.4)

Modelo educativo que enfatiza y promueve la investigación, la incentiva y la motivación en la escuela, desde la didáctica.

2.8 Motricidad

Para ahondar en la motricidad se parte con el término “motivación” el cual está relacionado directamente con el movimiento desde el origen etimológico de la misma palabra (motivación – movimiento) como lo menciona Carrillo y otros citado por cano.

Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009) y Pérez Mariscal (2009) defienden que la motivación, del latín *motivus*, relativo al movimiento, es aquello que mueve, provoca o suscita, es el motor de la conducta humana. Según estos autores, el interés por la actividad es despertado por una necesidad, mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser de origen fisiológico o psicológico.

Explican que cuando surge una necesidad, se produce un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que lleva al niño a desarrollar un comportamiento o acción capaz de descargar dicho estado, de manera que se puede decir que la motivación surge del deseo de satisfacer dicha necesidad. (Cano Guirado, 2015, pág. 17).

La motricidad, según diferentes corrientes psicomotoras, se define como la capacidad de producir movimientos, los cuales son producto de la contracción muscular que se produce

por los desplazamientos y segmentos del cuerpo, a la vez, que por la actitud y el mantenimiento del equilibrio (Zapata, 1989) (Virginia, Laura, Rosario, & Asunción, 2017, pág. 90).

“Forma concreta de relación del ser humano con el mundo y con sus semejantes, relación ésta caracterizada por intencionalidad y significado, fruto de un proceso evolutivo cuya especificidad, se encuentra en los procesos semióticos de la consciencia, los cuales, a su vez, discurren de las relaciones recíprocas entre naturaleza y cultura, por tanto, entre las herencias biológicas y sociohistóricas. La Motricidad se refiere, por tanto, a sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en el espacio – tiempo objetivo y representado, implicando percepción, memoria, proyección, afectividad, emoción, raciocinio (Jiménez, María, Zuluaga, & Enver, 2011, pág. 99)

Mendoza subdivide la motricidad en motricidad fina y gruesa definiéndolas de la siguiente manera: “La motricidad fina implica el control voluntario y preciso de los movimientos de la mano y los dedos. Es una habilidad fundamental para realizar una gran cantidad de actividades escolares” (Mendoza Morán, 2017, pág. 11). Y para definir la motricidad gruesa Mendoza cita a Belkis

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo (Belkis, 2007) (Mendoza Morán, 2017, pág. 14).

Así es válido tener la motricidad como un concepto clave de la propuesta puesto que de esta depende toda la traslación del niño y surge desde su interior, desde lo motor y desde lo que lo motiva e incita a moverse.

2.8.1 Capacidades coordinativas

En cuanto al punto principal del presente trabajo en el desarrollo motor no se puede dejar de lado la relación que se presenta con las capacidades coordinativas: acoplamiento, diferenciación, equilibrio, orientación, ritmo, reacción y adaptación. Así pues, Hirtz define las capacidades coordinativas de la siguiente manera: “Es la capacidad de coordinación (sinónimo: destreza) está determinada ante todo por los procesos de control y de regulación del movimiento” (Hirtz, 2014)

Nuestro enfoque se establece en las capacidades coordinativas que se encargan de la orientación del movimiento, el cual concuerda con el desarrollo motor en la etapa escolar. “Es por esto por lo que las capacidades coordinativas son aquellas determinadas por la coordinación, debido a los procesos de regulación y conducción del movimiento”. (Junta de Andalucía consejería de educación cultura y deportes, s.f.) Las Capacidades Físicas Coordinativas son aquellas capacidades que dependen del sistema nervioso central y periférico para su dirección y regulación, es decir, son las capacidades que nos permiten ejecutar movimientos de manera eficaz, precisa y económica, mediante la sincronía e intercambio de estímulos e impulsos entre el cerebro y nuestros músculos, para mover nuestro cuerpo. Esto contribuye a la propuesta que se desarrolló en medida que la coordinación es requerida para el desarrollo motriz pues esta depende de la armonía entre los movimientos que deben realizarse eficiente y eficazmente.

2.8.2 Habilidad motriz

El término habilidad proviene del latín *habilitas* y hace referencia a la maña o la destreza para desempeñar una determinada acción.

La concepción global que la mayoría de las definiciones realizan sobre habilidad y destreza se enmarcaría en la definición de habilidad motriz que Batalla (1994) formula como

el grado de competencia de un sujeto concreto frente a un objeto determinado. Es decir, en el momento que se ha alcanzado el objetivo propuesto en la habilidad se considera que ésta se ha logrado a pesar de que este objetivo se haya conseguido de una forma poco depurada y económica. (Días Lucea, 1999, pág. 52)

De tal manera las habilidades son fundamentales para un desarrollo futuro de gestos deportivos y engramas de movimiento, por lo cual es fundamental la estimulación temprana de estas habilidades para propiciar un ambiente óptimo de enseñanza-aprendizaje del niño en formación, en concordancia nuestro trabajo de investigación da importancia a estas características de tal manera que se pueda mejorar la motricidad del niño y en específico su coordinación.

2.8.3 Destreza motriz

“En cambio, por destreza motriz, se desprende el concepto de que ésta es la capacidad del individuo de ser eficiente en una habilidad determinada. La destreza puede ser adquirida por medio del aprendizaje o innata en el propio individuo”. (Días Lucea, 1999, pág. 52)

Antes de continuar con el desarrollo de los distintos conceptos, queremos hacer señalar la diferencia existente entre Habilidades y Destrezas. Es fácil comprobar que, en diversos textos y manuales sobre este ámbito, se utilizan de forma alternativa, sinónima o diferente los términos de habilidad, tarea y destreza motriz. Ciertamente, unos autores nos indican que:

- Habilidad Motriz, son movimientos naturales e innatos.
- Destrezas Motrices, son movimientos aprendidos.

Y otros autores dicen:

- Habilidad Motriz, es la capacidad que tiene el sujeto de relacionarse con su entorno, haciendo referencia a la exploración.

- Destrezas Motrices, son actividades manipulativas.

Pero, para Singer, Matveiev y Sánchez Bañuelos, estos dos términos son sinónimos, sobre todo para este último. Además, el currículo de Educación Física los utiliza como sinónimos, con un Bloque de Contenido: Habilidades Motrices; dónde se reúnen las actividades que permiten al alumnado moverse con eficacia. Destacándose la toma de decisiones para la adaptación del movimiento en nuevas situaciones y las adquisiciones relativas al dominio y control motor. (Franco Serrano, 2013)

Singer (1986) define el concepto destreza como “la habilidad para ejecutar bien un acto o actividad en cualquier situación” (Glosario Alicante, 2018). Los parámetros que marcan un buen nivel de destreza en una actuación motriz son:

- Los objetivos y criterios están próximos a cumplirse.
- La acción se hace más estable, consistente y predecible.
- La actuación es más eficaz con menos esfuerzo.

En este orden de ideas si se detiene a detallar el concepto se puede inferir que dicho termino es una subcategoría de una mayor categoría como lo es la habilidad motriz y la diferencia que existe entre ambas radica en que la destreza motriz hace alusión a la manipulación concreta de un artefacto mientras que el termino habilidad motriz se entiende como la capacidad para desempeñar una acción motriz (Francisco j. Corpa rivera, 1991)

2.8.4 *Aprendizaje Motriz*

Los estudios realizados hasta la actualidad inciden en la necesidad de que la educación motriz tenga una visión integral e integrada del sujeto como una unidad psicofísica, atendiendo al desarrollo de las condiciones: relacional, comunicativa, expresiva, operativa de

la personalidad, como parte de la manera de ser, de actuar y de relacionarse (Gutiérrez; Castillo, 2014). (Yolanda & Pazos Couto, 2020, pág. 3) Gutiérrez citado por Yolanda

López (2011) muestra que la educación motriz es vital para el desarrollo sistemático de los movimientos del cuerpo, cuyo fin es promover la consecución y desarrollo de hábitos, habilidades, aptitudes y destrezas de tipo psicomotor que contribuyan al desarrollo pleno, armónico e integral de los niños. (Yolanda & Pazos Couto, 2020, pág. 2) López citado por Yolanda.

Como indica Bocanegra (2014), la motricidad dentro del aula es muy importante porque la inteligencia de los niños y niñas se construye a partir de la misma. Para poder realizar una adecuada formación en motricidad son fundamentales los conocimientos que se tengan sobre la materia PAGINA 13 (Yolanda & Pazos Couto, 2020, pág. 13) bocanegra citado por Yolanda .

2.9 Revisión de la normatividad base para el proyecto.

2.9.1 Ley de deporte Ley 181 de enero 18 de 1995.

Los objetivos generales de la presente Ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

La ley 181 de 1995 bajo la cual se establece el Sistema Nacional del Deporte en el territorio nacional implanta y fomenta la educación física buscando el desarrollo humano

desde esta área de la educación para crear un sujeto útil para la sociedad. Así la propuesta motora Learning busca el desarrollo motriz y humano para concebir una persona hábil que pueda cumplir con su rol social

2.9.2 Ley del menor 1098 de 2006.

Este Código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna. Así pues, nuestra la propuesta Motor learning pretende dicho desarrollo integral del niño empleando para ello la coordinación motriz.

2.9.3 Ley general de la educación de 1994.

La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social. En esta medida nuestra investigación está en concordancia con la ley 115 pues al igual que ella también entiende los procesos formativos como herramientas principales para el

desarrollo integral de la persona y por ello emplea motor Learning que mediante el desarrollo de la coordinación motriz busca crear un sujeto integral.

3 CAPITULO

Marco metodológico

3.1 Tipo de investigación.

Para nuestro proyecto investigativo abordamos la investigación evaluativa como referente para el desarrollo de las etapas de esta, de tal manera que nos permita tener mejoras continuas en los diferentes componentes y así lograr a través de la evaluación llevar el seguimiento procesual para dar cuenta de los propósitos definidos basándonos en los autores investigados.

3.1.1 *Investigacion evaluativa*

Correa et al, (1996) citando a Suchman, (1967) Afirma que: “La investigación evaluativa es un tipo especial de investigación aplicada cuya meta, a diferencia de la investigación básica, no es el descubrimiento del conocimiento. Poniendo principalmente el énfasis en la utilidad, la investigación evaluativa debe proporcionar información para la planificación del programa, su realización y su desarrollo. La investigación evaluativa asume también las particulares características de la investigación aplicada, que permite que las predicciones se conviertan en un resultado de la investigación. Las recomendaciones que se hacen en los informes evaluativos son, por otra parte, ejemplos de predicción”. (P.31)

Escudero (2016) citando a Urban & Trochim, (2009) Afirman que: La investigación evaluativa, en suma, se mueve en un contexto de resolución de problemas. Y en este sentido, el evaluador se ve obligado a utilizar el conocimiento teórico en la resolución de problemas prácticos, jugando el importantísimo papel de facilitador de la integración de la investigación básica y la práctica. (p.3)

Escudero (2016) citando a Escudero (2009) & Maxcy (2003) Afirman que: “Otro elemento identificativo importante de la investigación evaluativa es que aborda el análisis de todo tipo de información, tanto cualitativa como cuantitativa, en muchos casos con grandes volúmenes de datos, desde perspectivas diversas, apoyándose en metodologías de investigación múltiples y flexibles”. (P.3)

3.1.1.1 Fases

En cuanto al proceso que se sigue en la investigación evaluativa están establecidas las siguientes fases: preliminar, de desarrollo, de continuidad, fase de valoración. En la investigación evaluativa se debe tener claro que cada una de sus fases surge y propicia el origen de la siguiente, crenado así un sistema que realimenta la investigación. Así esta estará en continua mejora. Zapatero y otros lo dan a entender en el siguiente apartado.

Estas fases configuran un sistema interactivo que busca la mejora continua de sus componentes. De hecho, el final de una fase condujo y guío el comienzo de la siguiente, a través de la definición previa de criterios estables que orientan el proceso de investigación, los resultados y la consecuente toma de decisiones (Zapatero Ayuso , González Rivera, & Antonio Campos, 2017, pág. 22).

Fase preliminar:

“La fase preliminar es la antesala de la segunda fase, de desarrollo. Dicha fase constituye una evaluación de la implementación. Esta evaluación pretende descubrir los errores en los procedimientos empleados por el docente (Colás y Rebollo, 1993)” (Zapatero Ayuso , González Rivera, & Antonio Campos, 2017, pág. 22).

Fase de desarrollo:

Evaluación de la implementación o de proceso. (Zapatero Ayuso , González Rivera, & Antonio Campos, 2017, pág. 22).

Fase de continuidad:

En ese sentido, la fase de continuidad vuelve a ser el punto de partida para la fase final de esta investigación evaluativa. Dicha fase se encuentra precedida de la elaboración del informe de evaluación, que recogen la toma de decisiones en función de los criterios que han dado coherencia a todo el proceso. (Zapatero Ayuso , González Rivera, & Antonio Campos, 2017, pág. 22).

Fase de valoración:

toma de decisiones y un proceso que, por otro lado, es meta evaluado y atiende a los implicados en la implementación del programa (profesores participantes y alumnos), valorando su impacto y pertinencia (Zapatero Ayuso , González Rivera, & Antonio Campos, 2017, pág. 22).

3.2 Tipo de enfoque

3.2.1 Enfoque mixto

En nuestro proyecto de investigación se llevará a cabo un enfoque mixto donde se analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos con la finalidad de abordar la problemática, de tal manera que se evidenciará el enfoque cuantitativo en el test de coordinación motriz 3JS. pero de igual manera tendremos un enfoque cualitativo en la evaluación de la propuesta basada en el modelo “Teaching game for understanding” donde se analizan factores como autonomía, socialización y comprensión. Durante las sesiones de la propuesta se realizarán retroalimentaciones de carácter cualitativo, pero para evidenciar las mejoras será necesario el enfoque cuantitativo de acuerdo con la evaluación procesual que se

llevara a cabo, por lo anterior mente mencionado es que el enfoque mixto se adapta mejor a nuestra línea de investigación.

Sánchez Valtierra (2013) Considera, por tanto, que los métodos de investigación mixta son la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno. Plantea, además, que el proceso del modelo de métodos de investigación mixta consta de ocho pasos:

1. Determinar la pregunta de investigación.
2. Determinar el diseño mixto que es apropiado.
3. Seleccionar el método o modelos mixtos de diseño de la investigación.
4. Recoger la información o datos de entrada.
5. Analizar los datos.
6. Interpretar los datos.
7. Legitimar los datos o información de entrada.
8. Sacar conclusiones (si se justifica) y la redacción del informe final.

Igualmente, precisa cinco propósitos principales para llevar a cabo métodos de investigación mixtos

- a) La triangulación (es decir, la búsqueda de la convergencia y la corroboración de los resultados de los diferentes métodos y modelos que estudian el mismo fenómeno).
- b) La complementariedad (es decir, la búsqueda de colaboración, mejora, ilustración y aclaración de los resultados de un método con los resultados del otro método).
- c) Iniciación (es decir, el descubrimiento de las paradojas y contradicciones que conducen a la reelaboración de la pregunta de investigación).
- d) Desarrollo (es decir, cómo los resultados de un método se utilizan para ayudar a explicar el otro método).
- e) De expansión (es decir, buscando la amplitud y el alcance de la investigación mediante el uso

de métodos diferentes para diferentes componentes de consulta) (citado en Guelmes Valdés. E. L., & Nieto Almeida, L. E, 2015, pág. 23 -29).

3.3 Caracterización la población

3.3.1 Presentación poblacional IED PIO XLL(Guatavita)

La institución educativa departamental (IED PIO XLL) tiene una serie de características que demarcan su identidad, presenta una población que es acogida desde edades de 3 a 18 años, los niños y niñas pertenecen al centro del pueblo y a muchas de sus veredas, normalmente desarrollan actividades relacionadas con el campo, la cultura y el turismo, suelen ser muy reservados ya que vienen de familiar muy conservadoras y protectoras, ya que al estar en pueblo lleno de tradiciones es normal que se presenten este tipo de conductas, muchos de los niños están inscritos en escuelas de formación gratuitas de deporte tales como: Fútbol, voleibol, atletismo, artes marciales, baloncesto, canotaje y ajedrez, de igual manera un porcentaje importante de la población participa de forma activa en escuelas de música y danzas tradicionales en respuesta a las costumbres, los niños y niñas suelen entrar a edades tempranas a la escuela ya que muchos padres tienen que trabajar fuera del municipio por dificultades laborales .Los niños de la IED PIO XII vienen de familias humildes con un estrato socioeconómico bajo (1-2) en la escala nacional.

3.3.2 Presentación poblacional Julio garavito armero(Bogota)

El Colegio julio Garavito armero sede A (primaria)Presenta las siguientes características. La institución a la que pertenece dicha población se ubica en el sur occidente de la ciudad de Bogotá de la localidad de puente Aranda en el barrio de nuevo Muzu. Dicha población oscila entre los estratos 2 y 3. Los niños que pertenecen a dicha institución viven en la periferia de esta. En la institución se tienen enfoque e Educación formal en los niveles de preescolar, básica y secundaria en articulación con la Educación Superior en los núcleos

comunes de administración e ingeniería. Los niños pertenecientes a esta población provienen de familias con una actividad socioeconómica de estrato medio. La mayoría de los niños no realizan actividades extraescolares deportivas y presentan sedentarismo.

Tabla 2

Caracterización de instituciones

Nombre	Institución Educativa Departamental - Pio XII	Colegio Julio Garavito Armero - Bogotá
Enfoque	Educación formal en los niveles de preescolar, básica y secundaria con técnico en turismo.	Educación formal en los niveles de preescolar, básica y secundaria en articulación con la Educación Superior en los núcleos comunes de administración e ingeniería
Ubicación	Dirección: calle 11 #2-13. Guatavita.	10, Cl. 38 Sur #52, Bogotá DC localidad 16 puente Aranda
PEI	Formación en valores para una educación integral desde la autonomía y la responsabilidad.	LA COMUNICACION COMO ELEMENTO DE FORMACION EN VALORES PARA EL DESARROLLO HUMANO PRODUCTIVO”, con énfasis en Gestión Empresarial.
Correo	colpioxiiguatavita@gmail.com	iedjulio@gmail.com
Tel	No especificado	+5712708028
Rector	Hernán Ramírez Yale	José Márquez Gomes
Correo rector	hernanRamírez2005@gmail.com	No especificado

Numero rector	3013738498	No especificado
Población	Niños de la sede concentración el dorado	Niños de la sede C
Cursos	4° y 5°	4° y 5°
Edad	9 a 12 años	9 a 12 años

3.4 Instrumentos de investigación

3.4.1 Test de 3JS

Para la intervención se realizará el Test coordinación 3SJ con la finalidad de valorar el nivel de coordinación motriz general de los niños y niñas de 9 a 12 años de la IED PIO XII (Guatavita) y Julio Garavito Armero (Bogota). Por lo tanto, se realizarán 3 tomas del test (Antes, durante y después) para lograr evidenciar la mejora obtenida, vale recalcar que se utilizara el instrumento solo para tener el nivel de coordinación general el cual se obtiene con la sumatoria de los puntajes de las 7 pruebas.

Respecto a la validación del test este fue validado en el 2017 por lo cual se utilizan las pruebas, criterios y puntajes tal cual como fue diseñado.

3.4.1.1 Descripción general

El test 3JS tiene como objetivo evaluar el nivel de coordinación motriz de los niños y niñas de 6 a 12 años. Se realiza un recorrido con 7 pruebas de forma consecutiva y sin

descanso intermedio: saltos verticales, giro, lanzamientos, golpes con el pie, carrera de slalom, bote con slalom y conducción sin slalom.

Edades recomendadas para aplicar: 6 a 11 años.

3.4.1.2 Pruebas:

- Saltar a pie junto unas picas citadas a cierta altura
- Realizar un giro completo
- Lanzar 2 pelotas al poste de una portería sin salirse del cuadro situado en cierta distancia
- Patear 2 balones al poste de una portería desde una cierta distancia sin salirse del cuadro
- Desplazarse corriendo, haciendo slalom
- Rebotar Y conducir un balón de baloncesto Superando un slalom simple
- Conducir ida y vuelta un balón con los pies superando un slalom simple

Año de publicación y validación del Test: 2017.

Autores: los autores de esta herramienta son: Cenizo Benjumea, J.M.; Ravelo Alfonso, J.; Morilla Pineda, S.; Ramírez Hurtado, J.M. y Fernández-Truan, J.C.

3.4.1.3 Imágenes de criterios de evaluación Test. 3jS

Figura 1

Criterios de evaluación

Tarea		Descripción materiales	Tarea		Descripción materiales
1ª	Salto vertical	Locomotoriz	2ª	Girar longitudinal	Locomotoriz
3ª	Lanzamiento de precisión	Control de objetos	4ª	Golpeo de precisión	Control de objetos
5ª	Carrera	Locomotoriz	6ª	Bote	Control de objetos
7ª	Conducción	Control de objetos			

Cenizo J , Ravelo J, Morilla S & Fernández J, (2017), Motor Coordinación Test 3JS:

Assessing and analyzing its implementation, extraída de Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.

Figura 2

Criterios de evaluación prueba 1

PRUEBA 1. SALTAR CON LOS DOS PIES JUNTOS LAS PICAS SITUADAS A UNA ALTURA		
1 punto	<p>No se impulsa con las dos piernas simultáneamente. No realiza flexión de tronco.</p> <p>Importante fijarse en que ni se impulsa, ni cae con las dos piernas.</p>	
2 puntos	<p>Flexiona el tronco y se impulsa con ambas piernas. No cae con los dos pies simultáneamente.</p> <p>Esta vez se impulsa con las dos piernas a la vez pero NO cae con los dos al mismo tiempo.</p>	
3 puntos	<p>Se impulsa y cae con las dos pero no coordina la extensión simultánea de brazos y piernas.</p> <p>Esta vez se impulsa y cae con las dos piernas a la vez pero NO coordina movimiento de brazos y piernas.</p>	
4 puntos	<p>Se impulsa y cae con los dos pies simultáneamente coordinando brazos y piernas.</p> <p>Esta vez se impulsa y cae con las dos piernas a la vez y el movimiento es totalmente coordinado de brazos y piernas.</p>	

Figura 2. Criterios de valoración de la prueba 1

Cenizo J, Ravelo J, Morilla S & Fernández J, (2017), Motor Coordinación Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation, extraída de Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.

Figura 3

Criterios de evaluación prueba 2

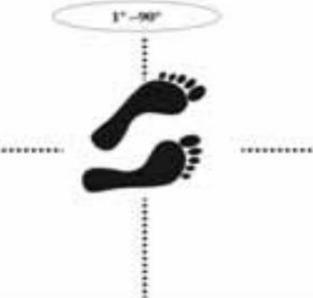
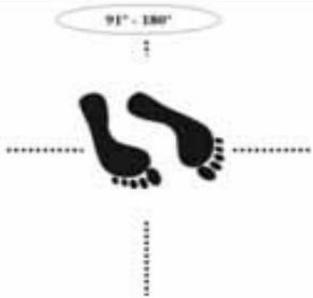
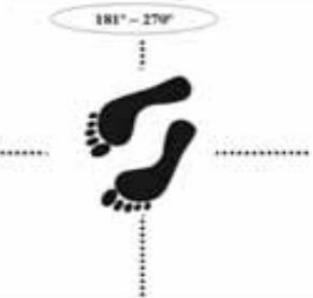
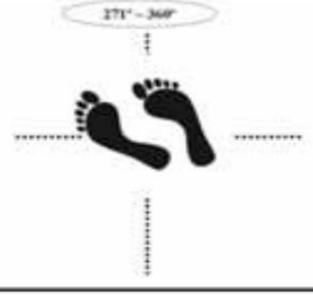
1 pu nto	<p>Realiza un giro entre 1 y 90°.</p> <p>El niño/a salta y NO es capaz de dar más de un cuarto de giro en el eje longitudinal (cae con las puntas de los pies en el primer cuadrante).</p>	
2 pu ntos	<p>Realiza un giro entre 91 y 180°.</p> <p>El niño/a salta y NO es capaz de hacer un giro de más de media vuelta en el eje longitudinal, pero sí más de un cuarto de giro (cae con las puntas de los pies en el segundo cuadrante).</p>	
3 pu ntos	<p>Realiza un giro entre 181 y 270°.</p> <p>El niño/a salta y NO es capaz de dar más de tres cuartos de giro en el eje longitudinal, pero sí más de media vuelta (cae con las puntas de los pies en el tercer cuadrante).</p>	
4 pu ntos	<p>Realiza un giro entre 271 y 360°.</p> <p>El niño/a salta y Sí es capaz de dar más de tres cuartos de giro en el eje longitudinal (cae con las puntas de los pies en el cuarto cuadrante).</p>	

Figura 3. Criterios de valoración de la prueba 2

Cenizo J, Ravelo J, Morilla S & Fernández J, (2017), Motor Coordinación Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation ,extraída de Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.

Figura 4

Criterios de evaluación prueba 3

PRUEBA 3. LANZAR DOS PELOTAS AL POSTE DE UNA PORTERÍA DESDE UNA DISTANCIA Y SIN SALIRSE DEL CUADRO		
1 pu nto	<p>El tronco no realiza rotación lateral de hombro y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás.</p> <p>Brazo delante sin llevar la pelota atrás.</p>	
2 pu ntos	<p>Realiza poco movimiento de codo y existe rotación externa de la articulación del hombro.</p> <p>Ligero armado del brazo, la pelota sigue sin llegar atrás.</p>	
3 pu ntos	<p>Hay armado del brazo y el objeto se lleva hasta detrás de la cabeza.</p> <p>La pelota se lleva atrás pero el movimiento no es coordinado entre brazos y piernas. (Ejemplo: descoordinación pierna adelantada con el brazo ejecutor)</p>	
4 pu ntos	<p>Coordina un movimiento fluido desde las piernas y el tronco hasta la muñeca del brazo contrario a la pierna adelantada.</p> <p>Pelota llevada atrás, coordinación tronco y pierna contraria adelantada.</p>	 

Figura 4. Criterios de valoración de la prueba 3

Cenizo J , Ravelo J, Morilla S & Fernández J, (2017), Motor Coordinación Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation, Extraída de Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.

Figura 5

Criterios de evaluación prueba 4

PRUEBA 4. GOLPEAR DOS BALONES AL POSTE DE UNA PORTERÍA DESDE UNA DISTANCIA Y SIN SALIRSE DEL CUADRO		
1 pu nt o	<p>No coloca la pierna de apoyo al lado del balón. No hay una flexión y extensión de la rodilla de la pierna que golpea.</p> <p>Pie de apoyo lejano al balón y/o no hay flexión extensión de rodilla y cadera.</p>	
2 pu nt os	<p>No coloca la pierna de apoyo al lado del balón y golpea con un movimiento de pierna y pie.</p> <p>Sí hay flexión extensión de rodilla y cadera. Pie de apoyo lejano al balón</p>	
3 pu nt os	<p>Se equilibra sobre la pierna de apoyo colocándola al lado del balón. Balancea la pierna golpeando con una secuencia de movimiento de cadera, pierna y pie.</p> <p>Pie de apoyo junto al balón y sí hay flexión extensión de rodilla y cadera. No hay secuencia de movimientos coordinados.</p>	
4 pu nt os	<p>Se equilibra sobre la pierna de apoyo y balancea la pierna de golpeo, siguiendo una secuencia de movimiento desde el tronco hacia la cadera, muslo y pie.</p> <p>Pie de apoyo junto al balón y sí hay flexión extensión de rodilla y cadera. No hay secuencia de movimientos coordinados de todo el cuerpo</p>	

Figura 5. Criterios de valoración de la prueba 4

Cenizo J , Ravelo J, Morilla S & Fernández J, (2017), Motor Coordinación Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation ,extraida de Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.

Figura 6

Criterios de evaluación prueba 5

PRUEBA 5. DESPLAZARSE CORRIENDO HACIENDO EL SLALOM		
1 punto	<p>Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual. Fase aérea muy reducida.</p> <p>Apenas levanta los pies del suelo y/o las piernas están rígidas en la carrera.</p>	
2 puntos	<p>Se distinguen las fases de amortiguación e impulsión pero con un movimiento limitado del braceo (no existe flexión del codo).</p> <p>El tren inferior realiza bien el movimiento pero No el braceo (brazos rígidos).</p>	
3 puntos	<p>Existe braceo y flexión en el codo. Los movimientos de brazos no facilitan la fluidez de los apoyos (la frecuencia del braceo no es la misma que la de los apoyos).</p> <p>Braceo y movimiento de piernas que no facilitan la marcha.</p>	
4 puntos	<p>Coordina en la carrera brazos y piernas y se adapta al recorrido establecido cambiando la dirección correctamente.</p> <p>Flexo – extensión de brazos perfectamente coordinada.</p>	

Cenizo J , Ravelo J, Morilla S & Fernández J, (2017), Motor Coordinación Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation ,extraida de Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.

Figura 7

Criterios de evaluación prueba 6

PRUEBA 6. BOTAR UN BALÓN DE BALONCESTO IDA Y VUELTA SUPERANDO UN SLALOM SIMPLE Y CAMBIANDO EL SENTIDO RODEANDO UN PIVOTE		
1 punto	<p>Necesita agarre del balón para darle continuidad al bote.</p> <p>Coge la pelota con las manos sin botar, no hay continuidad, pierde el control del balón...</p>	
2 puntos	<p>No hay homogeneidad en la altura del bote o se golpea el balón (no se acompaña el contacto con el balón).</p> <p>Bote no homogéneo o pelota golpeada.</p>	
3 puntos	<p>Se utiliza la flexión y extensión de codo y muñeca para ejecutar el bote. Utiliza una sola mano/brazo.</p> <p>Movimiento coordinado y correcto sólo con una mano, aun haciendo uso de las dos.</p>	<p>SOLO MANO DERECHA O SOLO MANO IZQUIERDA</p> 
4 puntos	<p>Coordina correctamente el bote utilizando la mano/brazo más adecuada para el desplazamiento en el slalom. Utiliza adecuadamente ambas manos/brazos.</p> <p>Movimiento coordinado y correcto utilizando ambas manos.</p>	<p>PERFECTO, CON AMBAS MANOS</p> 

Figura 7. Criterios de valoración de la prueba 6

Cenizo J , Ravelo J, Morilla S Pineda & Fernández J, (2017), Motor Coordinación

Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation ,extraida de Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.

Figura 8

Criterios de evaluación prueba 7

PRUEBA 7. CONDUCIR IDA Y VUELTA UN BALÓN CON EL PIE SUPERANDO UN SLALOM SIMPLE Y		
1 pu nt o	<p>Necesita agarrar el balón con la mano para darle continuidad a la conducción.</p> <p>Toca el balón con la mano.</p>	
2 pu nt os	<p>No hay homogeneidad en la potencia del golpeo. Se observan diferencias en la distancia que recorre el balón tras cada golpeo.</p> <p>Golpeos no uniformes.</p>	
3 pu nt os	<p>Utiliza una sola pierna para dominar constantemente el balón, utilizando la superficie de contacto más oportuna y adecuando la potencia de los golpeos.</p> <p>Lo hace bien. Sólo usa su pierna dominante.</p>	<p>PERFECTO. CON UN PIE</p> 
4 pu nt os	<p>Domina constantemente el balón, utilizando la pierna más apropiada y la superficie más oportuna. Adecua la potencia de los golpeos y mantiene la vista sobre el recorrido (no sobre el balón).</p> <p>Lo hace bien. Utiliza ambas piernas.</p>	<p>PERFECTO CON AMBOS PIES</p> 

Figura 8. Criterios de valoración de la prueba 7

Cenizo J, Ravelo J, Morilla S & Fernández J, (2017), Motor Coordinación Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation, extraído de Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación,

3.5 Tipo de evaluación

3.5.1 *Evaluación procesual*

Antes de ahondar en dicha evaluación es pertinente tener en cuenta que la evaluación es una gran categoría de análisis la cual se clasifica de la siguiente manera:

- a. Según su finalidad y función.
 - Función formativa: procesos educativos
 - Función sumativa: realizaciones precisas y valorables.
- b. Según su extensión.
 - Evaluación global
 - Evaluación parcial
- c. Según los agentes evaluadores.
 - Evaluación interna: autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.
 - Evaluación externa: Suele ser el caso de la “evaluación de expertos”
- d. Según el momento de aplicación.
 - Evaluación inicial
 - Evaluación procesual
 - Evaluación final
- e. Según el criterio de comparación.
 - AUTOREFERENCIA. En caso de que la referencia sea el propio sujeto.
 - HETEROREFERENCIA. En el caso de que las referencias no sean el propio sujeto

En este punto habiendo ampliado el panorama en los tipos y clasificaciones de la evaluación se profundizará en la evaluación procesual la cual fue la empleada en la presente investigación que se explica a continuación:

Consiste en la valoración a través de la recogida continua y sistemática de datos, del funcionamiento de un centro, de un programa educativo, del proceso de aprendizaje de un alumno, de la eficacia de un profesor, etc. a lo largo del periodo de tiempo fijado para la consecución de unas metas u objetivos. La evaluación procesual es de gran importancia dentro de una concepción formativa de la evaluación, porque permite tomar decisiones de mejora sobre la marcha. (martinez, 2011, pág. 5).

4 CAPITULO

Análisis, discusión de los resultados

4.1 Valoración del nivel de coordinación motriz de los estudiantes de 9 a 12 años de las Instituciones Educativas Julio Garavito Armero Bogotá y IED PIO XII Guatavita a través de la aplicación del Test 3JS.

4.1.1 Presentación de los resultados

En el presente análisis de resultados presentaremos la comparativa de las instituciones Julio Garavito armero Bogotá y IED PIO XII Guatavita, para presentar los resultados será necesario mostrar tres momentos fundamentales (antes, durante y después) que responden a la evaluación realizada

4.1.1.1 Antes

IED PIO XII:

En la fase inicial de nuestra investigación comenzamos validando la problemática a través de la toma del Test de coordinación 3js donde pudimos evidenciar que en la institución los niños presentaban un nivel coordinativo regular : grado cuarto 15.4 sobre 28 puntos (51.1%), grado quinto 15.04 sobre 28 puntos (60.9%), ya que la mayoría de los participantes obtuvo de 1-2 puntos en la escala de evaluación de cada prueba así obteniendo resultados menos favorables en las pruebas relacionadas con la conducción de balón.

Un dato de resaltar es que en las pruebas los varones obtuvieron un mejor resultado esto se atribuye posiblemente a que están activos en algunas escuelas de formación deportiva.

[Revisar anexo evaluación 3js toma \(diagnostica\) 4 y 5 grado IED PIO XII](#)

Como también se evidencio que los niños no estaban acostumbrados a consolidar el juego en equipo y además por medio de la coevaluación cualitativa en donde entre las tres categorías la que obtuvo peores valoraciones fue la categoría socialización. [Revisar anexo evaluación cualitativa IED PIO XII](#)

Estas conductas se le pueden atribuir a que los niños estaban teniendo su primer acercamiento a la educación física ya que en la institución educativa departamental pio XII no cuentan con un profesor de educación física desde el 2010 en la sede de primaria.

Julio Garavito Armero Antes

En la fase inicial de la intervención en el colegio Julio Garavito Armero al igual que en el colegio pio XII, la investigación se inició validando la problemática a través de la prueba de coordinación 3js que consta de siete pruebas en donde cada una se evalúa de uno a cuatro siendo cuatro la más alta puntuación por prueba. En este orden el test arrojó un nivel medio de coordinación motriz, pues el promedio general del curso 403 en las 7 pruebas fue de 10,9 sobre 28 puntos posibles y el curso 402 tuvo una calificación de 10,7 sobre 28 puntos posibles. Vale recalcar que las menores puntuaciones se presentaron en la prueba de conducción del balón con los miembros inferiores Donde en ambos cursos no se superaron los 2 puntos. [Revisar resultado test 3js toma 1 \(diagnostica\) 403 y 402 Julio Garavito Armero](#)

En el colegio julio Garavito se pueden evidenciar otras conductas diferentes a las presentadas en Pio XII ya que los niños del Julio Garavito desde grados anteriores tenían incluida la clase de educación física. Lo que da como resultado que las categorías de análisis

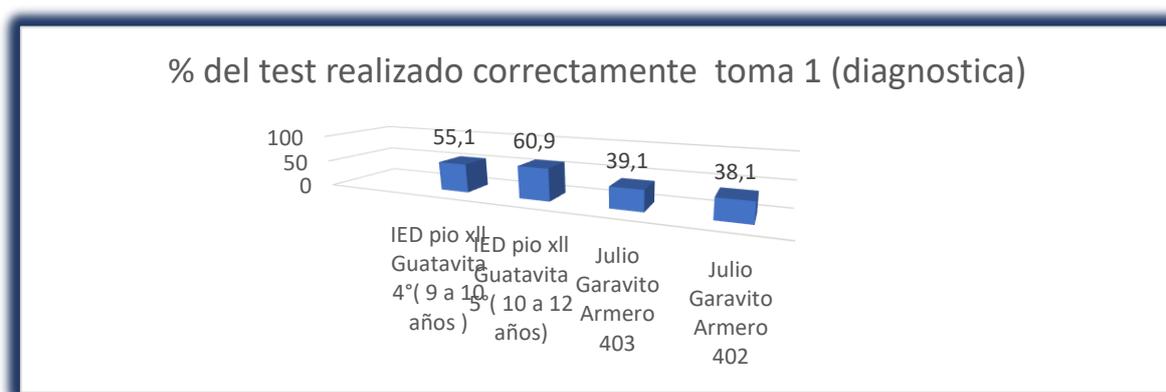
cualitativo (socialización, autonomía y comprensión) estén sobre una evaluación de sobresaliente dentro de una escala cualitativa (excelente, sobresaliente, bueno, regular, por mejorar). [Revisar anexo evaluación cualitativa Julio Garavito Armero](#)

4.1.1.2 Tabla de resultados toma diagnostica

institucion y grado	toma diagnostica
	% del test realizado correctamente toma 1 (diagnostica)
IED pio xll Guatavita 4°(9 a 10 años)	55,1
IED pio xll Guatavita 5°(10 a 12 años)	60,9
Julio Garavito Armero 403	39,1
Julio Garavito Armero 402	38,1

Figura 10

Test realizado correctamente



4.2 Propuesta didáctica “Motor Learning” basada en los juegos deportivos para estudiantes de 9 a 12 años de edad de las Instituciones Educativas Julio Garavito armero Bogotá y IED PIO XLL Guatavita desde el modelo didáctico “Teaching game for understanding”.

4.2.1 *Introducción motor learning*

Como futuros educadores buscamos aportar al desarrollo de la coordinación motriz de niños de 9 a 12 años en etapa escolar, propiciando herramientas didácticas y pedagógicas que permitan una evolución motriz, por ello presentamos la propuesta de juegos deportivos basada en el modelo didáctico “Teaching game for understanding” a la cual denominamos Motor Learning que busca el desarrollo integral del niño desde lo coordinativo y desde la autonomía, socialización y comprensión, brindando experiencias motrices variadas teniendo deportes como futbol, voleibol, baloncesto y balón mano como referentes para los juegos deportivos de la propuesta ,ya que consideramos la motricidad como la base necesaria para la vida. A continuación, presentamos una descripción más específica de la propuesta Motor Learning para la mejora de la coordinación.

4.2.2 *Objetivos Motor learning*

General

Desarrollo de la coordinación motriz en niños de los colegios PIO XLL Guatavita y el Colegio Julio Garavito Armero a través del modelo “Teaching games for understanding”

Específicos

- Fortalecer la coordinación motriz de los escolares en edades de 9 a 12 años,
- Promover la práctica de los juegos deportivos como posibilitadores de experiencias motrices motivadoras.



- Desarrollar principios como autonomía, socialización y comprensión a través de los juegos deportivos en los escolares de 9 a 12 años.

4.2.3 Población de la propuesta motor learning

Instituciones Educativas que contemplen el deporte escolar como un contenido curricular y extracurricular, para estudiantes de 9 a 12 años de edad.



4.2.4 Justificación de la propuesta motor learning

Partiendo de una perspectiva diagnóstica de la coordinación motriz la propuesta plantea la utilización de juegos deportivos desde distintas disciplinas deportivas como lo son balón mano, fútbol, voleibol y baloncesto con la finalidad de brindar diferentes experiencias motrices que logren la mejora de las coordinación motriz, de igual manera la propuesta cuenta con la utilización del modelo “Teaching game for understanding”, el cual es una metodología que fue diseñada específicamente para la etapa escolar lo que permite que la propuesta tenga una incidencia en factores físicos, sociales y cognitivos, los que se podrán evidenciar a través de la implementación de un modelo de evaluación procesual que contempla 3 momentos importantes los cuales son; evaluación diagnóstica, evaluación durante y evaluación final, de tal manera que permitirá dar cuenta del propósito general de la propuesta.



4.2.5 Estructura general de la propuesta motor learning

Tabla 3*Estructura general de la propuesta*

Estructura general de la propuesta Motor learning		
	Descripción	¿Que busca mejorar?
Aprendizaje coordinativo motriz	Respecto al aprendizaje de la coordinación motriz la propuesta Motor Learning busca mejorar la coordinación motriz a través de los juegos deportivos, los cuales están orientados a disciplinas tales como balón mano, voleibol, fútbol y baloncesto, de tal manera que a través de la Modificación de los juegos se puedan mejorar la coordinación motriz.	Coordinación motriz en tareas tales como: Saltar, girar, lanzar, atrapar, desplazamiento, lateralidad, coordinación viso pedica, coordinación viso Manual, conducción de objetos con tren inferior, conducción de objetos con tren superior.
Modelo didáctico	La propuesta Motor learning está orientada al modelo “Teaching games for understanding”, que busca mejorar a través del juego.	Por medio del modelo “Teaching games for understanding” se busca mejorar la coordinación motriz a la vez que se desarrollan factores ocultos tales como: Autonomía, comprensión y socialización las cuales son necesarias durante el

		desarrollo de las sesiones de la propuesta
<p>Modelo de evaluación</p>	<p>Durante la intervención de la propuesta se realiza una evaluación procesual que consta de 3 etapas fundamentales</p> <p style="text-align: center;">1 evaluación diagnóstico</p> <p style="text-align: center;">2 evaluación durante</p> <p style="text-align: center;">3 evaluación final</p> <p>Por medio de las etapas anteriormente mencionadas, se logra evaluar la propuesta antes, durante y después. Utilizando 3 instrumentos fundamentales los cuales son:</p> <p style="text-align: center;">1 instrumento de evaluación cuantitativo (test 3js)</p> <p style="text-align: center;">2 instrumento de evaluación cualitativa (rejilla de evaluación del modelo)</p> <p style="text-align: center;">3 instrumento de metaevaluación (formato de observaciones y correcciones)</p> <p>Por medio de los cuales se logra llevar el seguimiento durante el proceso de intervención en las instituciones Julio Garavito Armero Bogotá y IED PÍO XLL Guatavita.</p>	



4.2.6 Principios de la propuesta motor learning

Tabla 4

Principios de la propuesta motor learning

Principio		Propósito	Enseñanza
PEDAGÓGICO EDUCATIVOS	Suministro de prácticas y herramientas; auspiciando así una construcción de sujeto que sienta, piense y actúe.	Generar instrumento y planeaciones acorde a las necesidades del niño las cuales se identifiquen con la prueba diagnóstico.	Enseñanza de las capacidades coordinativas en niños de 9 a 12 años
	Formación en habilidades comunicativas.	Fomentar la comunicación asertiva mediante las características que propone el modelo comprensivo, respecto a la comunicación	A través de la interacción entre niños generar experiencias

FORMATIVOS		entre los agentes partícipes de la práctica.	comunicativas que propician nuevos aprendizajes.	
	DE APRENDIZAJE	Formación mediante experiencias motrices adquiriendo nuevos conocimientos, técnicas y habilidades, que se evidencian en la transformación de estructuras psicomotrices en los niños.	Generar experiencias variadas que estimulen al niño a nivel motriz, para la adquisición de nuevos conocimientos y mejora de la coordinación motriz.	Implementación del modelo didáctico “Teaching games for understanding” que permita la evolución de la coordinación motriz de los niños.
	MEDIACIÓN PEDAGÓGICA	Reflexión docente-aprendizaje-estudiantes mediante la comunicación sólida y asertiva.	Auspiciar el desarrollo de la coordinación motriz desde la estrategia didáctica de los juegos deportivos. Fomentar en el sujeto un aprendizaje que le permita ser creativo e innovador que lo cual le facilitará la resolución de problemas, no solo en la práctica motriz sino en los diferentes aspectos de su vida.	Coordinación de las extremidades, desarrollo de capacidades visopedicas, visos manuales y demás capacidades que complementen del desarrollo de la coordinación motriz.

		Otorgar mediante la práctica motrices aprendizajes multidisciplinares.	Concientizar al sujeto del sentido de pertenencia e importancia consigo mismo en correlación con el entorno en el que se desenvuelve.
DE EVALUACIÓN	Evaluación no tradicional, donde se evalúa la capacidad que cada niño desarrolla y no las que se espera que se desarrollen, entendiéndolo como alguien único y diferente con capacidades propias muy valiosas.	Evaluar procesos y no solo resultados, donde a través de una evaluación procesual se identifique el antes-durante-después del proceso.	Diagnosticas el proceso para realizar ajustes de ser necesario para próximas intervenciones. Seguimiento y resultados del proceso.
PRINCIPIOS DIDACTICOS	Principio de socialización. comprensión: Es la habilidad de pensar y actuar flexible y	Propiciar un espacio que permita la mejora de la coordinación motriz a partir del juego deportivos las cuales dentro del modelo “Teaching games for understanding” en donde se planteen	Por medio del juego deportivo brindar diferentes

<p>PRINCIPIO DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</p>	<p>acertadamente con lo que uno conoce.</p> <p>Autonomía</p>	<p>herramientas para que el estudiante tenga un mejor desempeño motriz.</p> <p>Fomentar de la autonomía en el niño.</p> <p>Apropiación de saberes por parte del niño.</p>	<p>experiencias motrices orientadas a un objetivo propuesto.</p> <p>Buscar que el niño Analice, interprete y comprenda situaciones de juego.</p>
<p>PRINCIPIOS DE DESARROLLO HUMANO</p>	<p>Dignidad humana, respeto a sí mismo y hacia los demás.</p> <p>Responsabilidad individual y colectiva.</p> <p>Autocuidado.</p>	<p>Fomentar y reflexionar sobre la importancia de los valores para formación del sujeto sentí-pensante-actuante.</p>	<p>Que cada niño comprenda la importancia de ser integro desde la formación en valores éticos-morales hasta su desarrollo corporal y motriz.</p>

4.2.7 *Contenidos para el desarrollo de la coordinación motriz*

- Juegos deportivos desde el balón mano para mejorar capacidades coordinativas tales como: lanzar y atrapar
- Juegos deportivos desde el voleibol para la mejora de capacidades tales como: girar, desplazare, lateralidad y salto.
- Juegos deportivos desde el baloncesto para mejorar capacidades tales como: conducción de objetos, salto, coordinación viso manual.

- Juegos deportivos desde el fútbol para mejorar capacidades coordinativas tales como: coordinación viso pedica, conducción de objetos con extremidades inferiores, patear, girar.

4.2.8 Metodología Motor learning

En la planeación general podemos evidenciar 3 etapas del modelo “Teaching games for understanding” las cuales son:

- Modificación demostración
- Modificación exageración
- Complejidad táctica

Teniendo definidas las 3 categorías, se le asignan 8 sesiones de juegos deportivos modificados a cada una de las etapas del modelo.

El juego es una herramienta fundamental para la enseñanza motriz, por ello a través de la modificación se logra dar una intencionalidad al juego logrando desarrollar los objetivos propuestos.

Por lo anteriormente mencionado se hace necesario que las sesiones de juegos modificados estuvieran orientados a deportes tales como: balón mano, voleibol, baloncesto y fútbol, con la finalidad de poder brindar diferentes experiencias motrices a los niños participes de la investigación.

En la estructura de la propuesta se buscó generar progresiones respecto a cada sesión, por lo cual se plantearon 3 etapas por cada juego, las cuales corresponden a las etapas del modelo” Teaching games for understanding”, permitiendo desarrollar la coordinación motriz y de igual manera lograr un desarrollo respecto a las categorías: (autonomía -socialización-

comprensión) con el fin de brindar una formación completa del sujeto sentí pensante actuante.

4.2.9 Planeación general de las sesiones

Tabla 5

Planeación general

Planificación general de las sesiones de la propuesta motor learning															
Institución educativa departamental PIO XII sede concentración el dorado Guatavita Colegio Julio Garavito Armero															
Desarrollo capacidad motriz coordinativa de niños de 4 5 6 grado															
Modelo comprensivo para la enseñanza de los juegos															
Etapa 1: modificación demostración				Etapa 2: Modificación exageración				Etapa 3: complejidad táctica							
Categoría para evaluar: AUTONOMÍA, SOCIALIZACIÓN, COMPRENSIÓN				Categoría a evaluar: AUTONOMÍA, SOCIALIZACIÓN, COMPRENSIÓN				Categoría a evaluar: AUTONOMÍA, SOCIALIZACIÓN, COMPRENSIÓN							
1 sesión	2 sesión	3 sesión	4 sesión	5 sesión	6 sesión	7 sesión	8 sesión	1 sesión	2 sesión	3 sesión	4 sesión	5 sesión	6 sesión	7 sesión	8 sesión
Balón mano	Voleibol	Baloncesto	futbol	Balón mano	Voleibol	baloncesto	futbol	Balón mano	Voleibol	baloncesto	futbol	Balón mano	Voleibol	baloncesto	futbol
Juegos semana 1	Juegos semana 2	Juegos semana 3	Juegos semana 4	Juegos semana 5	Juegos semana 6	Juegos semana 7	Juegos semana 8	Juegos semana 9	Juegos semana 10	Juegos semana 11	Juegos semana 12				
Marca2	Sancocho de letras	Circuito motriz	Balón pie	Marcados. Fase 2	Sancococho de letras fase 2	Circuito motriz fase 2	Balón pie fase 2	Marca2 Fase 3	Sancocho de letras fase 3	Circuito motriz fase 3	Balón pie fase3				
Throw at target	Lazo de fuego	Hit the wall	Balón pie reloj	Throw at target fase 2	Lazo de fuego fase 2	Hit the wall Fase 2	Balón pie reloj fase 2	Throw at target Fase 3	Lazo de fuego fase 3	Hit the wall fase 3	Balón pie reloj fase 3				

4.2.10 Regilla de evaluación Motor learning a partir del modelo "Teaching games for understanding"

Figura 11

Instrumento de evaluación cualitativa

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUALITATIVA.		
COLEGIO JULIO GARAVITO ARMERO 403		
	GENERAL	ESPECIFICO
PROPOSITO DEL INSTRUMENTO	evaluación de las categorías del Modelo Didáctico Enseñanza Para la Comprensión: Autonomía, Socialización, comprensión.	Determinar la relación entre los principios de enseñanza (pedagógicos, didácticos, desarrollo humano) y las categorías del modelo didáctico enseñanza para la comprensión

AUTONOMIA	
capacidad que tiene el individuo para tomar decisiones ,elegir y reflexionar entre diferentes acciones de forma individual.	
CREITERIOS DE EVALUACIÓN -AUTONOMIA	
critério	Descriptorés
Toma de decisiones	Elige con criterio propio,
	Imagina proyectos
	Realizar acciones para el desarrollo de opciones y planes.
Autoregulación	Regular las emociones, identificando y dominando los estados de ánimo que resultan perjudiciales para uno mismo-a y para los demás.
	Regular la propia conducta, siendo capaz de mantener el esfuerzo personal.
	Lograr una autoestima positiva y realista, basada en la confianza de sí mismo-a y en el sentirse apreciado y valorado por los demás.
Reflexión sobre si mismo	Realiza procesos de auto evaluación
	Reconoce sus fortalezas y debilidades
	Plantea planes para mejorar sus deficiencias
ITEMS DE EVALUACION PARA LA CATEGORIA AUTONOMIA	
El alumno termina siempre los trabajos o actividades comenzadas, acepta y juega con todos los niños sin discriminar a nadie, presta atención cuando se le habla o cuando habla otro, el alumno presenta oportunamente	E
El alumno tiene bien definida su interrelación, se relaciona con los compañeros con quienes se identifica, juega algunas veces y trabaja con cualquiera de sus compañeros, cuando se le indica	B
Tiene dominio sobresaliente sobre los conocimientos en las artes, juegos, su identidad personal, la comprensión y regulación de sus emociones. el alumno requiere de apoyo para darse cuenta cuando su conducta es o	S
Tiene dominio básico sobre los vínculos con la comunidad a la que pertenece, la convivencia y el aprendizaje en ambientes colaborativos, el alumno solamente es capaz de integrarse con sus iguales si se le solicita, el	R
El alumno solo si se le recuerda presenta conductas de saludar, dar gracias, pedir permiso, pedir por favor, despedirse y ordenar el material. El alumno se aísla de los demás, no mantiene lazos de amistad.	M

SOCIALIZACION	
capacidad para interactuar mutuamente con pares generando aprendizajes propios que emplea con su entorno	
CREITERIOS DE EVALUACION -SOCIALIZACION	
CRITERIO	DESCRIPTORES
cooperativismo	Esfuerzo propio: autoexigencia para cumplir las metas grupales
	Apoyo entre pares: accionar mutuo para la solución de las tareas propuestas
	Responsabilidad: grado de cumplimiento de cada uno para la obtención de metas grupales
interacción de habilidades y conocimientos	Enseñanza grupal: enseña y demuestra los demás la manera de hacerlo
	Aprendizaje grupal: transforma su manera de pensar - actuar autónomamente e incide en el grupo
	feedback: recibe sugerencias acerca de su conducta y retroalimenta a los demás
Ambiente social	Igualdad: permite y exige que todos tengan el mismo grado de protagonismo en clase
	Tolerancia: comprende las diferencias individuales y evita las conductas de oposición y resistencia para con los demás
	Solidaridad: es susceptible a las condiciones en que se encuentran los demás y los apoya.
ITEMS DE EVALUACION PARA LA CATEGORIA SOCIALIZACION	
toma de su entorno de compañeros habilidades y conductas para su vida que le permiten el desarrollo personalmente, coordinativo y cognitivo	E
afrenta y soluciona las complejidades impuestas al grupo desde una misma realidad grupal, compartiendo los nuevos aprendizajes para solucionar las complejidades de juego	B
ocasionalmente es un par activo dentro del grupo en el que es protagonista	S
Genera conductas de oposición y resistencia para con sus pares obstaculizando el flujo de la interacción del grupo de clase	R
El alumno solo si se le recuerda presenta conductas de saludar, dar gracias, pedir permiso, pedir por favor, despedirse y ordenar el material. El alumno se aísla de los demás, no mantiene lazos de amistad.	M

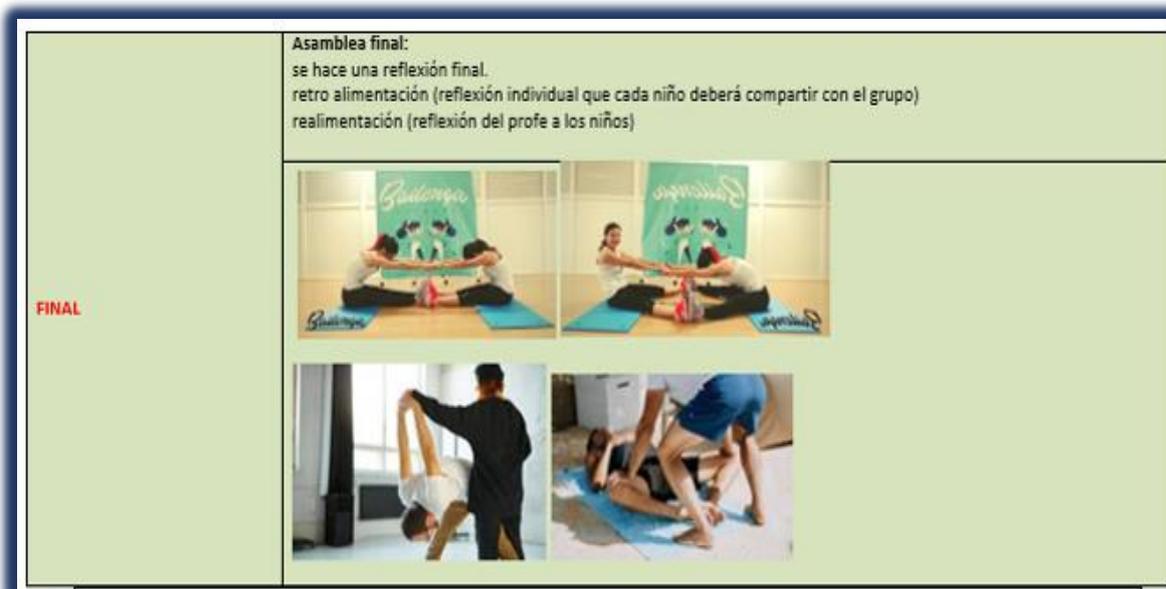
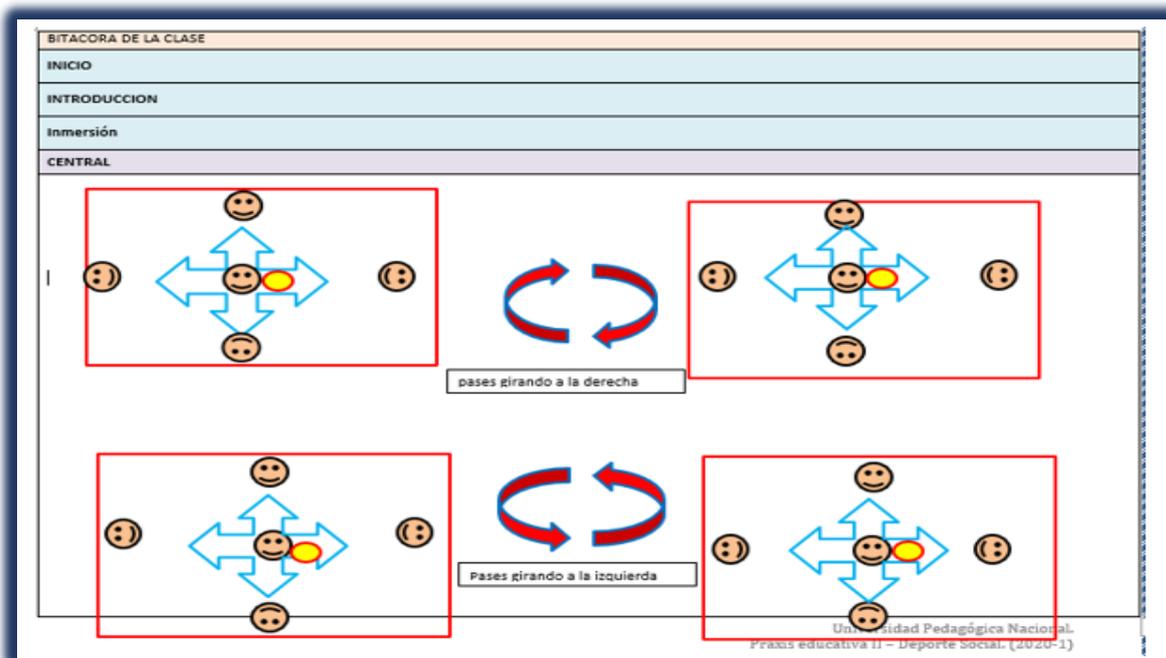
4.2.11 Formato de planeación de los juegos deportivos

Figura 12

Formato de planeación

NOMBRE DE LA SESION: _____		FASE DEL MODELO: (modificación demostración, modificación exageración, complejidad táctica)		NUMERO: _____	
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – John Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón		INSTITUCIONES Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital Institución Educativa Departamental Pio XII, sede: concentración el dorado.		Primaria 4 grado: (403-402) 5 grado:	
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión					
UNIDAD DIDACTICA:		CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS		Descripción	
		Orientación			
		Combinación			
		Adaptación:			
		Reacción:			
		Equilibrio:			
		Ritmo			
		Percepción Espacio Tiempo			
RECURSOS DIDACTICOS		HUMANOS Niños escolares De los grados 4 ^º y 5 ^º			
		ESPECIALES cancha multipropósito o coliseo.			
MATERIALES		8 balones de mini futbol		20 conos para delimitar área	
		10 aros como porterías		Platillos para esalon	
					
					

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	
	DIDACTICOS	De evaluación	
		Socialización	
		autonomía	
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	
		Respeto	
		Responsabilidad	
		Auto cuidado	



4.2.1 Evaluación de la propuesta motor learning (diagnostica, durante, final)

Se realiza a través de un proceso de tres etapas antes, durante y después donde se tienen en cuenta dos elementos trascendentales. El formato de evaluación cuantitativo- test 3js y el formato cualitativo donde se emplea la coevaluación.

Etapa diagnóstica: En esta primera etapa se buscó identificar el nivel general de coordinación motriz de los niños y niñas de 9 a 12 años de la institución educativa Julio Garavito Armero y IED PIO XII Guatavita, por lo cual se empleó el protocolo del test de coordinación 3js el cual contiene 7 pruebas, cada una de ellas con sus respectivos criterios de evaluación donde parten de una escala de calificación de 1 a 4 puntos, siendo 4 la mayor calificación. Toda la información recolectada por el test se sistematiza en un instrumento denominado “instrumento cuantitativo”.

Etapa procesual : Durante la intervención se llevó a cabo la primera y segunda evaluación cualitativa la cual buscaba que por medio de la coevaluación los niños pidieran valorar a sus compañeros respecto a: Autonomía , comprensión y socialización que son características principales del modelo didáctico “Teaching games for understanding”, por lo cual se plantea un formato que contiene criterios, descriptores e ítems de evaluación que permitieron a los niños tener un sustento teórico para evaluar .Las valoraciones obtenidas fueron ingresadas en un apartado del formato diseñado específicamente para poner las valoraciones de la sesión 1 a la 8 , de la 8 a la 16 y por último de la sesión 16 a la 24.

Respecto a la segunda toma de la prueba 3js está se realizó en la sesión 12 para evidenciar las mejoras obtenidas y lograr realizar adaptaciones a la propuesta si fuera necesario.

Etapa final: La etapa final de la evaluación se llevó a cabo cuando la propuesta estaba por finalizar en la sesión 24, por lo cual se realiza la última toma de la prueba 3js para evidenciar las mejoras significativas que obtuvieron los niños y niñas respecto a su coordinación motriz general.

En esta última etapa se realizó la evaluación cualitativa que buscaba recoger la información sobre los otros aspectos desarrollados por los niños por medio de la propuesta Motor Learning.

De tal manera que integrando estos dos tipos de enfoques (cualitativo y cuantitativo) se pudo evidenciar una serie de mejoras en el desarrollo integral del niño, desde lo coordinativo como en las categorías de autonomía, socialización y comprensión.

Respecto a las sesiones, se realizó la metaevaluación que consistía en llevar un seguimiento escrito (correcciones y observaciones) de cada una de ellas, con el fin de que se fueran corrigiendo durante el proceso de intervención de la propuesta.

4.3 Evaluación procesual de la coordinación motriz en los estudiantes de cada

Institución Educativa a partir de la aplicación de la propuesta didáctica basada en los juegos deportivos.

4.3.1 Durante

Durante IED Pío XII Guatavita y Julio Garavito Armero

Durante la intervención se realizaron dos tipos de evaluaciones. La evaluación cualitativa en la cual se utilizó la prueba de 3jS y otra evaluación que se realizó por medio de la rúbrica de evaluación cualitativa, de tal forma que se pudo realizar una comparación entre la toma 1 y 2 teniendo hallazgos importantes tales como:

Respecto a la coordinación motriz general en cuarto y quinto de primaria de la institución educativa departamental pio XII se obtuvo una mejora significativa en el promedio grupal de la prueba. En cuarto de primaria pasando de un 55% (equivalente a 15,4 puntos de 28 posibles) a un 65% (equivalente a 18,3 puntos de 28 posibles) teniendo como referencia que 100% del test equivale a 28 puntos de 28 posibles.

En quinto de primaria pasando de un 60.9% (equivalente a 17.04 puntos de 28 posibles) a un 66.1% (equivalente a 18.5 puntos de 28 posibles). Teniendo como referencia que el 100% del test equivale a 28 puntos de 28 posibles. [Revisar anexo resultados test 3js toma 2 \(durante\) 4 y 5 grado Pío XII](#)

La segunda toma para ambos cursos de la institución educativa departamental pio XII fue significativa. Cuarto de primaria tuvo una mejora del 10% y quinto de primaria una mejora del 6%. Lo cual para la investigación es positivo ya que da a entender que las planeaciones bajo el modelo comprensivo de enseñanza de los juegos están funcionando como se esperaba, de igual manera la coevaluación tuvo una valoración más alta en categorías como autonomía y socialización [Revisar Anexo resultados evaluación cualitativa PÍO XII](#)

Respecto a la coordinación motriz general en cuarto de primaria (402 y 403) del colegio Julio Garavito Armero se obtuvo una mejora significativa en el promedio grupal de la prueba.

En el curso 403 pasando de un 39.1% en el promedio grupal (equivalente a 10,9 puntos de 28 posibles) a un 49.4% (equivalente a 13,8 puntos de 28 posibles). Teniendo como referencia que 100% del test equivale a 28 puntos de 28 posibles. }

En el curso 402 pasando de un 38.5% (equivalentes a 10,7 puntos de 28 posibles) a un 50% (equivalente a 14 puntos de 28 posibles). Teniendo como referencia que 100% del test equivale a 28 puntos de 28 posibles. [Revisar anexo de segunda toma del test institución julio Garavito](#)

La segunda toma para ambos cursos del colegio Julio Garavito fue significativa. Cuarto de primaria 402 tuvo una mejora del 12% y cuarto de primaria 403 una mejora del 10%. Lo cual para la investigación es positivo ya que da a entender que las planeaciones bajo el modelo comprensivo de enseñanza de los juegos están funcionando como se esperaba, de

igual manera la coevaluación tuvo una valoración más alta en categorías como autonomía y socialización. [Revisar anexo evaluación cualitativa julio Garavito](#)

4.3.2 *Despues*

Después IED PÍO XII Guatavita:

Después de poner en práctica la propuesta motor learning se realizó una toma final del test 3js teniendo hallazgos importantes para la investigación entre los cuales se evidencia una mejora en los resultados del test : En 4 de primaria obtuvieron un promedio general de 19,8 puntos sobre 28 posibles equivalente al 70,8 % del test correctamente ejecutado ,de igual manera 5 de primaria tiene mejoras considerables en la toma final del test 3js teniendo un promedio de 21,1 puntos de 28 posibles lo que equivale a un 75,5 % Del test ejecutado correctamente [revisar anexo resultados test ,toma 3 \(final \) IED Pío Xii](#)

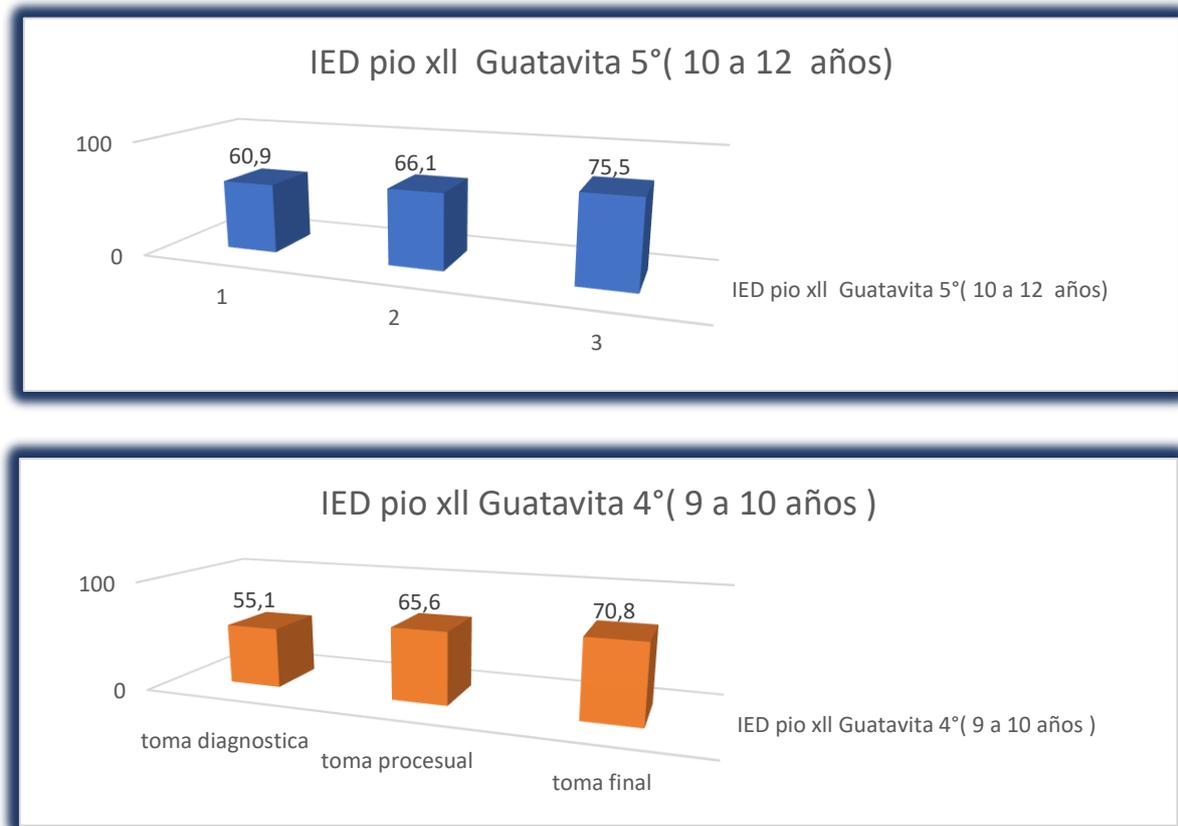
De igual manera se evidencia una mejora notable en las categorías autonomía, socialización y comprensión que responden al modelo comprensivo para la enseñanza de los juegos lo cual se puede evidenciar por medio de la coevaluación cualitativa donde dieron mayor valoración y significación a las categorías.

Después de obtenidos los resultados de la toma final del test se realizó una comparativa en relación a la toma inicial (diagnóstica) Teniendo mejoras significativas, cuarto de primaria paso de tener un promedio 15,4 puntos (55,1%) a tener un promedio final de 19,8 puntos de 28 posibles equivalente a 70,8% de tal manera que la comparativa entre las tomas arroja una mejora del promedio de 4,4 puntos equivalente a 14,5% , de igual manera 5 de primaria tuvo mejoras significativas pasando de tener 17 puntos en la primera toma equivalentes a un 60,9% a una toma final con un promedio de 21,1 puntos de 28 posibles equivalente a 75,5% del test bien ejecutado. Después de realizada la comparativa tenemos

hallazgos importantes sobre la mejora coordinativa motriz general alcanzada siendo está de 4,1 puntos equivalente a un 14,6%

Figura 13

Gráficas del después IED PÍO XII Guatavita



Después Julio Garavito Armero:

Después de poner en práctica la propuesta motor learning se realizó una toma final del test 3js teniendo hallazgos relevantes para la investigación entre los cuales se evidencia una mejora significativa en los resultados del test donde en 403 obtuvieron un promedio general de 20 puntos sobre 28 posibles equivalente al 71,6 % del test correctamente ejecutado ,de igual manera 402 de primaria tiene mejoras considerables en la toma final del test 3js

teniendo un promedio de 18,5 puntos de 28 posibles lo que equivale a un 66,2 % Del test ejecutado correctamente. [Revisar anexo resultados test, toma 3 \(final \) Julio Garavito Armero](#)

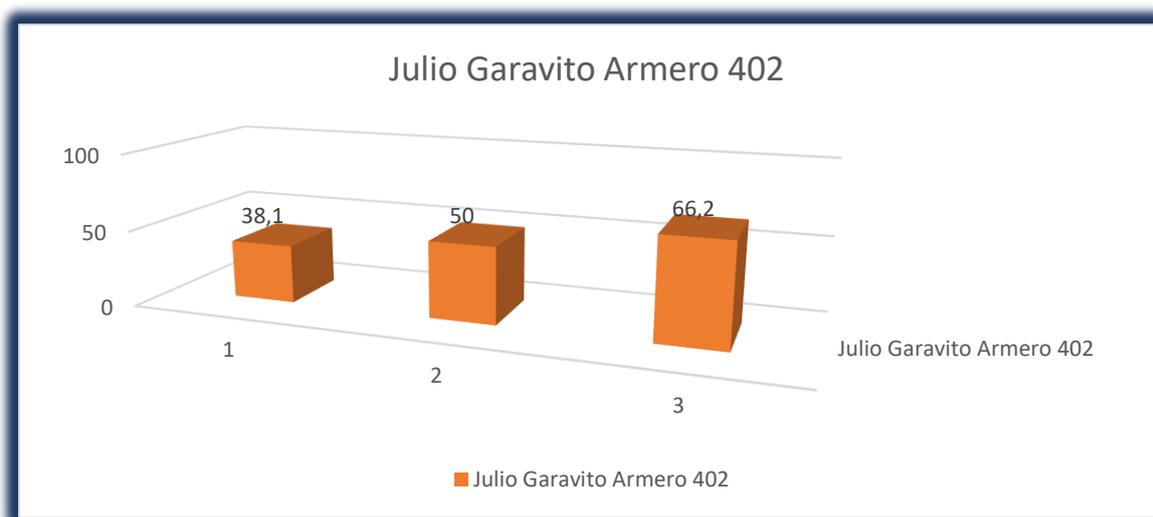
De igual manera se evidencia una mejora notable en las categorías autonomía , socialización y comprensión teniendo en consideración que la categoría socialización en las 3 tomas presenta buenas valoraciones las cuales responden al modelo comprensivo para la enseñanza de los juegos, lo cual se puede evidenciar por medio de la coevaluación cualitativa donde dieron mayor valoración y significación a las categorías. [Revisar anexo resultados evaluación cualitativa Julio Garavito Armero](#)

Después de obtenidos los resultados de la toma final del test se realizó una comparativa en relación a la toma inicial (diagnóstica) Teniendo mejoras significativas ,403 de primaria paso de tener un promedio 10,9 puntos (39,1%) a tener un promedio final de 20 puntos de 28 posibles equivalente a 71,6% de tal manera que la comparativa entre las tomas arroja una mejora del promedio de 9 puntos equivalente a 32,5% , de igual manera 402 de primaria tuvo mejoras significativas pasando de tener 10,6 puntos en la primera toma equivalentes a un 38,1% a una toma final con un promedio de 18,5 puntos de 28 posibles equivalente a 66,2% del test bien ejecutado. Después de realizada la comparativa tenemos hallazgos importantes sobre la mejora coordinativa alcanzada siendo está de 7,8 equivalente a un 28,1%.

Estos resultados se pueden evidenciar en la siguiente tabla de recolección de resultados donde se planean 4 apartados correspondientes a cada una de las tomas del test y la mejora alcanzada expresada en %

Figura 14

Gráficas del después Julio Garavito Armero

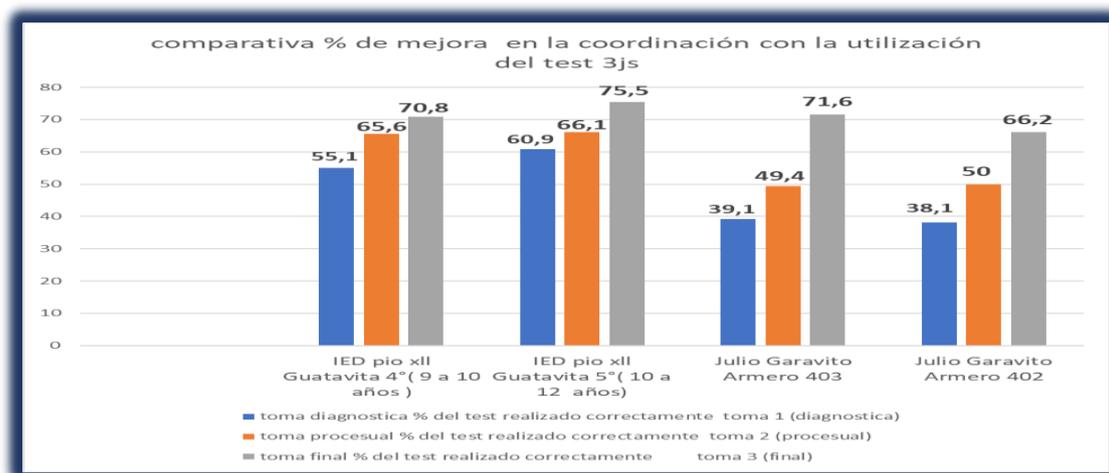


4.3.2.1 Recolección de los resultados

Tabla 6

Recolección de resultados

institucion y grado	toma diagnostica	toma procesual	toma final	% de mejora motriz alcanzada	promedio de mejora general
IED pio xll Guatavita 4° (9 a 10 años)	55,1	65,6	70,8	15,7	15,15
IED pio xll Guatavita 5°(10 a 12 años)	60,9	66,1	75,5	14,6	
Julio Garavito Armero 403	39,1	49,4	71,6	32,5	30,3
Julio Garavito Armero 402	38,1	50	66,2	28,1	



4.4 Comparación de la incidencia de la propuesta didáctica en el desarrollo de la coordinación motriz en los estudiantes de las Instituciones Educativas

4.4.1 Análisis comparativo

El presente análisis busca clasificar similitudes y diferencias entre la intervención en el colegio julio Garavito armero y IED pio xll Guatavita Guatavita, siendo este un análisis mixto entre cuantitativo y cualitativo será necesario el uso de una tabla comparativa que permita clasificar datos para posteriormente establecer la descripción y conclusión de estos.

Tabla 7

Análisis comparativo

Tabla de recolección de resultados test 3js, toma diagnóstico, durante y final a, instituciones Julio Garavito Armero y IED puo XII Guatavita

ANÁLISIS COMPARATIVO		
Categoría	Colegio Pio XII Guatavita	Colegio julio Garavito Armero
Desarrollo motriz coordinativo	<p>Los niños de Guatavita tienen mayores posibilidades de experimentación motriz en la naturaleza y con actividades del campo ya que son cercanos a la zona rural, pero no poseen una desventaja frente a el colegio Julio Garavito Armero ya que ellos no cuentan con profesor de educación física en la institución, lo cual puede ser una causante del nivel de coordinación motriz presentado en el diagnóstico.</p> <p>Se presento en el diagnostico un desarrollo motriz medio en la toma del test con valores de 1 a 2 puntos de 4 posibles en cada una de las 7 pruebas del test.</p> <p>Los mejores resultados en las tomas del test de coordinación 3js fueron obtenidos por varones.</p> <p>La mejora nivel de coordinación motriz general durante la intervención respecto a la toma diagnostica comparada con la</p>	<p>Los niños de Bogotá no presentan tantas interacciones con actividades del campo y contacto con la naturaleza, lo que les disminuye la posibilidad de tener experiencias motrices fuera de la escuela, pero a su vez presentan una ventaja respecto a la IED PIO XII ya que estos si cuentan con un profesor de educación física en la institución el cual guía los procesos de aprendizaje y experimentación motriz.</p> <p>Se presentó en el diagnostico un desarrollo motriz medio en la toma del test con valores de 1 a 2 puntos de 4 posibles en cada una de las 7 pruebas del test.</p> <p>Los mejores resultados en las tomas del test de coordinación 3js fueron obtenidos por varones.</p> <p>La mejora nivel de coordinación motriz general durante la intervención respecto a la toma diagnostica comparada con la toma final fue 30,3 % lo que deja en evidencia que la mejora fue mayor que en IED PIO XII.</p> <p>En las pruebas donde se obtuvieron menores calificaciones fueron aquellas relacionadas con la conducción del balón.</p>

	<p>toma final fue 15,4% lo que denota una mejora considerable.</p> <p>En las pruebas donde se obtuvieron menores calificaciones fueron aquellas relacionadas con la conducción del balón.</p> <p>En las tres tomas de la prueba obtuvieron puntajes mayores a los obtenidos en el colegio Julio Garavito Armero.</p>	<p>A pesar de tener una mejora mayor que la de la IED PIO XII, tienen puntajes más bajos en las tres tomas del test de coordinación 3js</p>
Comprensión	<p>En la primera evaluación cualitativa presentaban dificultades al no conocer con anterioridad este tipo de evaluación</p> <p>Los niños fueron mejorando la comprensión de los juegos al punto de proponer modificaciones a los mismos.</p>	<p>En la primera evaluación cualitativa presentaban facilidad al ya conocer con anterioridad este tipo de evaluación</p> <p>Los niños entendían el juego y desarrollaban las adaptaciones, pero no llegaron al punto de proponer adaptaciones al mismo,</p>
	<p>Se presentaron problemas para relacionarse en equipo ya que no contaban con experiencias deportivas grupales anteriores</p> <p>Realizaban mejor los juegos modificados cuando se realizan en pequeños grupos como se</p>	<p>Se adaptan rápido a relacionarse y jugar en equipos</p> <p>Realizaban mejor los juegos modificados cuando se realizan en pequeños grupos como se evidencio en las observaciones de la metaevaluación</p> <p>Se evidencia mayor participación si se organizan por grupos de este genero</p>

<p>Socialización</p>	<p>evidencio en las observaciones de la metaevaluación</p> <p>Se evidencia mayor participación si se organizan por grupos mixtos</p> <p>Los niños contribuyeron a la inclusión de un compañero con discapacidad</p> <p>El niño que presentaba discapacidad participo de los juegos y lograba medianamente los objetivos</p> <p>Se presenta un gesto de satisfacción por parte de los estudiantes, maestros y la institución como se evidencia en las reflexiones finales</p>	<p>Los niños fomentaban la participación de los 2 compañeros con discapacidad</p> <p>Los niños que tenían discapacidad participaron activamente en las actividades motivando al grupo a realizarlas</p> <p>Se presenta un gesto de satisfacción por parte de los estudiantes, maestros y la institución</p>
<p>Autonomía</p>	<p>Los niños desarrollan conductas de respeto y valores hacia sus profesores y compañeros</p> <p>Al tener un modelo educativo tradicional se evidencia que los niños presentan problemas para la resolución de problemas de forma autónoma por lo cual suelen responder al mando directo. (estimulo respuesta)</p> <p>El niño crea responsabilidad y es honesto con sus actividades</p>	<p>Los niños presentaron conductas que permitían la formación de estrategias y además generaron conciencia de sus errores para mejorarlos.</p> <p>Los niños desarrollan conductas de respeto y valores hacia sus profesores y compañeros</p> <p>El niño es capaz de expresar su sentir y aportar a las dinámicas de clase</p> <p>Ante una dificultad buscan soluciones</p> <p>La gran parte del grupo crea liderazgo y habilidades de comunicación</p>

	<p>El niño es capaz de expresar su sentir y aportar a las dinámicas de clase</p> <p>Los niños desarrollan su trabajo grupal</p> <p>Los niños tenían dificultad para evaluar a sus compañeros, como se evidencia en la evaluación cualitativa. Inicial</p> <p>Los niños aprendieron a respetar según lo expresado en la reflexión escrita que realizo al final de la intervención</p>	<p>Los niños crean identidad por su cuerpo</p> <p>Los niños generaban conciencia para valorar a sus compañeros durante la evaluación cualitativa teniendo en la misma buenos resultados</p>
--	--	---

4.4.1 Discusión

Durante la intervención se presentaron mejoras en la coordinación motriz general a través del modelo “Teaching game for understanding” aplicados en Motor learning de esta manera se evidencia una participación activa de los niños durante la puesta en práctica tanto en julio Garavito Armero como en la IED PIO XII, lo que coincide con las investigaciones de Terry(2014) en las comparativas realizadas frente al modelo comprensivo y el modelo tradicional en donde se evidencia que el modelo comprensivo suple las necesidades del modelo tradicional aportando al desarrollo del niño por medio de la modificación de los juegos para el aprendizaje técnico a través de la táctica . lo cual presenta coincidencias con Sánchez Gómez, Devís, & Navarro (2014) citando a Monjas (2001) afirmando que se debe convertir a los estudiantes en protagonistas de la enseñanza al promover su implicación cognitiva en la resolución de problemas tácticos y la invención de juegos,

Durante la intervención de Motor learning se evidencia que el juego es una herramienta fundamental para mejorar las capacidades coordinativas teniendo resultados favorables durante la intervención a lo que se hace relación con las investigaciones de Navarro (2002) el cual ve al juego como el vehículo movilizador hacia la iniciación deportiva escolar lo que favorece el desarrollo motriz de igual manera Carrión (2020) citando a Gonzales (2007) el cual nos dice que a través del juego el niño expresa lo que siente y lo que piensa, además que durante este mejora el desarrollo cognitivo, emocional y psicológico. De tal manera que se relaciona con motor learning donde a través del juego modificado se logró mejorar a nivel cognitivo, físico y social, donde el niño logra desarrollar sus habilidades respecto a autonomía, comprensión y socialización que a su vez contribuyen al desarrollo la coordinación motriz.

Durante la intervención de motor learning evidenciamos una mejora significativa en otros campos tales como la comprensión, socialización, autonomía y formación en valores. cómo se mencionó con anterioridad. Las cuales se valoraron por medio de la coevaluación que responde a las características del modelo, que a su vez tiene acercamiento a las investigaciones de Araujo (2021) en donde interpreta el juego como estímulo en el desarrollo y la coordinación del cuerpo, desarrollando así estructuras mentales que aportan al desarrollo integral del niño en todas las áreas de su personalidad: Afectiva, emocional, física y social. Así mismo se relaciona con las investigaciones de Hirtz (1981) el cual afirma que tanto las capacidades coordinativas como condicionales son necesarias para el desarrollo integral del niño.

No obstante desde la intervención se evidencia la importancia de la motricidad en la escuela, la cual se describe en el análisis y relación de los datos recogidos tanto cualitativos como cuantitativos, que nos permitieron tener un panorama general respecto al desarrollo del niño desde lo físico, social, cognitivo y formación en valores, Así mismo autores como

Alonzo Álvarez & Pazos Couto (2020) afirman que en las aulas la motricidad es esencial debido a que estimula la actividad motriz del alumnado, logrando un alto grado de madurez en cada uno de sus patrones básicos de movimiento, en su coordinación, motricidad, lateralidad, manipulación de objetos, equilibrio, etc. Todo ello formara la base necesaria para preparar los educandos para el futuro.

En las sesiones de Motor learning se logró una mejora cognitiva por medio de los juegos deportivos, donde se utilizaban juegos orientados a deportes tales como futbol, baloncesto, balón mano y voleibol para contribuir a una experiencia motriz variada que permita el desarrollo de la comprensión lo cual tiene relación con las investigaciones de Robles et al., (2011) el cual nos habla de que lo deportes con los que más se interactúa en la escuela son el baloncesto, voleibol, futbol y balón mano siendo deportes colectivos.

Motor learning desarrollo la autonomía a partir del modelo comprensivo de enseñanza de los juegos deportivos, siendo esta fundamental para el desarrollo de valores durante la sesiones y que a su vez contribuye a un desarrollo de la coordinación como se evidencio durante la evaluación procesual lo cual coincide con las investigaciones de Navarro (2002) donde menciona a la motricidad general como forma de despegue educacional , considera la necesidad de una estimulación racionalmente dirigida en función de la iniciativa , la espontaneidad y la autonomía en un clima de respeto.

Durante la investigación se logra describir la incidencia de la propuesta Motor learning basada en el modelo comprensivo de enseñanza de los juegos deportivos, donde se buscó un desarrollo integral del niño preparándolo para la vida .De tal manera que con el juego, el deporte y el modelo comprensivo se logró dar una estructura al niño que permitirá la resolución de problemas futuros lo que concuerda con afirmaciones de autores como Monjas Aguado (1997) afirmando que el alumnado deberá tener una información precisa que le

permita dar respuesta al ‘¿Qué?, ¿Cómo? Y ¿Cuándo?’ utilizar la iniciación deportiva en la E.F escolar.

Después de presentados los resultados, las comparativas y la discusión recomendamos utilizar la evaluación procesual para tener en cuenta aquellos aspectos que tienen influencia en el desarrollo tanto coordinativo como integral del niño.

5 Conclusiones y reflexiones

El diagnóstico inicial permitió evidenciar las necesidades de la coordinación motriz general de los niños de 9 a 12 años presentando hallazgos importantes, donde las pruebas con menor puntuación fueron las relacionadas con el control de objetos.

Durante el diagnóstico se observaron hallazgos relevantes denotando un nivel coordinativo general medio teniendo promedios no mayores a 18 puntos en la sumatoria de las siete pruebas, siendo 28 puntos los posibles en el test de coordinación 3js.

El diseño de la propuesta de juegos deportivos denominada” MOTOR LEARNING” permitió integrar factores específicos para la mejora de la coordinación motriz en niños y niñas de 9 a 12 años de edad de los colegios IED PIO XII Guatavita y Julio Garavito Armero Bogotá, donde se tuvo en cuenta factores físicos y de desarrollo humano para lograr un aprendizaje integral por parte niño, de tal manera que se deja la propuesta con la finalidad de aportar a futuras intervenciones en la escuela.

La evaluación procesual permitió llevar un seguimiento del proceso de los niños y niñas de 9 a 12 años de las instituciones IED PIO XII Guatavita y Julio Garavito Armero Bogotá presentando las mejoras obtenidas a partir de la intervención de propuesta de juegos deportivos denominada” MOTOR LEARNING” donde se determina la incidencia positiva y trascendental que tuvo la misma sobre el nivel de coordinación motriz general, esta mejora fue expresada en el análisis de resultados comprobando así que la propuesta que utiliza el

modelo de "Teaching games for understanding" es efectiva para la mejora coordinativa motriz.

La comparativa permite apreciar una mejora más significativa en Julio Garavito Armero respecto a la IED PIO XII lo que se les atribuye a algunos factores ocultos que contribuyeron al proceso de la mejora de la coordinación motriz, los cuales presentaron un mayor desarrollo dentro de la rejilla de evaluación del modelo. Estos factores son: socialización, comprensión y autonomía, los cuales se tuvieron en cuenta en la evaluación del modelo "Teaching games for understanding", de igual manera en la IED PIO XII respecto a la toma diagnóstica del test de coordinación 3js, obtuvo una mejora relevante en el nivel coordinativo motriz general obteniendo los puntajes más elevados en test.

La incidencia de la propuesta motor learning radica en pensar al niño como un sujeto integral visto desde lo motriz y desde su sentir humano. Es por ello que la propuesta generó mejoras significativas en relación con la coordinación motriz bajo el modelo de "Teaching games for understanding", a su vez aportando al desarrollo integral del niño dentro de las categorías autonomía, comprensión y socialización. Teniendo tres momentos importantes de la evaluación como lo son: diagnóstico, durante y final, como el instrumento ideal para llevar un seguimiento del proceso, permitiendo evidenciar las mejoras obtenidas reflejando la incidencia de la propuesta "Motor learning" la cual más que una propuesta para el énfasis escolar pretende ser puesta en práctica en múltiples instituciones. Dejando así una reflexión a los futuros educadores sobre lo experimentado durante la intervención, más allá de las mejoras coordinativas presentadas en el análisis queremos mencionar algunas consideraciones respecto a la motricidad, la cual es un escenario perfecto para que el niño logre experimentar, interactuar, percibir, analizar y comprender el mundo que lo rodea con la finalidad de potenciar sus capacidades físicas, cognitivas y sociales en donde el aprendizaje

no solo dependerá del maestro y su enseñanza motriz, sino también de la mediación pedagógica presente entre el medio, la institución, los niños y sus maestros.

6 Referencias bibliográficas

- Acosta, R. d. (2019). Estrategia para fomentar la iniciación deportiva desde la Educación Física, en la infancia prescolar. *SciELO*, 18.
- Álamo Mendoza, J. M., Amador Ramírez, F., Dopico, X., Iglesias-Soler, E., & Quintana Lima, B. (2011). Modelos de enseñanza en la iniciación deportiva y el deporte escolar. Estudio comparativo en judo. *Apunts: Educación física y deportes* [ISSN 1577-4015] (104), p. 88-95. <https://accedacris.ulpgc.es/jspui/handle/10553/56570>
- Alonso Álvarez, A., & Pazos Couto, J. (2020). Educación e Pesquisa, 1-18. dio: <http://dx.doi.org/10.1590/s1678-4634202046207294>
- Alvarado, L. (2008). la iniciación deportiva. el deporte escolar y el desarrollo motriz del niño. *academia edu-fisica*, 8.
- Ana Luisa Sacchi, A. C. (2019). La percepción del pedagogo sobre el desarrollo psicomotor en la educación infantil. *SCIELO*, 15.
- Araujo, L. (2021). EL JUEGO EN LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES. *SCIELO*, 15.
- Arronte Mesa, B. F. (2020). El proceso de iniciación deportiva escolar en voleibol: una mirada de renovación para su aprendizaje. *PODIUM*, 15.
- Arronte Mesa, Jorge Félix, & Ferro González, Belkis. (2020). El proceso de iniciación deportiva escolar en voleibol: una mirada de renovación para su aprendizaje. *Pódium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(1), 127-141. Epub 09 de abril de 2020. Recuperado en 13 de agosto de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522020000100127&lng=es&tlng=es.

- Bernate, J. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. *Pódium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 643-661. E pub 24 de agosto de 2021. Recuperado en 13 de agosto de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200643&lng=es&tlng=es.
- Betancourt, F. F. B. (2020). Juegos predeportivos y perfeccionamiento del ataque en voleibol escolar. Tulio Guterman.
- Bunker, D. J. y Thorpe, R. D. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Campo, T.L. (2010) Importancia del desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos del lenguaje y la cognición en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla (Colombia). *Revista Salud Uninorte*, vol.26, N.º 1, págs. 65-76.
- Cano Guirado, L. (2015). Importancia de la motricidad en el aprendizaje de los contenidos curriculares del segundo ciclo de Educación Infantil. Granada: Universidad de Granada. Obtenido de https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/45956/CanoGuirado_TFGMotricidad.pdf?sequence=1#:~:text=La%20autora%20afirma%20que%20la,su%20autonom%C3%ADa%20y%20equilibrio%20emocional.
- Carmona, S. (22 de febrero de 2021). *La importancia de la COORDINACIÓN*. Obtenido de <https://www.arribabysaracarmona.com/post/la-importancia-de-la-coordinaci%C3%B3n#>
- Carrión, A. A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL. EN EL PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF. *Revista Ciencia e Investigación. JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 132-1149. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/322535707.pdf>

- Castro-Carvajal, Julia Adriana, Martínez-Escudero, Leidy Johana, & Chaverra-Fernández, Beatriz Elena. (2012). La investigación en pedagogía y didáctica aplicada a la educación física. *Educación y Educadores*, 15(3), 411-428. Retrieved May 20, 2022, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942012000300004&lng=en&tlng=es.
- Cenizo B, Javier Ravelo Afonso, Sergio Morilla Pineda, Juan Carlos Fernández Truan, (2017), Motor Coordinación Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation, *Retos Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*,
- Clayton da Silva Carmo, L. G. (2015). Motricidad escolar: Reflexiones y acciones en una experiencia situada en la educación básica. *SciELO*, 8.
- Da Silva Carmo, C., Gonçalves Junior, L., & Pazos, J. M. (2015). Motricidad escolar: Reflexiones y acciones en una experiencia situada en la educación básica. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052015000300004
- De la caridad, R. (2019) Estrategia para fomentar la iniciación deportiva desde la Educación Física, en la infancia preescolar. *Pódium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*. Vol.14 no.3.
- DEVÍS, J. D. (1995). DEPORTE, EDUCACION Y SOCIEDAD: HACIA UN DEPORTE ESCOLAR DIFERENTE. *REVISTA DE EDUCACIÓN IVE.F*, 18.
- Dias Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona: inde. Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=Qv-KHmPxxG8C&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Dugas, Eric, & During, Bertrand (2006). LA INTELIGENCIA MOTRIZ EN LA ESCUELA. *Educación Física y Ciencia*, 8(),81-95. [fecha de Consulta 13 de agosto de 2021]. ISSN: 1514-0105. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=439942650007>

- Escudero, Tomás (2016). La investigación evaluativa en el Siglo XXI: Un instrumento para el desarrollo educativo y social cada vez más relevante. RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, 22(1),1-21. [fecha de Consulta 27 de mayo de 2022]. ISSN: Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91649056015>
- Fernández, & Baptista, (2006) Metodología de la Investigación. (tipos de diseño de investigación) SCIELO, 1-8
- Fierros, E. J. T., Chávez, Z. E. D., Flores, M. del R. P., Domínguez, I. de J. T., Gutiérrez, A. S., & Nogales, O. G. (2015). Efecto de un programa de iniciación deportiva escolar en las capacidades físicas condicionales. E-balonmano.com: Revista de Ciencias del Deporte, 11(Extra 1), 177-183.
- Francisco j. Corpa rivera, C. A. (1991). Educacion fisica ,Manual para el profesor. *Dialnet*.
- Francisco Rosa Neto, K. N. (2011). El esquema corporal de niños con dificultad de aprendizaje. *SCIELO*, 1-8.
- Franco Serrano, E. (julio de 2013). Habilidades, destrezas y tareas motrices. . *EFDeportes.com, Revista Digital*, 1. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd182/habilidades-destrezas-y-tareas-motrices.htm>
- García Pérez, F. (2000). UN MODELO DIDÁCTICO ALTERNATIVO PARA TRANSFORMAR LA EDUCACIÓN:.. *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, 1-26. Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/25921/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, L. M. (2001) El enfoque de enseñanza del modelo horizontal estructural en la iniciación deportiva. University of Castilla-La Mancha, Albacete, Spain. Recuperado de:

<https://www.researchgate.net/publication/28111466> El enfoque de enseñanza del modelo horizontal estructural en la iniciación deportiva

- García, O.Z & Pirateque, C.L. (2012) Estrategia y ética del desarrollo de la unidad para el motor y con los niños y niñas de 3 a 6 años del municipio de Sutatenza Boyacá, licenciatura en educación infantil, Repositorio Universidad Pedagógica Nacional.
- Garófano, V. V., Cano Guirado, L., Chacón Cuberos, R., Padial Ruz, R., & Martínez Martínez, A. (2009). IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD PARA EL DESARROLLO INTEGRAL. *revista digital de educación física*, 89-105. Obtenido de <file:///C:/Users/USA/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088.pdf>
- Gil-Madrona, P., Pascual-Francés, L., Jordá-Espi, A., Mujica-Johnson, F., & Fernández-Revelles, A. B. (2020). Affectivity and Motor Interaction in Popular Motor Games at School. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 139, 42-48.
- Gonzales, G.G., León, D.A., Nomesque, P.B. & Rey.B.A. (2021). E experiencia en motrices deportivas, con enfoque integral, como contribución a la iniciación deportiva de los niños de 7 años., Facultad de educación física, Repositorio Universidad Pedagógica Nacional.
- Gonzales, M. Belky, P. Rodríguez, Q. Karina & Rojas, S. J. (2018) El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del grado transición de la I.E.T Alfonso Palacio Rudas en el municipio de Honda. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Granados Sánchez, M. J. (2015). Un análisis del concepto de. 11° Congreso Argentino de Educación (págs. 1-7). Ensenada: Memoria Académica, repositorio institucional de la

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE) de la. Obtenido de https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7264/ev.7264.pdf

Guelmes Valdés, E. L., & Nieto Almeida, L. E. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación Pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad* [seriada en línea], 7 (2). Pp. 23-29. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/>

Herreras, E. B. (s.f.). LA DOCENCIA A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN–ACCIÓN . *Revista Iberoamericana de Educación* (ISSN: 1681-5653).

Hirtz. (2014). Consideraciones teóricas acerca de las capacidades. *efdeportes.com*. Obtenido de [https://www.efdeportes.com/efd195/capacidades-coordinativas-desde-educacion-fisica.htm#:~:text=Es%20la%20capacidad%20de%20coordinaci%C3%B3n,movimiento%20\(Hirtz%2C%201981\).](https://www.efdeportes.com/efd195/capacidades-coordinativas-desde-educacion-fisica.htm#:~:text=Es%20la%20capacidad%20de%20coordinaci%C3%B3n,movimiento%20(Hirtz%2C%201981).)

Irurreta, J.M y Calle, N.B. (2016). Interdisciplinariedad educación física en educación primaria propuesta (2011). *Desarrollo social a través del deporte*. SciElo, 104.

Jiménez, F., María, A., Zuluaga, A., & Enver, J. (2011). aportes de la motricidad en la enseñanza. *Revista Latinoamericana de Estudios*, 94-119. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134125454002.pdf>

Junta de Andalucía consejería de educación cultura y deportes,s.f. (s.f.). *Junta de Andalucía consejería de educación cultura y deportes,s.f.* Obtenido de <https://www.juntadeandalucia.es/turismocomercioydeporte/iad/calamardo/iadformacion/tdci/cf-bed-11.html>

Junta de Andalucía consejería de educación cultura y deporte. (s.f.). instituto andaluz del deporte Formación de Técnicos Deportivos. Obtenido de instituto andaluz del deporte Formación de Técnicos Deportivos: <https://www.juntadeandalucia.es/turismocomercioydeporte/iad/calamardo/iadformacion/tdci/cf-bed-06.html#glosario>

- L. M. Ruiz Pérez, M. G. (2015). ¿Debemos preocuparnos por la coordinación corporal de los escolares de la Educación Secundaria Obligatoria? *SciElo*, 8.
- Liusván Eduarte Águila, Y. S. (2020). Iniciación deportiva escolar del baloncesto desde el Deporte para Todos en Educación Física. *PODIUM*, 17.
- Machado, V. C.-B. (2007). El impacto de un proyecto de educación por el deporte en el desarrollo infantil. *SciElo*, 12
- Martinez, j. (2011). *LA EVALUACIÓN EDUCATIVA: CONCEPTOS*,. fundacion de ciencias del hombre. Obtenido de https://www.uv.mx/personal/jomartinez/files/2011/08/LA_EVALUACION_EDUCATIVA.pdf
- Medina, I. N. (1995). Enseñanza del deporte y educación Física. *Perfiles Educativos*, 5
- Mendiara, R. J. (2008) La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 22, N. ° 2. Págs. 199-220
- Mendoza Morán., A. M. (2017). DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD. *Revista Multidisciplinaria de investigación*, 8-17. Obtenido de <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/download/11/32#:~:text=El%20desarrollo%20motriz%20es%20de,ni%C3%B1o%20en%3A%20fina%20y%20gruesa.&text=Muchos%20ni%C3%B1os%20saben%20leer%20y%20sin%20embargo%20tienen%20dificultades%20para%20escribir.>
- Minerva, Carmen (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19),289-296. [fecha de Consulta 20 de mayo de 2022]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Monjas Aguado, R. (1997). EL DEPORTE EN LA ESCUELA. REFLEXIONES PREVIAS. LA IMPORTANCIA. *E.U. Magisterio de Segovia*, 213-217. Obtenido de <http://estudiantes.iems.edu.mx/cired/docs/ae/pp/ef/aeppefpt05pdf01.pdf>

Moreira Gómez, Carreño Vega, José Enrique, & Quintana Rodríguez, Danya. (2021).

Programa de planificación semanal para el desarrollo de la fuerza en judocas de la categoría 9-10 años. Pódium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 16(2), 535-552. E pub 16 de agosto de 2021. Recuperado en 13 de agosto de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200535&lng=es&tlng=es.

Navarro, Maqueira. Fajardo. (2002). La iniciación deportiva. El deporte escolar y el desarrollo motriz del niño. Revista EDU-FISICA Grupo de Investigación Edufisica <http://www.edu-fisica.com/>

Olivera, J.L. Briñones, A. Entrada, J. (2013) Estrategia metodológica para potenciar el proceso de iniciación deportiva en la Educación Física. Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma. Vol. 10, N. °33. Págs. 10-21

Palacios, C., & Peroz Ch., S. (1 de julio de 2020). formación didáctica en educación física del docente de básica primaria en escuelas colombiana. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 277-289. doi:10.33996/revista horizontes. v4i15.115

Pareja, I. D. (1998). Motricidad infantil y desarrollo humano. Educación física y deporte, 5. SCIELO, 1-8.

Real Academia Española. (s.f.). Diccionario de la lengua española. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/motricidad>

Rentería, N.J, & Bernal, I. A (2012) la incidencia de la motricidad en los procesos cognitivos qué haces de los niños y las niñas del grado 1-1 del gimnasio los farallones Valle del

Lili de la ciudad de Cali, clic educación infantil, Repositorio Universidad Pedagógica Nacional.

Revilla, S. R. Mina, J. L & Flores, E.M. Mendoza, D. J. (2020) importancia de la estimulación de la motricidad en el desarrollo integral en educación inicial. Revista de investigación científica Sede, vol. 3, N.º 2, págs. 20- 65

Ríos Jiménez, Karen Stephanie. (s. f.). Desarrollo de un programa de estimulación psicomotriz en niños de 2 y 3 años.

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/15721>

Robles Rodríguez, J., Giménez Fuentes-Guerra, F., & Abad Robles, M. (2011). Metodología utilizada en la enseñanza de los contenidos deportivos durante LA E.S.O. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte / International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport, 24.

Rodrigo Alberto Gamboa-Jiménez, M. N.-L.-G.-I.-C.-G. (2020). Corporeidad, motricidad y propuestas pedagógico-prácticas en aulas de educación infantil. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 1-22.

Romero Granados, S. (2000). Reflexiones conceptuales de iniciación deportiva escolar y estudio de dos enfoques metodológicos. Ayuntamiento de Dos Hermanas, Patronato Municipal de Deportes. <https://idus.us.es/handle/11441/32469>

Rosa Neto, K. N. (2011). El esquema corporal de niños con dificultad de aprendizaje. SCIELO, 1-8.

Sánchez Acosta, A. S. (2021). Procedimiento metodológico para la determinación de las invariantes de habilidades motrices del salto de longitud en la iniciación deportiva. Revista de Ciencia y Tecnología en Cultura Física, PODIUM, 17.

- Sánchez Gómez, R., Devís, J., & Navarro Adelantado, V. (2014). The teaching games for understanding model in international and Spanish context: an historical. agora for pe and sport, 197-213. Obtenido de http://agora-revista.blogs.uva.es/files/2014/12/agora_16_3b_sanchez_et_al.pdf
- Sánchez roa, I. J. (2017). La psicomotricidad como fundamento pedagógico: en educación 21). Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia: Análisis de la influencia de la metodología de la intervención psicomotriz sobre el desarrollo de las habilidades motrices en niños de 3 a 4 años. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/40991>
- Sánchez, B. T., Márquez, S., & Martín, C. L. (2001). Elementos a analizar en el proceso de iniciación deportiva. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, 1, 9-15.
- Santamaria, V. D. Santamaria, V. A. (2016) La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa exalumnas de la presentación de Ibagué Tolima. Repositorio institucional Universidad del Tolima
- Segura Palacio. E.A., Wilches Gonzales. L & Zabaleta galán O.E. (2021). Propuesta didáctica para estimular la resistencia aeróbica por medio de juegos modificados en el Club Deportivo Pumas Bogotá en jóvenes de 10 a 12 años. Repositorio Universidad pedagógica nacional.
- Sergio martín tejedor, (2007). El desarrollo de las habilidades motrices manipulativas en el segundo ciclo de educación primaria. lanzamientos y recepciones., Facultad de educación de Palencia universidad de Valladolid Thais
- Silva Beltrame, F. L. (2016). Desarrollo motor y auto concepto de escolares con trastorno del desarrollo de la coordinación. *SCIELO-BRASIL*, 1-14.

- Terry (2014, octubre 21). Análisis de la influencia de la metodología de la intervención psicomotriz sobre el desarrollo de las habilidades motrices en niños de 3 a 4 años. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/40991>
- Uribe Pareja, I. D. (1997). Iniciación deportiva y praxeología motriz. Artículos de Revista en Ciencias del Deporte, 69-74. Obtenido de http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/9262/1/UribeParejaIvanDario_1997_IniciacionDeportivaPraxiologia.pdf
- Uribe Pareja, I. D. (2010). INICIACIÓN DEPORTIVA Y PRAXEOLOGIA MOTRIZ. Educación física y deporte ,19(2). 69-74. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/3611>
- Uribe, S. C., Zapata, A. P., & Gómez, B. R. (1996). Investigación evaluativa. Especialización en teoría, métodos y técnicas de investigación social. Módulo, 6.
- Valenzuela, A. (2006). Las propuestas ludo técnicas: Una herramienta metodológica útil para la iniciación deportiva al atletismo en primaria. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, ISSN 1579-1726, No. 10, 2006, pagos. 42-49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i10.35062>
- Valenzuela, P. R. (2007, mayo 16). Importancia del trabajo psicomotriz y predeportivo en niños de 4-7 años—Artículos, Escuela de Fútbol. Rubens Valenzuela, Preparación Física en el Fútbol. [https://rubensvalenzuela.com/web/articulos/importancia-del-trabajo-psicomotriz-y-predeportivo-en-ninos-de-4-7-anos/\(Romero Granados, 2000\)](https://rubensvalenzuela.com/web/articulos/importancia-del-trabajo-psicomotriz-y-predeportivo-en-ninos-de-4-7-anos/(Romero%20Granados,%202000))
- Valero. A. (2005). Análisis de la influencia de la metodología de la intervención Psicomotriz sobre el desarrollo de las habilidades Motrices de niños de 3 a 4 años. Universidad de Almería.

- Virginia, V. G., Laura, C. G., Rosario, P. R., & Asunción, M. M. (2017). MPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD PARA EL DESARROLLO INTEGRAL. Revista Digital de Educación Física, 89 - 105. Obtenido de <file:///C:/Users/victo/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088.pdf>
- Yolanda Alonso Álvarez, J. M. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). SciELO- Brasil, 16. <https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/?lang=es>
- Zamora, C. P. (2020). Medio de enseñanza para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de sexto año de vida. Pódium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 15.
- Zampa, C. (2020). LA IMPORTANCIA DE RESPETAR LAS ETAPAS DEL DESARROLLO EN DEPORTE. Una mirada desde la psicomotricidad. SciELO, 7.
- Zapatero Ayuso , J. A., González Rivera, M. D., & Antonio Campos , I. (s.f.). Diseño y valoración de una investigación evaluativa La Enseñanza por competencias Educación Física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18-34. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217049688002.pdf>

7 Anexos

7.1 Resultados 3js

7.1.1 Toma 1 (diagnostica) del test 3js 4 y 5 grado Pío xll guatavita

Tabla 8

7.2 Resultados evaluación cualitativa

7.2.1 Evaluación cualitativa Pío xll guatavita

Tabla 14

5 grado

EVALUACIÓN								
Sesiones de la 1-8			sesiones 9-16			Sesiones de la 16 a la 24		
Autonomía	Socialización	Comprensión	Autonomía	Socialización	Comprensión	Autonomía	Socialización	Comprensión
3	4	3	●	✓	✓	♥	✓	✓
3	2	3	+	✓	♥	+	✓	✓
2	3	3	✓	✓	●	✓	✓	♥
3	3	2	✓	●	✓	✓	✓	✓
3	3	4	●	+	✓	✓	✓	♥
2	3	3	✓	✓	●	✓	✓	✓
3	3	4	♥	♥	♥	✓	✓	●
1	2	3	✓	+	♥	●	✓	♥
2	3	3	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	3	2	✓	●	✓	♥	✓	✓
4	2	3	✓	♥	●	✓	+	✓
3	4	2	+	✓	✓	●	♥	♥
2	3	2	♥	✓	+	✓	+	●
2	2	2	✓	●	✓	♥	✓	✓
1	2	3	●	✓	♥	✓	✓	♥
2	3	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	3	2	●	●	✓	✓	♥	+
2	2	3	✓	♥	●	✓	✓	✓
2	2	3	♥	♥	●	✓	♥	●
3	1	2	✓	+	✓	✓	✓	♥
3	2	2	♥	✓	♥	✓	✓	♥
4	3	2	●	✓	●	♥	✓	✓
2	3	1	✓	♥	✓	✓	+	♥
2	2	3	♥	●	✓	✓	✓	●

4 grado

EVALUACIÓN								
sesiones de la 1-8			sesiones 9-16			Sesiones de la 16 a la 24		
Autonomía	Socialización	Comprensión	Autonomía	Socialización	Comprensión	Autonomía	Socialización	Comprensión
4	4	4	✓	●	✓	✓	✓	✓
4	3	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1	2	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	4	3	●	✓	✓	✓	✓	✓
4	4	4	●	✓	✓	✓	✓	✓
3	3	2	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	3	3	✓	✓	●	✓	✓	✓
3	3	3	●	✓	✓	●	✓	●
4	4	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	4	3	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	4	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	4	3	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1	4	3	●	✓	✓	✓	✓	✓
1	2	1	✓	●	✓	✓	✓	✓
0	1	2	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1	1	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	2	5	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	1	5	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	2	4	●	✓	✓	✓	✓	✓
2	2	2	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	4	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	3	2	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	3	4	●	✓	✓	✓	✓	✓
1	1	2	✓	●	✓	✓	✓	✓

7.3 Metaevaluación

Figura 15

Formato de evaluación de sesiones.

FORMATO DE OBSERVACION PARA SESION (metaevaluacion)					
N°	SESION	PARTICULARIDADES	COSAS QUE FUNCIONAN	COSAS QUE NO FUNCIONAN	CONCLUSION PARA PROYECTAR UNA SESION "ideal"
1	MARCADOS	Angel que es un niño con síndrome de down, presenta dificultad para la actividad pero los demás niños la completaron sin dificultad	Que las pelotas sean de espuma favorece el panorama de riesgos	realizar la actividad en equipos conformados por muchos niños hace que no todos participen	crear mas equipos pequeños para que se logre una participación bde todo el grupo
2	TROW TARGE	ningun niño tiene el gesto de lanzar por arriba del hombro	aumentar el numero de aros a donde se lanza la pelota		poner mas aros y conformar mas equipos pequeños así se asegura la participación de todo el grupo
3	SANCOCHO DE LETRAS	nicolay por su seudo parálisis cognitiva no puede recptar el balon	las actividades en mingrupos	la recepcion con antebrazo no funciona	la sesion funciona bien y permite que todo el grupo participé activamente
4	lazo a FUEGO	nicolay por su seudo parálisis cognitiva corporal esta imposibilitado para saltar con pie juntos	desarrollo de la clase por estaciones	dejar libre cualquier estacion	tener estaciones de trabajo que hagan parte de un circuito acoplado
		Luisa por su condicion cognitiva no es capaz de concentrarse	desarrollo de la clase por estaciones	hacer grupos muy grandes hace que muchos niños no esten motivados	realizar estaciones donde pasen pequeños grupos y se desarrollen las adaptaciones propuestas
5	CARRERA MOTRIZ	nicolay por su seudo parálisis cognitiva corporal unicamente puede trotar	hacerlo en grupos pequeños	al darles libertad para saltar la cuerda la usan para golpear a sus compañeros	continuar con el circuito motriz
6	HIT THE WALL	no tienen la suficiente fuerza para picar el balon contra el piso	hacerlo en grupos pequeños	emplear obstaculos que no esten fijos ocasiona que los niños los tumben	desarrollar la actividad en grupos de 5 a 7 integrantes
7	BALON PIE rondo	no tienen la suficiente fuerza para picar el balon contra el piso	definir un objetivo que golpear	el picar el balon contra el piso no funciona, unicamente peden lanzarlo directamente contra el muro	el poner a competir a dos grupos permite mantener la motivacion
8	balon pie reloj	la mayoría de las niñas no tienen familiarización con el balon	trabajo en parejas	trabajo autonomo causa distraccion y perdida de interes	la actividad estimula la creatividad de los niños ademas que es una actividad que es entretenida por lo cual se puede mantener mas tiempo con sus respectivas adaptaciones
8	balon pie reloj	los chicos/as no realizan una adecuada ejecucion del pase, lo cual dificulta el desarrollo de la sesion	utilizar balones sinteticos	organizar los grupos como el profesor crea	la actividad adaptada con un material mas sintético, no específicamente un balon de futbol, permite que aquellos que aun no estan familiarizados se vayan adaptando a control del elemento.

9	MARCADOS - FASE 2	no comprenden el uso del aro	los petos de colores ayudan bastante en la actividad	usar los aros como diana dificulta el dinamismo	poner un indicativo a los participantes de cada grupo para diferenciarlos
10	CIRCUIT (TROW TARGE) - FASE 2	los niños mas neutrales no se motivan por la actividad	las actividades en grupo los sensibiliza en la socialización	darles demasiados objetos para trasladar	continuar con estaciones de juego
11	SANCOCHO DE LETRAS - FASE 2				
12	LAZO DE FUEGO - FASE 2	realizar 4 equipos funciona bien y permite una buena participación	la cuerda muy alta puede hacer complejo el juego y disminuir la participación		variar la altura de la cuerda y totar los equipos para que no se pierda la motivación
13	carrera motriz fase 2	algunas chicas no tienen desarrollada su ubicación temporoespacial	grupos pequeños	que sea repetitivo y se confunda con un ejercicio analítico mas no un juego	intentar que sea en equipos y que copitan entre ellos para causar mayor motivación
14	hit the wall fase 2	no fue dinámica la sesión y algunas chicas obtaron por tomar asiento en una parte de la cancha	realizar varios grupos	que se realice de forma individual	intentar modificarlo para que sea mas dinámico y no se quede en solo asignar tareas
15	balon pie fase 2(rondo)	Todos participaron del juego propuesto en esta sesion, les parecia agradable	hacerlo en grupos pequeños donde se logre realizar el rondo en un círculo y luego dejar que los niños se ubiquen libremente en la zona, es un aspecto fundamental ya que permite un acercamiento al deporte del fútbol	la planeación funciona correctamente	Al final de la actividad es interesante establecer un minitorneo que permita motivar a los niños ,además de que puedan poner en práctica todos los fundamentos técnicos ganados en el juego adaptado "El rondo"
16	balon pie reloj fase 2	Allen se le facilita el desarrollo de este juego y ayuda a sus compañeros para que tambien lo comprendan	Dejar que los chicos realicen ellos mismos los grupos	Utilizar solo un balon por grupo no deja que la actividad fluya adecuadamente	Tener en cuenta en que fase del modelo se encuentra desarrollada la sesión, al igual permitir que los chicos/as tomen acción en ciertos momentos de los juegos.

17	marcados fase 3	el juego ayuda a integrar a niños con síndromes como ocurre en 4 grado con angel	realizar equipos pequeños y al final realizar un mini torneo de un juego que los acerque al balón mano es motivante para los niños		usar equipos pequeños, con distintivos (petos) ayuda con la organización del grupo y la pertenencia hacia el equipo
18	TROW TARGE fase 3		realizar en lo posible más de 4 grupos para favorecer el desempeño de los juegos y su adaptación	algunos chicos/os aún no realizan un adecuado lanzamiento del balón, lo cual dificulta el avance de la sesión	adaptar anteriores sesiones para el fortalecimiento de los patrones básicos, va permitir el desarrollo de las futuras sesiones
19	SANCOCHO DE LETRAS - FASE 3				
20	lazo a fuego fase 3	En lo posible usar la malla de voleibol para hacer un acercamiento al deporte	realizar progresiones 1v1. 2vs 2 3vs 3. hasta llegar a 7vs 7 es primordial para aumentar la complejidad de trabajar en equipo, además de ayudar a crear estrategias para vencer la oposición, lo que permite el desarrollo de fundamentos tácticos en relación a como se mueve el niño en el terreno de juego de tal manera que logran contrarrestar ataques del oponente	no realizar las progresiones adecuadas, detienen el juego y entran en desmotivación algunos chicos/as	Además de las progresiones es importante incentivar a los niños por medio de un mini torneo del juego que acerca al niño al voleibol
21	carrea motriz fase 3				
22	hit the wall fase 3	María Antonia, durante la sesión se salió en varias ocasiones, ya que se le dificultaba comprender lo que se estaba realizando en la clase.	Colocar más estímulos que permitan la resolución de problemas y la toma de decisiones por parte de los chicos/as.	no funcionan las normas que se establecieron	Si se tiene presente que el juego dentro de sus principios desarrolla la toma de decisiones y la resolución de problemas, se puede establecer una mejor progresión de cada sesión.
23	balón pie fase rondo 3	las chicas del grupo estuvieron más participativas de lo habitual	realizar diferentes situaciones donde se de la ventaja y desventaja numérica, permitir a los chicos/as desarrollar ese componente táctico	Colocar el juego sin un objetivo claro	Realizar un Feedback tras terminar cada juego, permite que los chicos aclaren algunas dudas
24	balón pie reloj fase 3	Victoria, la chica que menos ha participado a lo largo de las sesiones, hoy estuvo mucho más participativa y con más disposición de trabajar en equipo	mantener los grupos en constante actividad permite el desarrollo de la sesión	Estar orientando algunos patrones cuando ellos ya están realizando los juegos, cada uno con sus reglas internas pactadas con el grupo	En esta fase del modelo se observa una autonomía por parte de los grupos, esto a su vez mejoró significativamente la socialización del grupo.

7.4 Sesiones propuestas

Figura 16

Sesión 1

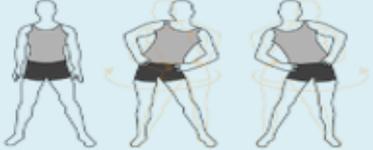
MARCADOS		Fase del modelo: 1 modificación demostración		Nº: 1	
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón		Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
			Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión					
Unidad didáctica	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	ADAPTACION	Lanzando con la mano no dominante		
OBJETIVOS DIDACTICOS:		CONTENIDOS DIDACTICOS.			
1. Lanzar por encima del hombro 2. Traslación 3. Lateralidad		4. dentro del juego incluir la variante de desplazamientos mediante saltos para afianzar dicho patrón 5. dentro del juego incluir la variante de lanzar con mano contraria para auspiciar la lateralidad 6. jugar a marcar el cuerpo del compañero que propicie la acción de lanzar			
RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	10 pelotas de letras			
					

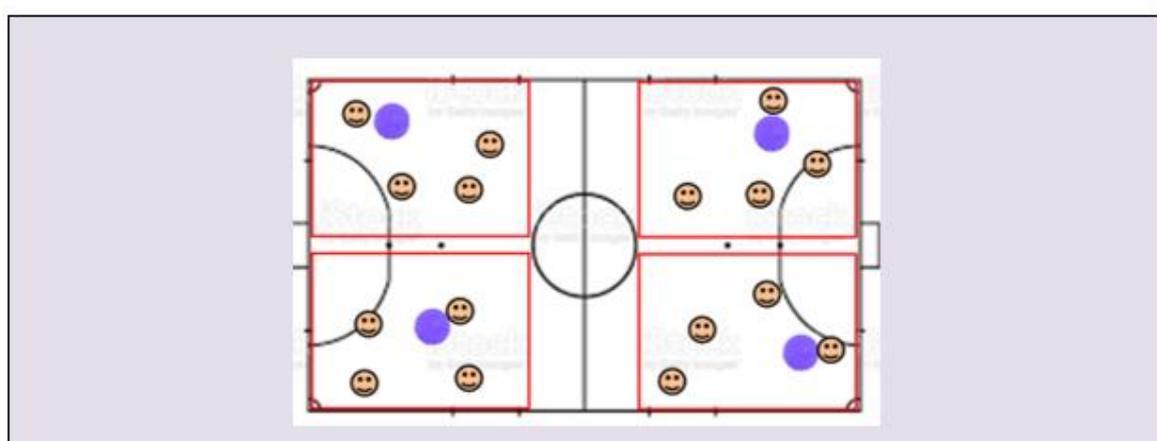
PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	X
			De aprendizaje
		De mediación pedagógica	
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	
		autonomía	X
		Comprensión	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	
		Auto cuidado	X

Bitácora de la clase

1. Se delimita con conos el área de la clase. Se arman 4 zonas
2. estiramientos balísticos – jumping jacks – salto de zapitos
3. INTRODUCCION: explicación de la clase.
se explica la sesión
van al baño
4. INMERSION: se ejecuta una actividad dinámica de introducción
5. CENTRAL: marcados
6. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual
7. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
	
	

	
	
<p>2. INTRODUCCION – 5 minutos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo será dividido en cuatro subgrupos los cuales se ubicarán en 4 zonas delimitadas - Ingresarán a dichas zonas y deberán realizar a la actividad dentro de las mismas sin salirse de ellas excepto a recoger el balón. - A cada subgrupo se le asignaran 2 balones primero uno luego el otro - Deberán intentar marcar a algún compañero apuntando por debajo de la cadera lanzando por encima del hombro con el brazo no hábil.
<p>3. INMERSION – 10 minutos :</p>	
<p>Jumping jacks : -Se hacen parejas -se juntan espalda con espalda e inician 20saltos</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div>	
<p>CENTRAL</p>	<p>45 MINUTOS</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. se demarcan cuatro áreas. 2. se divide el grupo general en cuatro subgrupos y se ubican en las áreas demarcadas 3. se alistan 4 pelotas de letras <p>FASE 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quienes no estén marcando deberán desplazarse por el espacio libremente 2. Quien este marcando deberá: <ul style="list-style-type: none"> - lanzar con la mano no dominante. - Marcar apuntando a las piernas. - El niño que sea marcada deberá asumir el rol de marcador <p>FASE 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quienes no estén marcando ahora deberán desplazarse por el espacio saltando. 2. Quien este marcando deberá hacerlo con la mano no dominante . 	



VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS	TIEMPO TOTAL: 15 minutos
	Asamblea final: Se hace una reflexión final. <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)
	

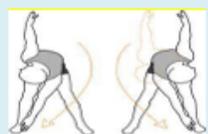
Figura 17

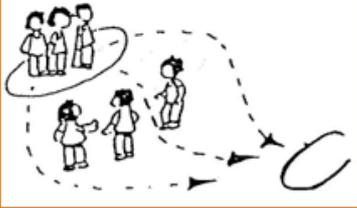
Sesión 2

THROW TARGET 🎯 (lanza al objetivo FASE 1)		Fase del modelo: 1 modificación demostración		Nº: 2
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
Unidad didáctica	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	Combinación	Mientras se traslada, lanza y atrapa.	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
1. Lanzar por encima del hombro con ambas manos 2. atrapar a una y dos manos 3. Lanzar y atrapar mientras se traslada o salta	1. dentro del juego incluir la variante de lanzar con mano contraria para auspiciar la lateralidad 2. jugar a Recepcionar 3. jugar con diferentes variables y modificaciones anteriores a la acción de lanzar			

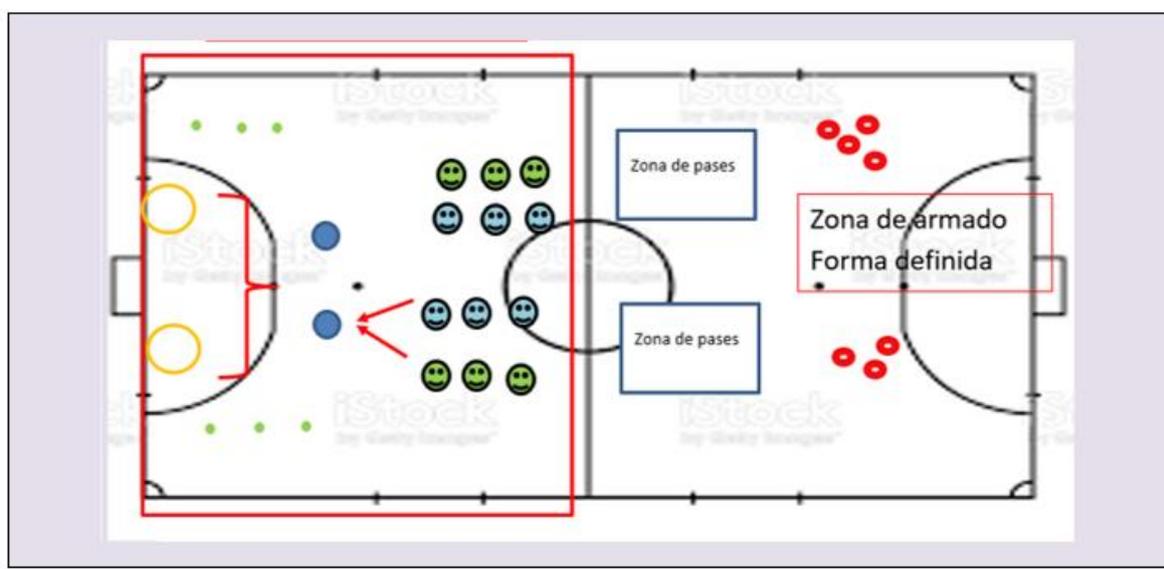
RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
MATERIALES		20 conos para delimitar área y armar las zonas de carrera	2 aros colgados como dianas	8 platillos para armar las figuras	Balones de vóleybol tanto para lanzar como para hacer pases
					

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	
	DIDACTICOS	De evaluación	
		Socialización	
		autonomía	X
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	
		Respeto	
		Responsabilidad	
		Auto cuidado	X

Planeación de la clase	
<ol style="list-style-type: none"> Se delimita con conos el área de la clase. Se arman 2 zonas de carrera con conos Se cuelgan los 2 aros Se dibujan las zonas de armado de la figura con platillos Se ubican los platillos INICIO: llamado a lista - estiramientos balísticos – INTRODUCCION: explicación de la clase. se explica la sesión INMERSION: se ejecuta una actividad dinámica de introducción – presas y cazadores CENTRAL: pases, lanzamiento y armado de figura VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual FINAL: feedback al curso y toma de observaciones 	
1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
	
	
	
	

2. INTRODUCCION – 5 minutos:	cada equipo lanza por turnos con la finalidad de que todos los integrantes del grupo logren pasar el balón por el aro y de tal manera poder salir haciendo pases, hasta llegar a la zona de armado donde formarán con platillos una Formaran la primera letra del nombre del grupo y así ganar un punto a favor.
3.INMERSION – 10 minutos :	
Presas y cazadores	

CENTRAL	45 MINUTOS
<p>1. Se demarcan 3 áreas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zona de juego donde se cuelgan 2 aros - zona de pases donde se dejan balones de voleibol - zona de armado de figura donde se dejan platillos para armar la letra. <p>2. se divide el grupo general en 2 grupos que se enfrentaran cada uno en el espacio establecido</p> <p>Adaptación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase 1: Los lanzamientos ,pases y desplazamientos se hacen de forma libre - Fase 2: Los lanzamientos se hacen por encima de la cabeza - Fase 3: los lanzamientos se hacen realizando un salto previo - Fase 4: los lanzamientos y pases se realizan dando un giro previo 	



VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS	TIEMPO TOTAL: 15 minutos	
	Asamblea final: Se hace una reflexión final. <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños) 	
		

Figura 18

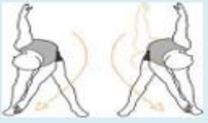
Sesión 3

SANCOCHO DE LETRAS – FASE 1		Fase del modelo: 1 modificación demostración		Nº: 3
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
Unidad didáctica	MANIPULACION DE OBJETOS	BALON	Rematar Con los miembros superiores balón de voleibol	
	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	VISO MANUAL Percepción espacio tiempo Lateralidad	Balón y mirada Al momento de rematar con el balón	
OBJETIVOS DIDACTICOS:		CONTENIDOS DIDACTICOS.		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Afianzar el patrón de movimiento de lanzar, 2. practicar la capacidad coordinativa viso manual de lanzar por encima del hombro 3. practicar la capacidad coordinativa de la lateralidad para lanzar con la mano no dominante 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mejorar el lanzamiento por encima del hombro empleando la acción de remate del voleibol. 2. Mejorar la percepción espacio tiempo al momento de interactuar con el balón de voleibol en el aire a través de pases de dedos y antebrazos 		

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º (9-12 años)			
	ESPACIALES	Muro y cancha multipropósito			
	MATERIALES	Globos de laterales para hacer la familiarización con el balón de voleibol	Valones de voleibol	Conos para delimitar el espacio de trabajo	Platillos para delimitar zonas
					

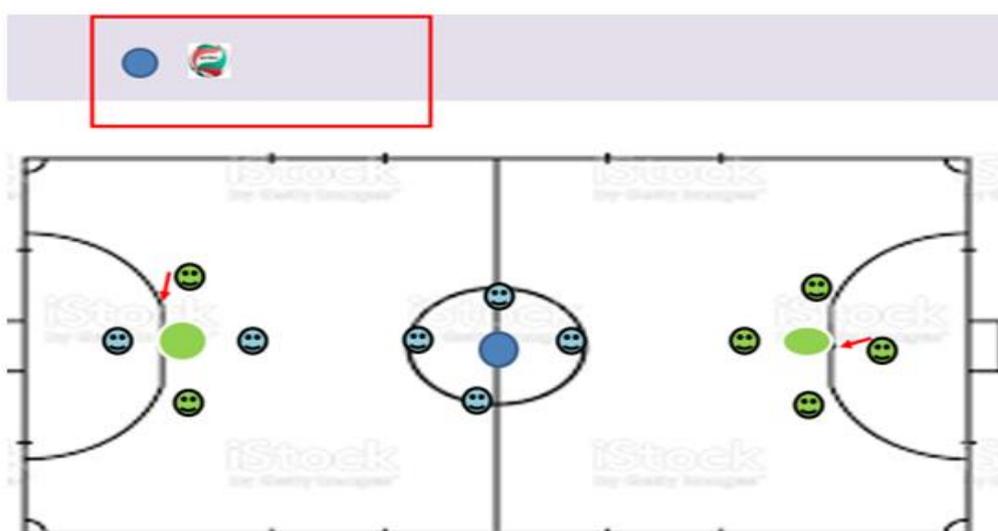
PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	X
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	
		autonomía	X
		Comprensión	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	
Auto cuidado		X	

Bitácora de la clase	
<p>Se delimita con conos el espacio de trabajo de la clase. Se crean 4 zonas con platillos Se inflan los balones y globos a punto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. INICIO: llamado a lista 2. INMERSION: <ul style="list-style-type: none"> - juego a lanzar los globos sin dejarlos caer - Rotación articular 3. CENTRAL: Se crean 4 grupos se envían a las zonas y se inicia la actividad central(ver introducción) 4. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento parejas 5. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones 	
1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min
Juego de palmas en parejas	
Estiramientos balísticos	
 <p>1. Rotación del cuello 2. Flexión lateral del cuello 3. Rotación del hombro 4. Flexión lateral del hombro 5. Rotación del hombro 6. Flexión lateral del hombro</p>	

<p>2. INTRODUCCION – 5 minutos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se divide el grupo en cuatro subgrupos - a cada subgrupo se le entrega un globo - deberán hacer un círculo y pasarse el globo - el que permita tocar el globo con el suelo deberá ubicarse en el medio del círculo - todos intentaran poncharlo - el que no lo logre ponchar deberá intercambiar de lugar con el niño al que se intentaba ponchar
--	--

Central	
<p>SANCOCHO DE LETRAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aquel que deje caer la pelota o incumpla alguna al centro del círculo - Donde será ponchado - De no ser ponchado aquel que falle el lanzamiento pasará al centro. - Si el lanzador poncho al que se encuentra dentro del círculo este seguirá el juego y el que fue ponchado sale. 	
<p>Modificaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - se cambia el globo por el balón de voleibol - deberán hacer pases diciendo palabras que inicien por la letra que el profesor sugiera - los pases se realizarán con el brazo no dominante - El participante que tiene que ir a la zona de ponchados a practicar auto pase con dedos y ante brazos 	



	<p>TIEMPO TOTAL: 15 minutos</p>
	<p>Asamblea final: Se hace una reflexión final.</p> <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)
<p>VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS</p>	

Figura 19

Sesión 4

SALTOS DE FUEGO- FASE 1		Fase del modelo: 1 modificación demostración		Nº: 4	
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón		Instituciones: COLEGIO JULIO GARAVITO ARMERO - Institución Educativa Distrital Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		Primaria 4 grado: 5 grado:	
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión					
Unidad didáctica		CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS		RITMO	
		EQUILIBRIO DINAMICO		Saltar con un sonido rítmico Trasladándose en saltos	
OBJETIVOS DIDACTICOS:		CONTENIDOS DIDACTICOS.			
Salto: 1. dinámico 2. estático 3. alterno a pie junto		1. Formas y posibilidades de movimiento 2. Control motor y dominio corporal en los saltos dinámicos y estáticos 3. Destreza en el manejo de objetos mientras se traslada			

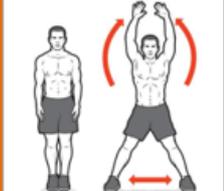
RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º				
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.				
	MATERIALES	2 lasos para batir	20 conos para delimitar área	10 aros para saltar	3 obstáculos como vallas	Cinta para demarcar
						

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	
	DIDACTICOS	De evaluación	
		Socialización	
		autonomía	X
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	
Respeto			
Responsabilidad			
Auto cuidado	X		

Bitácora de la clase
<p>1. Se delimita con conos el área de la clase. Se arman 4 estaciones salto giro eje longitudinal salto alternado salto a pie junto salto con cuerda</p> <p>2. INICIO: llamado a lista - estiramientos balísticos – jumping jacks – salto de zapitos</p> <p>3. INTRODUCCION: explicación de la clase. se explica la sesión van al baño</p> <p>4. INMERSION: se ejecuta una actividad dinámica de introducción</p> <p>5. CENTRAL: saltos</p> <p>6. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual</p> <p>7. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones</p>

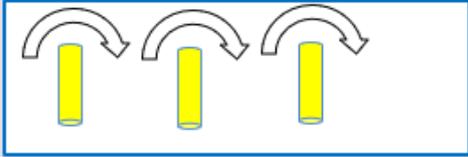
<p>1. INICIO</p>	<p>TIEMPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)</p>
	
	

	
<p>2. INTRODUCCION – 5 minutos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo se dividirá en 4 grupos - Se ubica cada grupo en una estación rotaran cada 10 minutos. Estación A - salto giro eje longitudinal: se realiza un salto vertical tratando de girar 360° Estación B- salto alternado: se salta apoyando un pie a la vez dentro de cada aro Estación C - salto a pie junto: se salta apoyando ambos metatarsos, rebasando las vallas. Estación D - salto cuerda: deberán ingresar a la cuerda en movimiento y saltar de la mejor manera posible - Estiramiento

<p>3. INMERSION – 10 minutos :</p>	
<p>Jumping jacks : -Se hacen parejas -se juntan espalda con espalda e inician 20saltos</p>	

<p>Zapitos: Se desplazan en saltos a dos pies con las manos en el medio Ida y vuelta</p>	
---	--

<p>CENTRAL</p>	<p>45 MINUTOS</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. El grupo se dividirá en 4 grupos 2. Se ubicarán cada uno en una estación 3. Se visita cada grupo y se les da la inducción de como ejecutarla 4. Se rota cada estación cada 10 minutos con un pitido 	

<p>Estación A - salto giro eje longitudinal: se realiza un salto vertical tratando de girar 360°. Se salta y se inicia girando la cabeza luego el resto del cuerpo.</p>	
<p>Estación B - salto alternado: se salta apoyando un pie a la vez dentro de cada aro</p>	
<p>Estación C - salto a pie junto: se salta apoyando ambos metatarsos, rebasando las vallas.</p>	

<p>Estación D - salto cuerda: deberán ingresar a la cuerda en movimiento y saltar de la mejor manera posible encontrada por cada niño</p>	
<p>VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS</p>	<p>TIEMPO TOTAL: 15 minutos</p> <p>Asamblea final: Se hace una reflexión final.</p> <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños) 

Figura 20

Sesión 5

DESPLAZAMIENTO MOTRIZ- FASE 1		Fase del modelo: 1 modificación demostración		Nº: 5	
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón		Instituciones: Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		Primaria 4 grado: 5 grado:	
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión					
UNIDAD DIDACTIC	MANIPULACION DE OBJETOS	TRASLACION	Los objetos para trasladarlos		
	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	ORIENTACION	Para que tenga la capacidad de ubicarse en el espacio y así poder trasladarse		
		ADAPTACION	Para que modifique conductas de movimiento según lo que se le presente		
		EQUILIBRIO DINAMICO	Para que ajuste la posición de su cuerpo mientras se traslada sobre una superficie angosta.		
OBJETIVOS DIDACTICOS:		CONTENIDOS DIDACTICOS.			
TRASLACION DESCUBRIRIRNTO GUIADO		<ol style="list-style-type: none"> 1. Formas y posibilidades libres de desplazamiento de un punto a otro 2. utilizar segmentos corporales diferentes a las manos y pies con el fin de que el niño desarrolle diferentes formas de transporte y conducción 3. Destreza en el manejo de objetos mientras se traslada 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º (9 a 12 años)					
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.					
	MATERIALES	Bastones de madera	20 conos para delimitar área	20 aros para trasladar	10 balones de basquetbol #5	40 platillos	20 sogas
							
	Colchonetas						
							

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	X
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	
		autonomía	X
		Comprensión	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	
		Auto cuidado	X

Bitácora de la clase

Se delimita con conos el área de la clase. Se arman los dos circuitos de obstáculos. El circuito se realiza en forma de u con la finalidad de que al finalizar la carrera de obstáculos queden cerca de la zona inicio

- slalom (zigzag) de 10 conos:
- Vallas 4 (con colchonetas o con cuerdas y 2 pupitres por valla)
- Túnel y colchoneta (aros ubicados verticalmente) seguidos de una torre de colchonetas para la caída
- Viga de equilibrio (marcado con tiza si no hay)
- Zona de carrera.

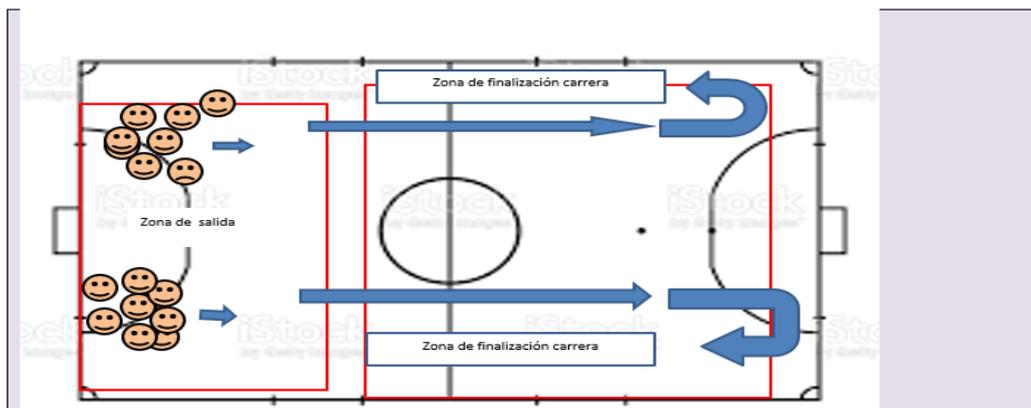
1. INICIO: llamado a lista - estiramientos balísticos – ejercicios suicidios – equipin (gesto de carrera)
2. INTRODUCCION: explicación de la clase.
se explica la sesión
3. INMERSION: carrera por relevos con testimonio
4. CENTRAL: circuito de obstáculos
5. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual
6. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min
	Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
	
	

	
	
2. INTRODUCCION – 5 minutos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El grupo se dividirá en 2 grupos <ul style="list-style-type: none"> • Se divide el grupo general en 2 subgrupos de la misma cantidad de integrantes por estación • Por grupos saldrá un niño a ejecutar el circuito de obstáculos 2. Desarrollo con modificaciones: <p>Fase 1 - 10 min: Pasan libremente los integrantes de cada grupo.</p> <p>Fase 2 - 10min: pasan con un balón de básquet llevándolo como le sea cómodo</p> <p>Fase 3 – 10 min: pasar con el aro puesto de la manera que mejor le parezca al niño</p> <p>Fase 4 – 10 min: utilizar segmentos corporales diferentes a las manos y pies para conducir el balón (dentro de la camiseta). Para estimular la creatividad y autonomía.</p> 3. Reglas <ul style="list-style-type: none"> - No romper los instrumentos de los obstáculos - si llega a fallar algún obstáculo lo tendrá que repetir hasta encontrar una firma de superarlo

3.INMERSION – 10 minutos :	
Suicidios por relevos con testimonio(un palito o pelota):	
Esquipin lento medio alto:	

CENTRAL	45 MINUTOS
<p>1. El grupo se dividirá en 2 equipos que deberán elegir un nombre</p> <p>2. Se ubicarán cada uno en fila detrás del circuito motriz y se inicia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - slalom: pasaran por fuera de los conos tocando cada uno con la mano del sentido de giro. - Vallas: pasar una valla por encima y otra por abajo - Túnel y colchoneta: pasar lanzándose elongado - Viga de equilibrio(marcado con tiza no hay): pasar con ambos pies con los brazos extendidos sin salirse de la misma. Suelta el objeto que lleve. - Zona de carrera: pasa lo más rápido posible corriendo con el gesto de carrera (trasladar el esquipan del calentamiento). Llegar a la meta y taguear al compañero siguiente. <p>Se van hacen 4 modificaciones. Se cambia de modificación cada vez que gane un grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase 1 - 10 min: Pasan libremente los integrantes de cada grupo. - Fase 2 - 10min: pasan con un balón de básquet llevándolo como le sea cómodo - Fase 3 – 10 min: pasar con el aro puesto de la manera que mejor le parezca al niño - Fase 4 – 10 min: utilizar segmentos corporales diferentes a las manos y pies para conducir el balón (dentro de la camiseta). Para estimular la creatividad y autonomía 	



VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS	TIEMPO TOTAL: 15 minutos
	Asamblea final: Se hace una reflexión final. <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)

Figura 21

Sesión 6

HIT THE WALL– FASE 1		Fase del modelo: 1 modificación demostración		Nº: 6,
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón		Instituciones: Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		Primaria 4 grado: 5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
UNIDAD DIDACTICA:	MANIPULACION DE OBJETOS	BALON DE BASKET BALL	Con los miembros superiores	
	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	VISO MANUAL RITMO	Balón y mirada Con el balón de basquetbol	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
1. Afianzar los patrones de movimiento de atrapar y arrojar, 2. Afianzar el drible del balón 3. practicar la capacidad coordinativa viso manual de interacción con el balón de basquetbol	1. Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos (atrapando y lanzando) que serán requeridos para actividades cotidianas 2. Mejorar el pivote del balón para la mejora del ritmo que es requerido en cualquier actividad diaria como caminar 3. Autonomía y confianza en las posibilidades de movimientos con un artefacto para afianzar la autoconfianza y capacidad de decidir sobre sí mismo			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5° (9 a 12 años)				
	ESPACIALES	Muro y cancha multipropósito				
	MATERIALES	20 balones de basquetbol #5	Bomba de aire y aguja			
						

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	X
	DIDACTICOS	De evaluación	
		Socialización	
		autonomía	X
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	
		Respeto	
		Responsabilidad	
	Auto cuidado	X	

Bitácora de la clase

Se delimita con conos el área de la clase.
 Se crean 4 zonas, todas paralelas y en frente del muro
 Se inflan los balones a punto

1. INICIO:
2. llamado a lista
3. juego de palmas en parejas
4. estiramientos balísticos

5. INTRODUCCION: explica la sesión a los niños (ver introducción)

6. INMERSION:

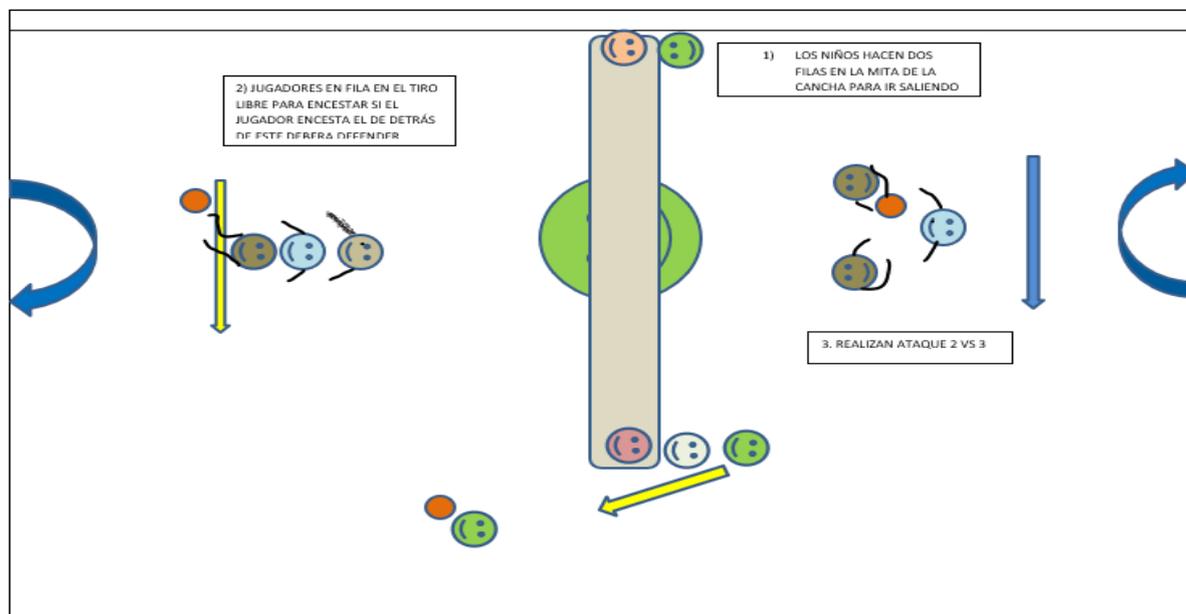
- se entregan balones a cada uno y se realizan canguros (ver inmersión)
- se realizan canguros con el balón sin y con rebote acompañado de preguntas

¿El balón de baloncesto que función cumple y como lo debo usar? (ser encestado y rebotando)
 ¿Si no se puede transportar el balón con las manos ni con los pies como lo trasportarían? (sobre el abdomen)

7. CENTRAL: ejecución de la actividad - Cada 10 minutos otro niño deberá proponer otra forma de transportar el balón
 8. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual
 9. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min
Juego palmas en parejas	
Estiramientos balísticos	
	
	
	

<p>2. INTRODUCCION – 5 minutos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se divide el grupo en cuatro subgrupos - se ubican uno detrás del otro de espalda al muro - se les hace picar el balón contra el muro - El ultimo de cada fila deberá girar y recepcionar el balón. Seguidamente deberá transportarlo de la manera que el encuentre conveniente (salta y picar la bola, cuatro apoyos boca abajo, boca arriba, jumping, etc....) - Dara la vuelta a su grupo - Finalmente deberá hacer rebotar contra el piso para que este golpee en el muro. Se forma al inicio de la fila <p>Nuevamente el ultimo niño del grupo gira, recepciona el balón y repite la actividad repitiendo la misma manera de transportar el balón de su anterior compañero</p>
<p>2. ENVENENA2 – 10 minutos:</p>	
<p>TOMA DECISIONAL Y ANALISIS DEL JUEGO 2 VS 1 3 VS 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • DESDE EL TIRO LIBRE DE LA CANCHA DE BALONCESTO O MAS CERCA SEGÚN SE CONSIDERE • SE UBICARÁN 3 NIÑOS EN FILA <ul style="list-style-type: none"> • EL PRIMERO, SEGUNDO Y TERCERO LANZARAN • QUIEN ANOTE LA CANASTA ATACARA JUNTO AL COMPAÑERO DE ATRÁS HACIA LA OTRA CANASTA A ENCESTAR EL BALON <ul style="list-style-type: none"> • EL TERCER COMPAÑERO QUE QUEDA EN LA FILA DEBERA HACER EL ROL DE DEFENSA E IMPEDIR QUE ESTE ANOTE • DE TALMANERA QUE SE GENERE UN ATAQUE 3 VS 2 <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • LOS JUGADORES PUEDEN LANZAR MAS CERCA DEL ARO • LOS RECORRIDOS HACIA LA CANASTA CONTRARIA SE PUEDEN REALIZAR SOLO MEDIANTE PASES • CON <u>DRIBLE</u> • SE INCREMENTA EL NUMERO DE JUGADORES PERMITIENDO SIEMPRE UNA VENTAJA 2 VS 1, 3VS 2....



VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS	TIEMPO TOTAL: 15 minutos Asamblea final: Se hace una reflexión final. <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)
	

Figura 22

Sesión 7

BALON PIE		Fase del modelo: 1 modificación demostración		Nº: 7	
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero- Institución Educativa Distrital Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.	Primaria	4 grado:	
Espacio de práctica:	cancha multipropósito o coliseo				
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión					
CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS		NO LOCOMOTORASS	Inclinarse y balancearse para patear		
		MANIPULACION DE OBJETOS: PATEAR	Balón mini fútbol Con los miembros inferiores.		
		VISO PEDICA	Balón y mirada		
		EQUILIBRIO	Al momento de apoyarse en un solo pie intentando mantenerse erguido activando músculos compensatorios		
OBJETIVOS DIDACTICOS:		PERCEPCION ESPACIO TIEMPO			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Afianzar la capacidad coordinativa de patear patear. 2. Afianzar la flexibilidad, el balancearse, el inclinarse, el girar y el estirarse. 3. Emplear las capacidades, viso pedicas, de equilibrio y percepción espacio tiempo para con el balón de futbol 		CONTENIDOS DIDACTICOS. <ol style="list-style-type: none"> 1. Destreza en el dominio de objetos con el tren inferior a través de juegos enfocados en patear el balón 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5°				
	ESPACIALES	Muro y cancha multipropósito				
	MATERIALES	20 balones de mini futbol #5	Bomba de aire y aguja			
						

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	X
	DIDACTICOS	De evaluación	X
		Socialización	
		autonomía	X
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	
		Respeto	
		Responsabilidad	
		Auto cuidado	X

Universidad Pedagógica Nacional.
Praxis educativa II – Deporte Social. (2020-1)

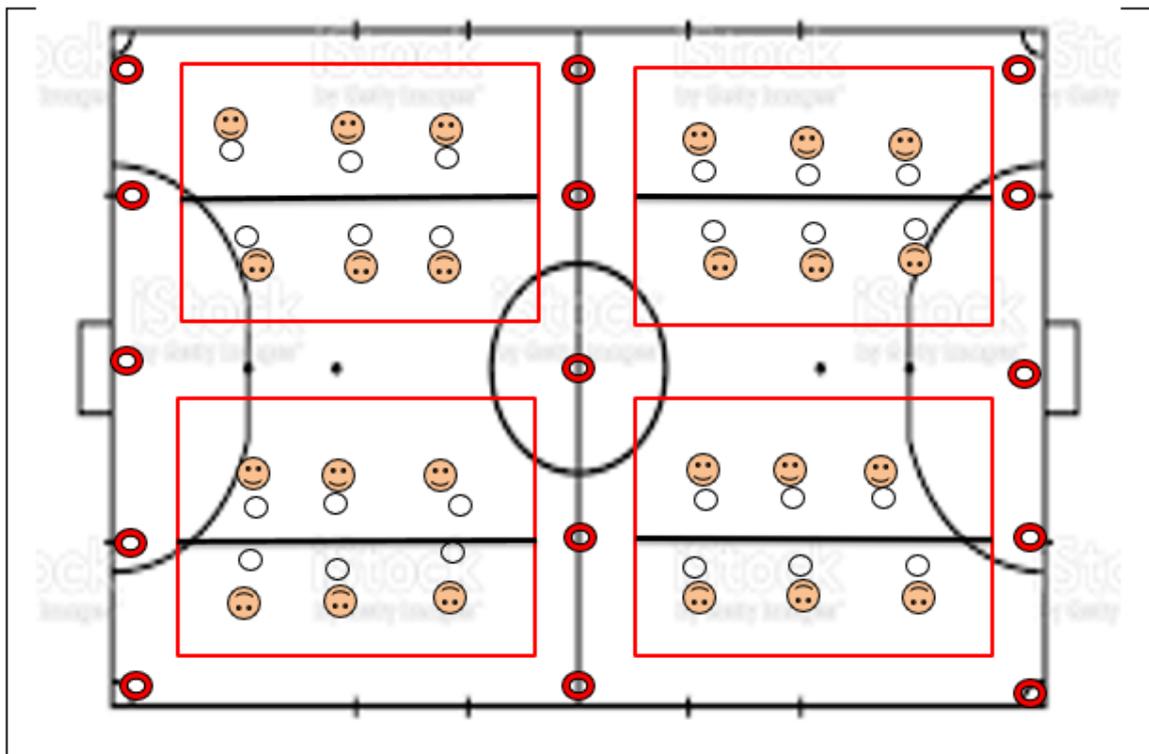
Bitácora de la clase	
<p>Se ubican 3 hileras de 5 platillos para suicidios Se delimita 4 zonas divididas por una línea central (marcar con tiza) Se inflan los balones a punto</p> <ol style="list-style-type: none"> INICIO: <ul style="list-style-type: none"> - llamado a lista - Esquipin lento estiramientos balísticos INTRODUCCION: explica la sesión a los niños (ver introducción) INMERSION: suicidios (ver suicidios) CENTRAL: ejecución de la actividad VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones 	
1. INICIO	TIMEPO TOTAL: 10 min
Esquipin: lento, medio y alto:	

Universidad Pedagógica Nacional.
Praxis educativa II – Deporte Social. (2020-1)

2. Estiramientos balísticos	

Universidad Pedagógica Nacional.
Praxis educativa II – Deporte Social. (2020-1)

<p>2. INTRODUCCION – 5 minutos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se divide el grupo general en 4 subgrupos de la misma cantidad de integrantes los cuales se enfrentarán entre ellos cada uno • Se ubicarán dentro de un área delimitada en los extremos y dividida por una línea central • Dentro del área delimitada se enfrentará el grupo ubicándose a los extremos separados por una línea central • Cada miembro de cada grupo tendrá un mini balón el cual deberá patear de la manera más cómoda que el encuentre. El objetivo será lograr localizar el balón en cualquier lugar del territorio contrario dentro del área delimitada. • El equipo que logre localizar la mayor cantidad de balones en el territorio del equipo contrario será el ganador
<p>3. INMERSION – 10 minutos :</p>	
<p>Suicidios por relevos - testimonio (balón de mini fútbol):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se crean 3 grupos y se ubican en las hileras de conos - Se entregan un balón por grupo 	



VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS	TIEMPO TOTAL: 15 minutos
	Asamblea final: Se hace una reflexión final. <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)

FORMATO DE OBSERVACION		
Registrar lo que funciona	Registrar lo que no funciona o se puede mejorar	Particularidades

Figura 23

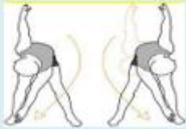
Sesión 8

BALON PIE RELOJ		Fase 1 del modelo: MODIFICACION DEMOSTRACION		No: 8
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero- Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:	cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	LOCOMOTORAS	Desplazamiento o traslación caminar		
	NO LOCOMOTORAS	balancearse, inclinarse, girar, estirarse		
	CON OBJETOS	Patear balón mini futbol		
	COMBINACION	combinación de diferentes unidades motoras para conseguir patear coordinación de la mirada con el pie y el balón		
	VISO PEDICA			
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
1. Familiarización con el futbol	1. juegos del reloj			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5°			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	30 balones mini futbol	20 conos para delimitar área		
					

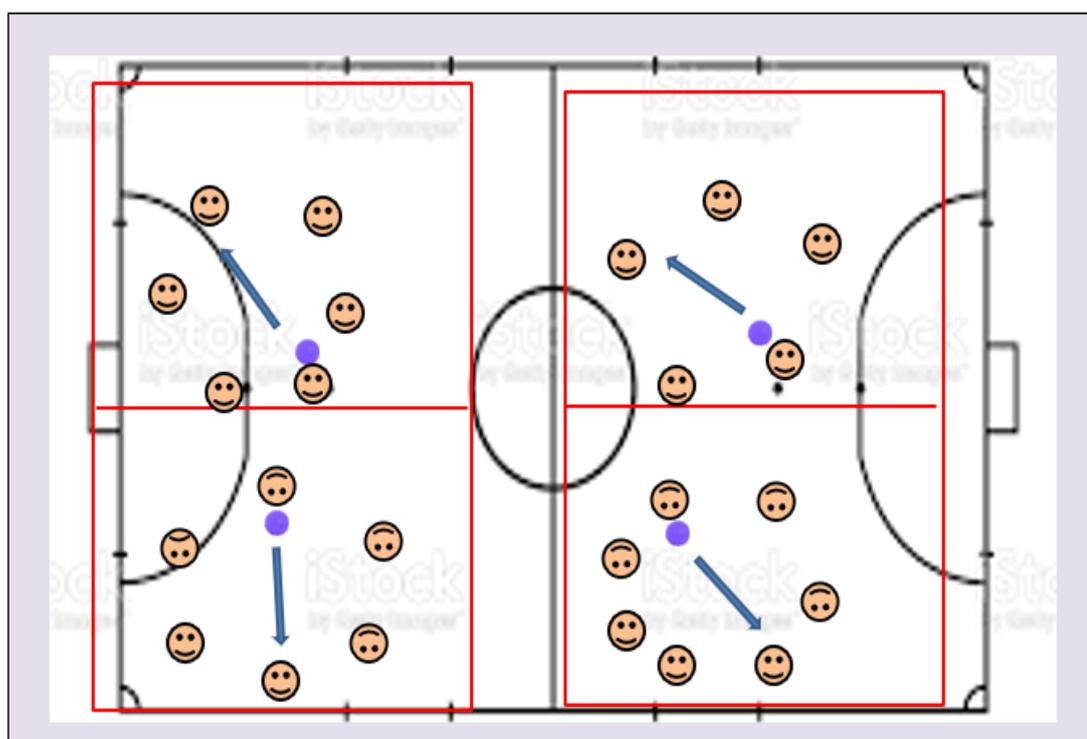
PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	
		autonomía	X
		Comprensión	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	
		Auto cuidado	x

Bitácora de la clase
<ol style="list-style-type: none"> 1. SE DELIMITA EL AREA DE TRABAJO: con conos} 2. Se arma 4 áreas de trabajo 3. INICIO: llamado a lista y un juego de atención y estiramientos balísticos. 4. INTRODUCCION: explicación de la clase. 5. INMERSION: se ejecutan actividades previas dinámicas que los ponen en concordancia con la fase central. 6. CENTRAL: Se procede a la práctica 7. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento pasivo (en parejas) céfalo caudal 8. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

1. INICIO	TIEMPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
	
	
	
	

2. INTRODUCCION – 5 minutos:	<p>Se divide al grupo en 4 subgrupos, cada grupo se ubicará en un círculo en cada parte de la cancha según lo indique el docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez estén ubicados en círculos, el docente los enumerará del 1 hasta el número que corresponda según la cantidad de chicos/cas. • Cuando estén enumerados cambiarán de posición en el círculo, el docente le pasará un balón al número 1, este deberá pasar al dos que deberá gritar su número antes de que reciba el pase y así sucesivamente, hasta que llegue al último número y este deba pasar el balón nuevamente al 1. (el pase se debe realizar con el pie) • Debe hacerse la mayor cantidad de veces, sin perder el control del balón.
3. INMERSION – 10 minutos :	
<p>Juego el timado: se arman 2 subgrupos y juegan a pasarse el balón mientras un integrante trata de atraparlo, si este lo atrapa dejará de ser el bobito y se convertirá en un pasador más, el pasador que permitió el robo del balón será ahora el timado</p>	

CENTRAL	45 MINUTOS
<p>Se divide al grupo en 4 subgrupos, cada grupo se ubicará en un círculo en cada parte de la cancha según lo indique el docente.</p> <ul style="list-style-type: none">• Una vez estén ubicados en círculos, el docente los enumerará del 1 hasta el número que corresponda según la cantidad de chicos/cas.• Cuando estén enumerados cambiarán de posición en el círculo, el docente le pasará un balón al número 1, este deberá pasar al dos que deberá gritar su número antes de que reciba el pase y así sucesivamente, hasta que llegue al último número y este deba pasar el balón nuevamente al 1. (el pase se debe realizar con el pie)• Debe hacerse la mayor cantidad de veces, sin perder el control del balón.	
<p>Variables: Se incluirán dos balones más. Los muchachos deben desplazarse una vez realicen su pase.</p>	



VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS	TIEMPO TOTAL: 15 minutos	
	Asamblea final: Se hace una reflexión final. <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños) 	
		

Figura 24

Sesión 9

MARCADOS		Fase del modelo: 2 – modificación exageración		Nº: 9
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:	cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS		LOCOMOTORES	Desplazamiento o traslación salto	
		NO LOCOMOTORES	giro Lanzar el balón	
		CON OBJETOS	Atrapar el balón	
		COMBINACION	Correr o saltar mientras lanza o atrapa	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Afianzar la carrera 2. Afianzar el lanzamiento por encima del hombro 3. practicar la técnica, táctica y estrategia 4. practicar la dominancia del brazo no dominante 5. desarrollo de la técnica, táctica y estrategia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. juegos de traslación en la inmersión a la actividad 2. Jugar ataque policías y ladrones (acciones ofensivas y defensivas) 3. intentar toda la forma posible en las acciones de lanzar y atrapar con ambos brazos 4. Trabajo autónomo(tecnico) y en equipo(táctico). 5. Realizar acciones individuales (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros) además de acciones colectivas (pases y marcas) 6. Generar situaciones de juego donde se aplique el trabajo autónomo(tecnico: acción de lanzar),social (táctico: pases y marcas) y comprensivo (formas de pensamiento estratégico para conseguir objetivos: jugadas ofensivas) 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5°			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	20 pelotas para practicar el gesto	20 conos para delimitar área	20 aros como dianas	4 balones de vóleybol tanto para lanzar como para hacer pases.
					

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	X
	DIDACTICOS	De evaluación	
		Socialización	X
		autonomía	
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	
		Respeto	
Responsabilidad		X	
	Auto cuidado		

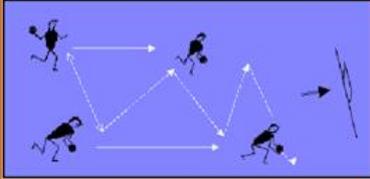
Bitácora de la clase

1. INICIO: llamado a lista y un juego de atención y estiramientos balísticos.
2. INTRODUCCION: explicación de la clase.
se explica la sesión
se permite que los niños hagan preguntas o aportes
se hidratan
3. INMERSION: se ejecutan actividades previas dinámicas que los ponen en concordancia con la fase central.
4. CENTRAL: Se procede a la práctica
5. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento pasivo (en parejas) céfalo caudal
6. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

1. INICIO	TIEMPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
	
	
	
	

2. INTRODUCCION – 5 minutos:

- El grupo se dividirá en 4 equipos donde cada equipo tendrá un color distintivo
- Se ubicarán de a 2 equipos en cada una de las áreas delimitadas con conos los cuales se enfrentarán.
- Cada uno de los integrantes de ambos equipos tendrá siempre un aro en la mano no dominante.
- Cada equipo tendrá un balón de vóley Ball que deberá hacer pasar por los aros de los integrantes del equipo contrario la mayor cantidad de veces.
- El niño que permita ingresar el balón en su aro deberá salir del juego y pasar por un circuito motriz. Al terminar tendrá que poner un platillo en una zona de puntuación del equipo contrario, que indicará el punto a favor para el oponente.
- El equipo que tenga más platillos en su zona de puntuación será el vencedor y deberá ir a la final con el otro equipo vencedor.
- Los equipos perdedores deberán realizar el repechaje. El equipo perdedor deberá realizar cangrejos alternando extremidades

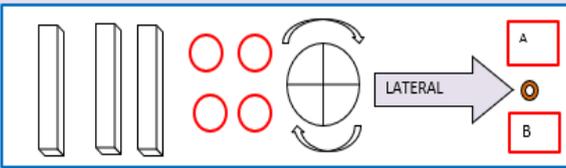
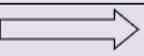
3.INMERSION – 10 minutos :	
<p>Juego el dragón:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se divide el grupo en 2 equipos -Cada equipo tomado de la cintura iniciara a trotar en sentido contrario al otro -realizan Trote continuo donde el ultimo deberá pasar a la primera posición y el primero deberá salir del grupo y reintegrarse a la última posición - el primer equipo que logre hacer pasar todos sus integrantes por la primera posición será el ganador 	
<p>Pases dinámicos.</p> <p>De parejas se entrega un balón de piscina para que realicen pases y recepciones mientras se desplazan lateralmente. Ida y vuelta. Lanzando por encima del hombro.</p>	

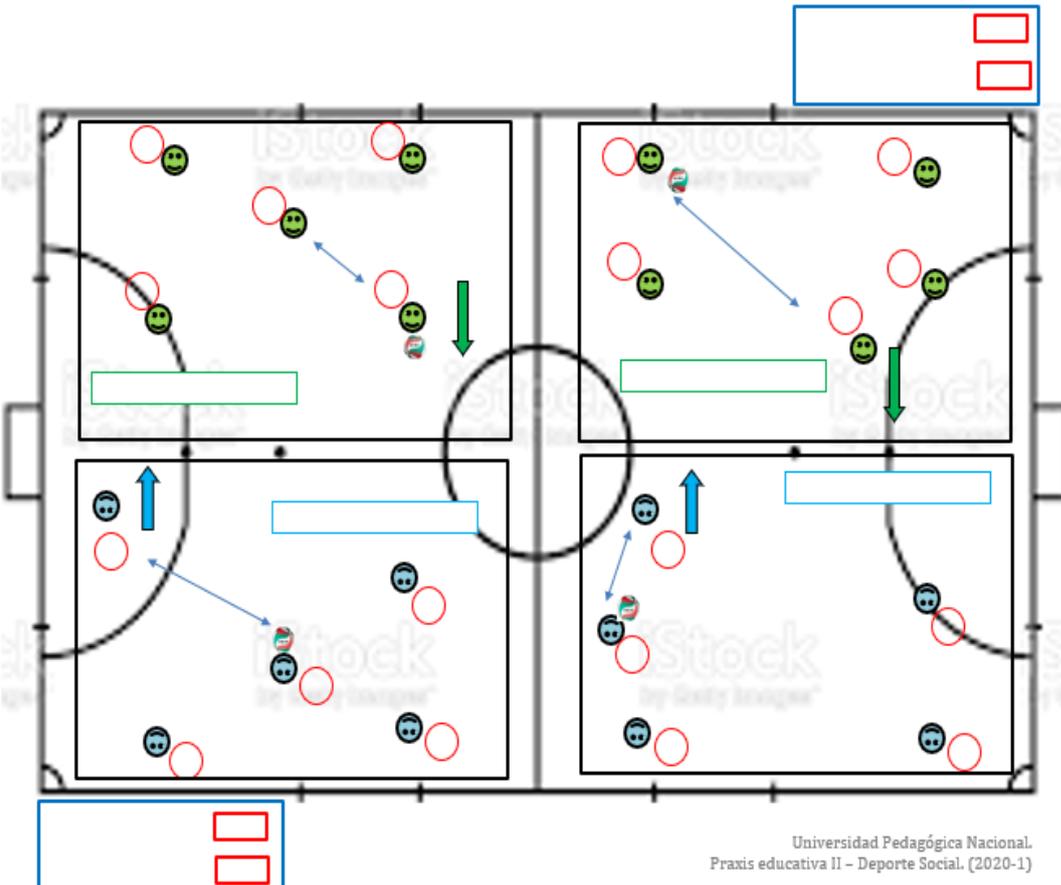
CENTRAL	45 MINUTOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se delimitan dos áreas de la cancha con conos. Se arma el círculo motriz 2. El grupo se dividirá en 4 equipos con un color un color distintivo cada equipo. 3. Se ubicarán de a 2 equipos en cada una de las áreas delimitadas. Estos se enfrentarán. 4. Se entregan aros a los 4 equipos (un aro por niño) 5. Se entrega un balón de vóley Ball por equipo (4 balones para la clase) 6. Se les recuerda: <ul style="list-style-type: none"> - Siempre llevar un aro - En grupo mediante pases intentar introducir el balón en uno de los aros del equipo contrario. - El niño que permita ingresar el balón en su aro deberá salir del juego y pasar por un círculo motriz. - Al terminar el circuito pondrá un platillo en la zona de puntuación y volver al juego. - El equipo que tenga más platillos en su zona de puntuación será el vencedor 7. Se da un pitido de inicio. 8. Los equipos perdedores deberán realizar el repechaje. El equipo perdedor deberá realizar cangrejos alternando extremidades 	
<p>Modificación-Exageración cuando se haga cambios de equipos contrincante</p> <p>Primer momento 15min: Para marcar podrán hacerlo desplazándose forma libre para lograr tocar el aro de algún miembro del equipo rival</p> <p>Segundo momento 15 min: Para poder marcar tendrán que realizar pases y ahora deberán introducir el balón dentro del aro algún miembro del equipo rival</p> <p>Tercer momento 15 min: para poder marcar, ahora no se podrá correr con el balón en la mano. SE deberá pasar a algún compañero o lanzar el Balón a un aro del equipo contrario. Si se corre con el balón tendrá que dar el balón al equipo opuesto.</p>	

Circuito motriz desarrollo :

- o saltar a pie junto las vallas
- o saltar en media sentadilla los aros
- o girar de 90 a 180 grados sobre un punto de referencia
- o desplazamiento lateral
- o ubicar el platillo en el cuadro del equipo al que pertenece

Circuito motriz

Valla		
Aro		
Giro		
Desplazamiento en salto lateral		
Platillos para puntuación		
Zona puntuación Equipo 1 /equipo 2		



VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS	TIEMPO TOTAL: 15 minutos	
	Asamblea final: Se hace una reflexión final. - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)	
		

Figura 25

Sesión 10

Trown at target fase 2 :CIRCUIT 🐜		Fase del modelo: 2 - modificación exageración		Nº: 10
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones: Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.	Primaria		4 grado:
				5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS		LOCOMOTORES		correr saltar
		NO LOCOMOTORES		girar Lanzar
		CON OBJETOS		Balón de voleibol
		COMBINACION		Correr o saltar mientras lanza o atrapa
OBJETIVOS DIDACTICOS:		CONTENIDOS DIDACTICOS.		
1. Afianzar la lateralidad 2. Afianzar la capacidad coordinativa de la combinación el lanzamiento por encima del hombro		3. dentro del juego se incluye la variante de lanzar con mano contraria para auspiciar la lateralidad 4. jugar con diferentes variables y modificaciones combinándolas anteriores a la acción de lanzar		

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º		
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.		
	MATERIALES	20 conos para delimitar área 	Aros como dianas y obstáculos 	Balones de vóleibol tanto para lanzar como para hacer pases 

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	X
	DIDACTICOS	De evaluación	
		Socialización	X
		autonomía	
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	
		Respeto	X
		Responsabilidad	
		Autocuidado	

Bitácora de la clase	
1. INICIO: llamado a lista y un juego de atención y estiramientos balísticos.	
2. INTRODUCCION: explicación de la clase. se explica la sesión	
3. INMERSION: se ejecutan actividades previas dinámicas como el dragón o la lleva que los ponen en concordancia con la fase central.	
4. CENTRAL: Se procede a la práctica	
5. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento pasivo (en parejas) $\frac{1}{2}$ éfalo caudal	
6. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones	

1. INICIO	TIEMPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
	
	
	

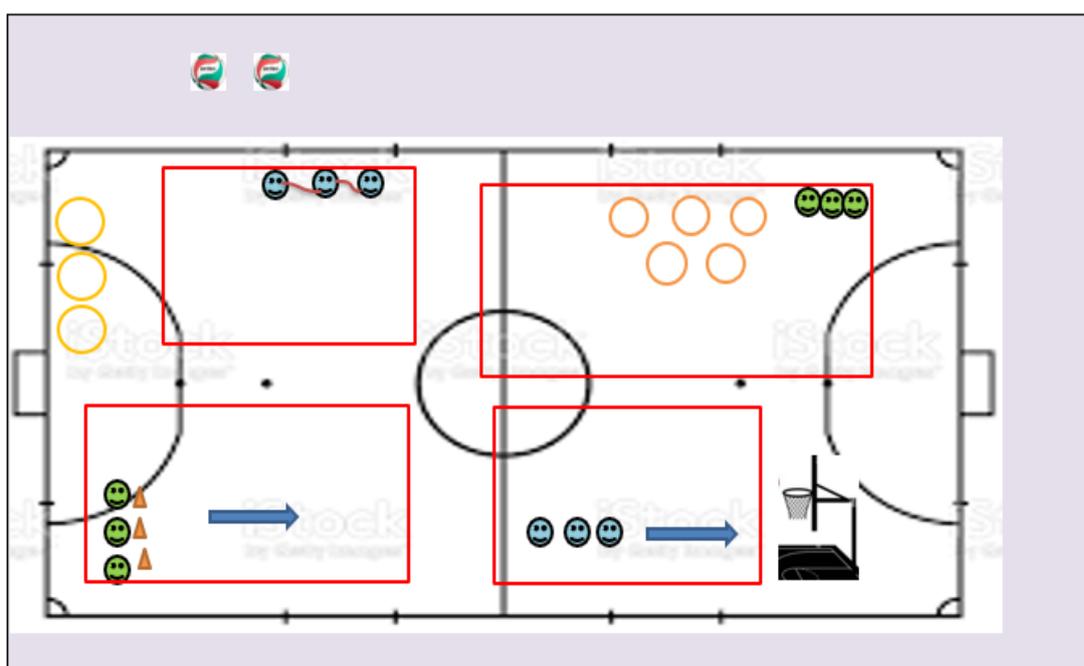
2. INTRODUCCION – 5 minutos:	<p>Cada grupo inicia en las esquinas de la cancha.</p> <ol style="list-style-type: none"> Primer obstáculo pasaran a través de unos aros, que se encuentran ubicados en $\frac{1}{2}$zc Zac luego apuntaran a apuntar a tres torres de conos. Segundo Obstáculo: <ul style="list-style-type: none"> - Se sujetarán a través de sogas con una de sus manos, como si fuesen un tren. - pasaran sobre todas las líneas de la cancha mientras ejecutan pases . Una vez terminado el recorrido el recorrido se ubican en la zona de lanzamiento - lanzaran el balón a través de los aros colgantes. cada aro tiene un valor diferente. Tercer obstáculo: <ul style="list-style-type: none"> - Se trasladan los conos de dicho obstáculo de un punto A un punto B. se lleva uno a la vez - para llevar cada cono deben estar ejecutando pases, solo se puede llevar un cono a la vez. - armar una torre con los conos - derribar la torre armada desde 5 metros de distancia - dejaran los conos donde los encontraron al iniciar este obstáculo. Cuarto obstáculo: <ul style="list-style-type: none"> - Se ubican en fila - Se pasarán balones de adelante hacia atrás a través de sus piernas. - cada vez que el balón llegue al último integrante este debe correr hasta el aro de baloncesto - Ejecutar un lanzamiento, regresar y ubicarse al inicio, para pasar el balón nuevamente. y se regresan ubicándose de primeras y pasando el balón nuevamente. - Puntuación: Tocar el aro: 2 puntos Encestar: 2 punto
------------------------------	--

<p>Juego el dragón:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se divide el grupo en 2 equipos -Cada equipo tomado de la cintura iniciara a trotar en sentido contrario al otro -realizan Trote continuo donde el ultimo deberá pasar a la primera posición y el primero deberá salir del grupo y reintegrarse a la última posición - el primer equipo que logre hacer pasar todos sus integrantes por la primera posición será el ganador 	
--	--

CENTRAL	45 MINUTOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se delimitan dos áreas de la cancha con conos. Se arma cada obstáculo 2. El grupo se dividirá en 4 equipos. 3. Se ubica a cada equipo en cada obstáculo 	
<p>5. Primer obstáculo</p> <p>pasaran a través de unos aros, que se encuentran ubicados en Ziz Zac luego apuntaran a apuntar a tres torres de conos.</p>	
<p>6. Segundo Obstáculo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se sujetarán a través de sogas con una de sus manos, como si fuesen un tren. - pasaran sobre todas las líneas de la cancha mientras ejecutan pases . Una vez terminado el recorrido el recorrido se ubican en la zona de lanzamiento - lanzaran el balón a través de los aros colgantes. cada aro tiene un valor diferente. 	
<p>7. Tercer obstáculo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se trasladan los conos de dicho obstáculo de un punto A un punto B. se lleva uno a la vez - para llevar cada cono deben estar ejecutando pases, solo se puede llevar un cono a la vez. - armar una torre con los conos - derribar la torre armada desde 5 metros de distancia - dejaran los conos donde los encontraron al iniciar este obstáculo. 	
<p>8. Cuarto obstáculo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se ubican en fila - Se pasarán balones de adelante hacia atrás a través de sus piernas. - cada vez que el balón llegue al último integrante este debe correr hasta el aro de baloncesto - Ejecutar un lanzamiento, regresar y ubicarse al inicio, para pasar el balón nuevamente. y se regresan ubicándose de primeras y pasando el balón nuevamente. - Puntuación: Tocar el aro: 2 puntos Encestar: 2 punto 	

Adaptaciones cada 10 minutos

- 1 los lanzamientos ,pases y desplazamientos se hacen de forma libre
- 2 los lanzamientos se hacen por encima de la cabeza y desplazamientos libres
- 3 los lanzamientos se hacen realizando un salto previo
- 4 los lanzamientos y pases se realizan dando un giro previo
- 5.La distancia hacia los objetivos se varia para mayor dificultad



VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS	TIEMPO TOTAL: 15 minutos
	Asamblea final: Se hace una reflexión final. <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)

Figura 26

Sesión 11

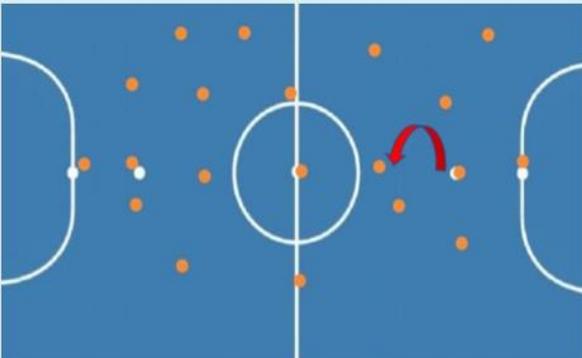
Sanchocho de letras – FASE 2		Fase del modelo: 2 - modificación exageración		Nº: 11
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhoñ Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:	cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS		LOCOMOTORES	Desplazamiento o traslación salto	
		NO LOCOMOTORES	giro Lanzar el balón	
		CON OBJETOS	Atrapar el balón	
		COMBINACION	Correr o saltar mientras lanza o atrapa	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
<ol style="list-style-type: none"> Mejora de la capacidad coordinativa de agarrar, lanzar Mejorar las dinámicas relacionadas con el trabajo en equipo y el diseño de estrategias Estimular la comprensión y modificación del juego siguiendo características de la fase 2 del modelo comprensivo para la enseñanza de los juegos Mejora de la sociabilidad y la toma de decisiones 	<ol style="list-style-type: none"> juegos de traslación en la inmersión a la actividad Jugar pelota caliente para estimular la atención y trabajo autónomo intentar toda la forma posible en las acciones de lanzar y atrapar con ambos brazos Trabajo autónomo(tecnico) y en equipo(táctico) durante los juegos modificados Realizar acciones individuales (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros) además de acciones colectivas (pases) Generar situaciones de juego donde se aplique el trabajo autónomo(tecnico: acción de lanzar),social (táctico: pases y marcas) y comprensivo (formas de pensamiento estratégico para conseguir objetivos: jugadas ofensivas) 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	5 pelotas suaves	10 conos	10 platillos	10 balones de vóleybol .
					

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	X
	De evaluación		
	DIDACTICOS	Socialización	X
		autonomía	
	Comprensión	X	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
Responsabilidad		X	
Auto cuidado		X	

Bitácora de la clase
<ol style="list-style-type: none"> INICIO: llamado a lista y un juego de atención y estiramientos balísticos. INTRODUCCION: explicación de la clase. se explica la sesión se permite que los niños hagan preguntas o aportes se hidratan INMERSION: se ejecutan actividades previas dinámicas que los ponen en concordancia con la fase central. CENTRAL: Se procede a la práctica VUELTA A LA CALMA: Estiramiento pasivo (en parejas) céfalo caudal FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

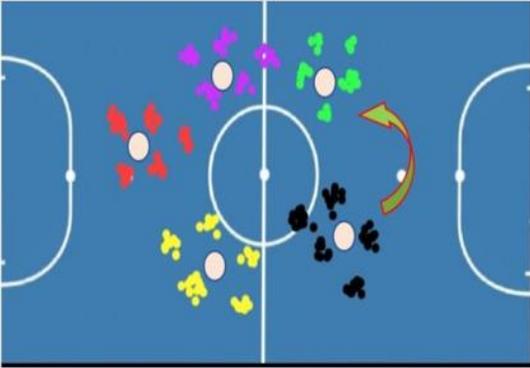
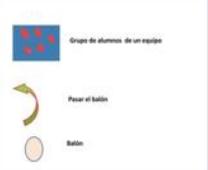
1. INICIO (calentamiento y movilidad articular)	TIEMPO TOTAL: 10 min
	Calentamiento con movilidad articular por medio de juego pelota caliente
<p>1 para el calentamiento se reúne a los niños en un círculo se darán las instrucciones</p> <p>2 se asignan 3 balones para todo el grupo</p>	

<p>3 la actividad de calentamiento se denomina pelota caliente y consiste en que cada los niños no pueden durar más de 3 segundos con el balón en sus manos o pies por lo cual tendrán que hacer pases</p> <p>4 La actividad de calentamiento se volverá más intensa a medida que se agreguen balones a la actividad</p>	
--	---

CENTRAL	45 MINUTOS
<p>Juego modificado sancocho de letras fase 2</p> <p>1 se divide el equipo por pequeños grupos de 4 a 5 integrantes</p> <p>2 a cada equipo se le asignan un balón de voleibol</p> <p>3 todo el grupo se ubican en un círculo pero sin llegar a perder los grupos ya establecidos y con una distancia mayor a 3 metros</p> <p>4 cada equipo tendrán que pasar el balón a un equipo contrario diseñando en grupo diferentes formas de pasar el balón</p> <p>5 el propósito del juego es pasar el balón a un equipo contrario sin llegar a quedar con dos balones en un mismo equipo</p> <p>6 Si en un equipo quedan con dos balones el equipo tendrá que ir a una zona denominada zona de fuego donde los demás equipos intentarán poncharlos con pelotas suaves</p> <p>7 si los equipos que ponchan no logran ponchar al equipo que se encuentra en la zona de fuego estos tendrán que intercambiar de rol con los que se encuentran en la zona de fuego</p> <p>8 en casi de lograr ponchar a los que se encuentran en la zona de fuego , todo el grupo vuelve a dar inicio a la actividad de inicial .</p>	

Modificación exageración

- 1 Se realizan los pases con libertad
- 2 Para poder hacer pase los integrantes de cada equipo tienen que haber tocado el balón para poder pasarlo a un equipo adversario
- 3 Para poder hacer pase los integrantes de cada equipo tienen que haber realizado pases con los dedos o antebrazos para poder pasarlo a un equipo adversario
- 4 Se mantiene la regla anterior pero se pone una norma a la hora de ponchar la cual consistirá en tener que ponchar haciendo un golpe básico de vóleybol

Asamblea final: Se hace una reflexión final.

- retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo)
- realimentación (reflexión del profe a los niños)



Figura 27

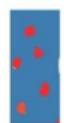
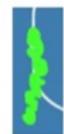
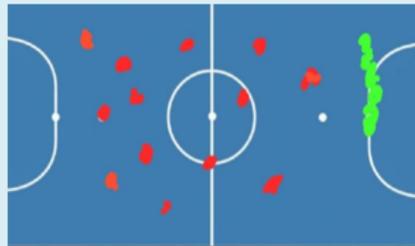
Sesión 12

LAZO A FUEGO		Fase del modelo: 2 - modificación exageración		Nº: 12
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandía – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.	Primaria	4 grado: 5 grado:
Espacio de práctica:	cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS		LOCOMOTORES	Desplazamiento o traslación salto	
		NO LOCOMOTORES	giro Lanzar el balón	
		CON OBJETOS	Atrapar el balón	
		COMBINACION	Correr o saltar mientras lanza o atrapa	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mejora de la capacidad coordinativa de lanzar ,agarrar y desplazamientos frontales y laterales 2. Mejora de la capacidad para trabajar en equipo y diseño de estrategias 3. Comprensión del juego para establecer adaptaciones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. juegos de traslación en la inmersión a la actividad 2. Jugar cadenita para estimular la atención y trabajo en equipo 3. intentar toda la forma posible en las acciones de lanzar y Control con ambos brazos 4. Trabajo autónomo(técnico) y en equipo(táctico) durante los juegos modificados 5. Realizar acciones individuales (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros) además de acciones colectivas (pases) 6. Generar situaciones de juego donde se aplique el trabajo autónomo(técnico: acción de lanzar),social (táctico: pases y marcas) y comprensivo (formas de pensamiento estratégico para conseguir objetivos; jugadas ofensivas) 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	Arcos de fútbol sala	10 conos	Lazo de más de 6 metros	3 balones de vóleibol .
					

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	X
	DIDACTICOS	De evaluación	
		Socialización	X
		autonomía	
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	X
		Respeto	X
Responsabilidad		X	
Auto cuidado			

Bitácora de la clase
<ol style="list-style-type: none"> 1. INICIO: llamado a lista y un juego de atención y estiramientos balísticos. 2. INTRODUCCION: explicación de la clase. se explica la sesión se permite que los niños hagan preguntas o aportes se hidratan 3. INMERSION: se ejecutan actividades previas dinámicas que los ponen en concordancia con la fase central. 4. CENTRAL: Se procede a la práctica 5. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento pasivo (en parejas) céfalo caudal 6. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

1. INICIO (calentamiento y movilidad articular)	TTIMEPO TOTAL: 10 min
	Calentamiento con movilidad articular por medio del juego cadenita
<p>Para el calentamiento se realizará una actividad la cual tiene como nombre cadenita</p> <p>1 se organiza al grupo en un círculo para dar las especificaciones del juego</p> <p>2 se asigna 1 niño del grupo el cual tendrá la labor de capturar a sus compañeros</p> <p>3 A la persona que se le asigna el cargo de capturar a los compañeros se le llamara lobo y a los compañeros que intentarán no dejarse capturar se les denomina ovejas</p> <p>4 la persona que sea tocada por el lobo tendrá que darle la mano segur capturando ovejas</p> <p>5 El juego termina cuando se cree una cadena humana tan larga que logré capturar todas las ovejas</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Ovejas</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>cadena de lobos</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>

CENTRAL	45 MINUTOS
<p>Lazo a fuego fase 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 se reúne al grupo y se divide en 4 equipos 2 se ubica un lazo de mínimo 6 metros de largo amarrado entre dos arcos de fútbol sala 3 se ubican 2 equipos a cada lado del lazo 4 el juego consiste en que por cada 2 equipos tengan un balón de voleibol 5 se inicia la actividad intentando cada equipo pasar el balón por encima del lazo con la finalidad de mandarlo al equipo contrario 6 El equipo que no tiene el balón tendrá que diseñar estrategias para no dejar que el balón caiga al suelo cuando el equipo contrario les realice el ataque 7 se podrá pasar el balón al equipo contrario de cualquier forma posible y de igual manera para decepcionar podrá hacerse de cualquier manera con que no caiga al suelo 8 el juego finaliza cuando se agrega una nueva adaptación o cuando se llega a un número determinado de puntos ,está decisión la tiene el profesor a cargo 9 vale recalcar que si el balón en algún momento vale al suelo se tendrá que pasar al equipo contrario al que lo deje caer 	

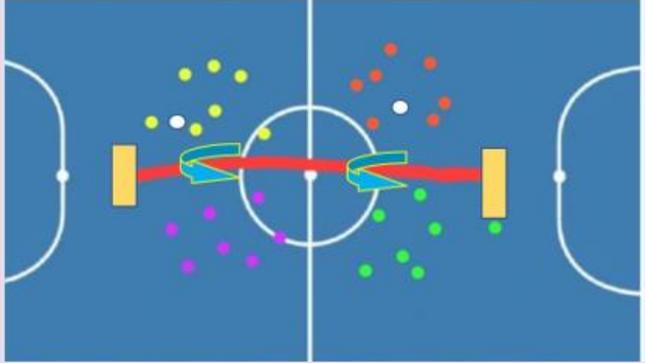
<p>PLANIMETRIA. Adaptación exageración</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Se realiza el juego con la cuerda a una altura de 1 metro 2 Se aumenta la altura de la cuerda de forma progresiva 3 Para pasar el balón al oponente es necesario que todos los miembros del equipo realicen pases previos entre ellos 4 Para pasar el balón será necesario usar los antebrazos asemejándose al gestor técnico de voleibol 	 <div data-bbox="810 1447 1228 1796" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Recorrido del balón</p> <p> Arco de fútbol sala</p> <p> Balón</p> <p> Estudiantes</p> <p> Cuerda</p> </div>
--	---



Figura 28

Sesión 13

DESPLAZAMIENTO MOTRIZ- FASE 2		Fase del modelo: 1 modificación exageración		Nº: 13
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:	cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
UNIDAD DIDACTICA	MANIPULACION DE OBJETOS	TRASLACION	Los objetos para trasladarlos	
	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	ORIENTACION	Para que tenga la capacidad de ubicarse en el espacio y así poder trasladarse	
		ADAPTACION	Para que modifique conductas de movimiento según lo que se le presente	
		EQUILIBRIO DINAMICO	Para que ajuste la posición de su cuerpo mientras se traslada sobre una superficie angosta.	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
TRASLACION DESCUBRIMIENTO GUIADO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formas y posibilidades libres de desplazamiento de un punto a otro 2. utilizar segmentos corporales diferentes a las manos y pies con el fin de que el niño desarrolle diferentes formas de transporte y conducción 3. Destreza en el manejo de objetos mientras se traslada 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º (9 a 12años)					
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.					
	MATERIALES	Bastones de madera	20 conos para delimitar área	20 aros para trasladar	10 balones de basquetbol #5	40 platillos	20 sogas
							
		Colchonetas	BANDERITAS	SILVATO	cutitos		
							

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	X
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	
		autonomía	X
		Comprensión	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	
Auto cuidado		X	

Bitácora de la clase

Se delimita con conos el área de la clase. Se arman los dos circuitos de obstáculos. El circuito se realiza en forma de u con la finalidad de que al finalizar la carrera de obstáculos queden cerca de la zona inicio

- slalom (zigzag) de 10 conos:
- Vallas 4 (con colchonetas o con cuerdas y 2 pupitres por valla)
- Túnel y colchoneta (aros ubicados verticalmente) seguidos de una torre de colchonetas para la caída
- Viga de equilibrio (marcado con tiza si no hay)
- Zona de carrera.

1. INICIO: llamado a lista - estiramientos balísticos – ejercicios suicidios – esquipin (gesto de carrera)

2. INTRODUCCION: explicación de la clase.

se explica la sesión

3. INMERSION: carrera por relevos con testimonio

4. CENTRAL: circuito de obstáculos

5. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual

6. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

1. INICIO	TIEMPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
	
	
	
	
<p>2. INTRODUCCION – 5 minutos:</p>	<p>1. El grupo se dividirá en 2 grupos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se divide el grupo general en 2 subgrupos de la misma cantidad de integrantes por estación • Por grupos saldrá un niño a ejecutar el circuito de obstáculos <p>2. Desarrollo con modificaciones:</p> <p>Fase 1 - 10 min: Pasan libremente los integrantes de cada grupo. Fase 2 - 10min: pasan con un balón de básquet llevándolo como le sea cómodo Fase 3 - 10 min: pasar con el aro puesto de la manera que mejor le parezca al niño Fase 4 - 10 min: utilizar segmentos corporales diferentes a las manos y pies para conducir el balón (dentro de la camiseta). Para estimular la creatividad y autonomía.</p> <p>3. Reglas</p> <ul style="list-style-type: none"> - No romper los instrumentos de los obstáculos - si llega a fallar algún obstáculo lo tendrá que repetir hasta encontrar una firma de superarlo

3.INMERSION – 10 minutos :	
Suicidios por relevos con testimonio(un palito o pelota):	 <p>¿En qué consiste un "suicidio"?</p>
Esquippin lento medio alto:	

CENTRAL	45 MINUTOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. El grupo se dividirá en 2 equipos que deberán elegir un nombre 2. Se ubicarán cada uno en fila detrás del circuito motriz y se inicia: <ul style="list-style-type: none"> - slalom: pasaran por fuera de los conos tocando cada uno con la mano del sentido de giro. - Vallas: pasar una valla por encima y otra por abajo - Túnel y colchoneta: pasar lanzándose elongado - Viga de equilibrio(marcado con tiza no hay): pasar con ambos pies con los brazos extendidos sin salirse de la misma. Suelta el objeto que lleve. - Zona de carrera: pasa lo más rápido posible corriendo con el gesto de carrera (trasladar el esquippin del calentamiento). Llegar a la meta y tagear al compañero siguiente. <p>Se van hacen 4 modificaciones. Se cambia de modificación cada vez que gane un grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase 1 - 10 min: Pasan libremente los integrantes de cada grupo. - Fase 2 - 10min: pasan con un balón de básquet llevándolo como le sea cómodo - Fase 3 – 10 min: pasar con el aro puesto de la manera que mejor le parezca al niño - Fase 4 – 10 min: utilizar segmentos corporales diferentes a las manos y pies para conducir el balón (dentro de la camiseta). Para estimular la creatividad y autonomía <p style="text-align: center;">NIVEL 2</p> <p>Nombre: shadow reaccion</p> <p>Objetivo: Desarrollar la rapidez de reacción en la arrancada, de traslación y el valor de la responsabilidad</p> <p>Organización: Se divide el grupo en 4 equipos, distribuidos en la misma cantidad de estudiantes, colocados cada uno detrás de una línea de la mitad en formación de fila horizontal; cada equipo se coloca uno detrás del otro de espaldas se coloca una línea que es la zona de llegada, que está ubicada a 10 metros.</p> <p>Desarrollo: Al sonido del silbato cada integrante de equipo tratará de agarrar al compañero que tiene delante antes de este llegue a la línea final.</p> <p>Reglas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada integrante de equipo que atrape a un compañero alcanza un punto para su equipo. 2. Ningún integrante del equipo debe salir antes del sonido del silbato o la voz de mando del profesor. 3. Gana el equipo que sus integrantes hayan atrapado mayor cantidad de alumnos del equipo que tiene delante. <p>Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Disminuir la distancia entre equipos. 2. Cambiar la posición de arrancada. 3. Disminuir la distancia de la raya final. 	

1. El grupo se dividirá en 2 equipos que deberán elegir un nombre
2. Se ubicarán cada uno en fila detrás del circuito motriz y se inicia:
 - slalom: pasaran por fuera de los conos tocando cada uno con la mano del sentido de giro.
 - Vallas: pasar una valla por encima y otra por abajo
 - Túnel y colchoneta: pasar lanzándose elongado
 - Viga de equilibrio (marcado con tiza no hay): pasar con ambos pies con los brazos extendidos sin salirse de la misma. Suelta el objeto que lleve.
 - Zona de carrera: pasa lo más rápido posible corriendo con el gesto de carrera (trasladar el equipan del calentamiento). Llegar a la meta y tajear al compañero siguiente.

Se van hacen 4 modificaciones. Se cambia de modificación cada vez que gane un grupo.

- Fase 1 - 10 min: Pasan libremente los integrantes de cada grupo.
- Fase 2 - 10min: pasan con un balón de básquet llevándolo como le sea cómodo
- Fase 3 - 10 min: pasar con el aro puesto de la manera que mejor le parezca al niño
- Fase 4 - 10 min: utilizar segmentos corporales diferentes a las manos y pies para conducir el balón (dentro de la camiseta). Para estimular la creatividad y autonomía

NIVEL 2

Nombre: shadow reaccion

Objetivo: Desarrollar la rapidez de reacción en la arrancada, de traslación y el valor de la responsabilidad

Organización: Se divide el grupo en 4 equipos, distribuidos en la misma cantidad de estudiantes, colocados cada uno detrás de una línea de la mitad en formación de fila horizontal; cada equipo se coloca uno detrás del otro de espaldas se coloca una línea que es la zona de llegada, que está ubicada a 10 metros.

Desarrollo: Al sonido del silbato cada integrante de equipo tratará de agarrar al compañero que tiene delante antes de este llegue a la línea final.

Reglas

1. Cada integrante de equipo que atrape a un compañero alcanza un punto para su equipo.
2. Ningún integrante del equipo debe salir antes del sonido del silbato o la voz de mando del profesor.
3. Gana el equipo que sus integrantes hayan atrapado mayor cantidad de alumnos del equipo que tiene delante.

Variantes

1. Disminuir la distancia entre equipos.
2. Cambiar la posición de arrancada.
3. Disminuir la distancia de la raya final.

Nombre: rally runing tetris out

Objetivo: Rapidez de reacción, pasos normales, final de la carrera y el valor colectivismo

Organización: Los equipos se forman en fila con la misma cantidad de estudiantes, detrás de una línea de arrancada y al frente otra que está a 15 metros.

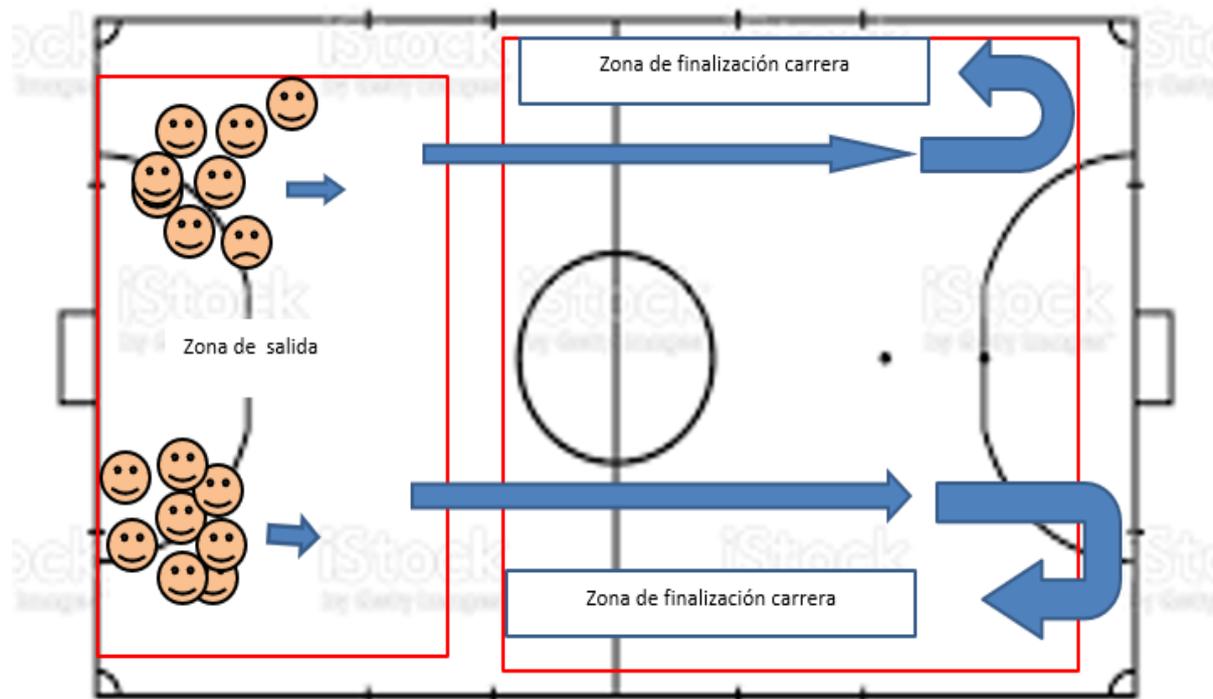
Desarrollo: A la señal del profesor desde la posición que se indique los estudiantes saldrán corriendo hasta llegar a la línea final a formar detrás de la línea de llegada.

Reglas

1. Gana el equipo que todos los integrantes hayan llegado primero a la raya final.

Variante

1. Realizar la carrera en dúos o tríos.
2. Aumentar la distancia
3. Variar las posiciones de salida.



	<p>TIEMPO TOTAL: 15 minutos</p>
	<p>Asamblea final: Se hace una reflexión final.</p> <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)
<p>VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS</p>	

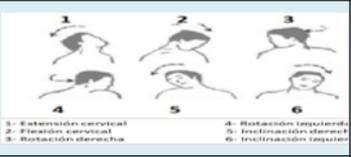
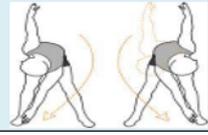
Figura 29

Sesión 14

Hit the Wall fase 2 (Infectados)		Fase del modelo: modificación exageración		N°: 14
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
UNIDAD DIDACTICA	MANIPULACION DE OBJETOS	BALON DE BASKET BALL	Con los miembros superiores	
	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	VISO MANUAL	Balón y mirada	
		RITMO	Con el balón de basquetbol	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
<ol style="list-style-type: none"> Afianzar los patrones de movimiento de atrapar y arrojar, Afianzar el <u>dribble</u> del balón practicar la capacidad coordinativa viso manual de interacción con el balón de basquetbol 	<ol style="list-style-type: none"> Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos (atrapando y lanzando) que serán requeridos para actividades cotidianas Mejorar el pivote del balón para la mejora del ritmo que es requerido en cualquier actividad diaria como caminar Autonomía y confianza en las posibilidades de movimientos con un artefacto para afianzar la autoconfianza y capacidad de decidir sobre sí mismo Fortalecer el trabajo en equipo 			

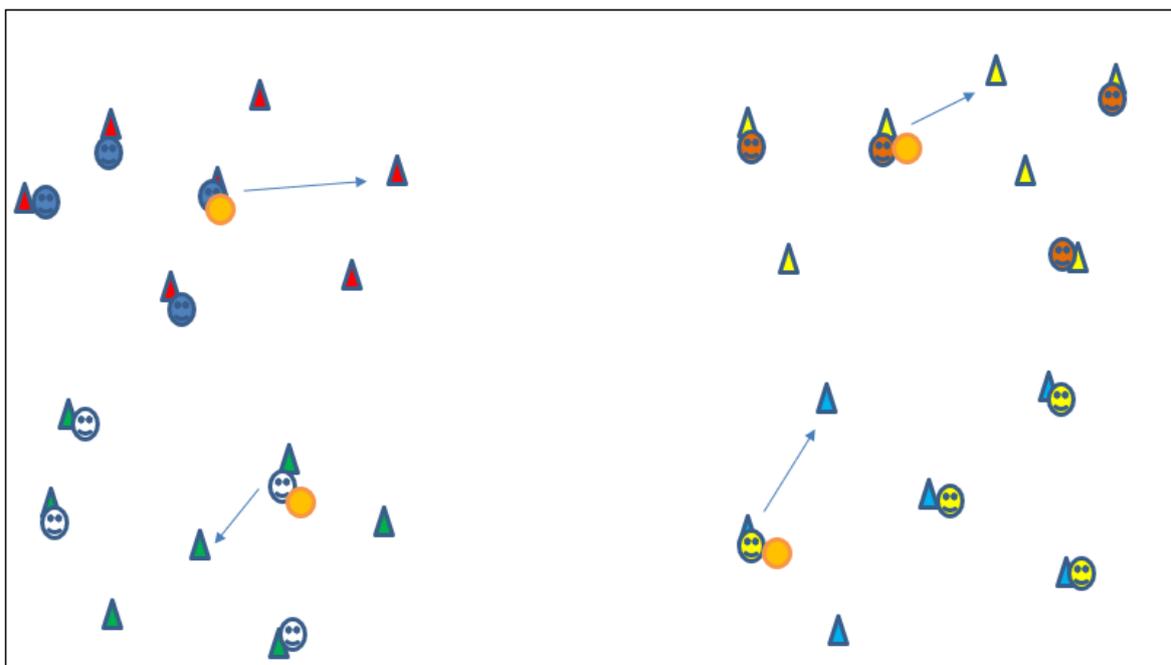
RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5° (9 a 12 años)				
	ESPACIALES	Muro y cancha multipropósito				
	MATERIALES	20 balones de basquetbol #5	Bomba de aire y aguja			
						

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	X
	DIDACTICOS	Socialización	
		Autonomía	X
		Comprensión	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
Responsabilidad			
	Auto cuidado	X	

Bitácora de la clase	
<p>Se delimita con conos el área de la clase. Se crean 4 zonas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. INICIO: 2. llamado a lista 3. estiramientos balísticos 4. INTRODUCCION: explica la sesión a los niños (ver introducción) 5. INMERSION: • Se ubica a los chicos de a parejas, a continuación, van a jugar a tocarse las rodillas, primero lo harán sin balón, luego con el balón de baloncesto 6. CENTRAL: ejecución de la actividad - 7. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual 8. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones 	
1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min
Estiramientos balísticos	
 <p>1- Extensión cervical 2- Flexión cervical 3- Rotación derecha 4- Rotación izquierda 5- Inclucción derecha 6- Inclucción izquierda</p>	
	
	
	
2. INTRODUCCION – 5 minutos:	<ul style="list-style-type: none"> • se divide el grupo en cuatro subgrupos • cada grupo en frente tendrá acomodados varios conos • cada integrante del grupo se va a ubicar en el cono que este elija • una vez ubicados, el docente le pasara balón a cada chico • los chicos deberán desplazarse hacia otro cono picando el balón, el docente dirá el nombre de uno de los chicos, este tras ser nombrado deberá atrapar a uno de sus compañeros, pero solo lo podrá atrapar durante el desplazamiento a otro cono, ya que si se encuentra en el cono no podrá. • Si logra atrapar a un compañero, este deberá ayudarlo. • El juego termina cuando todos queden atrapados. • Tener en cuenta que los chicos no pueden durar mas de 10 segundos en un cono. <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> • se unirán los grupos 1 y 2, y el 3 y 4. El docente nombrara a un chico del equipo 1 y del equipo 2, así mismo del equipo 3 y 4. • El numero de conos en este caso aumenta ya que se unieron los grupos.

3.INMERSION – 10 minutos :

<ul style="list-style-type: none"> Los chicos se ubicarán de a parejas, posteriormente jugarán a tocarse las rodillas manteniendo posición básica. Realizaran lo mismo, pero ahora con el balón, este debe estar picando en todo momento. 	
---	--



	<p>TIEMPO TOTAL: 15 minutos</p> <p>Asamblea final: Se hace una reflexión final.</p> <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)
<p>VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS</p>	

Figura 30

Sesión 15

BALON PIE – FASE 2 (Rondo)		Fase del modelo: modificación exageración		Nº: 15
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo.		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
Unidad didáctica	MANIPULACION DE OBJETOS	PATEAR	Balón mini fútbol Con los miembros inferiores.	
		VISO PEDICA	Balón y mirada	
	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	EQUILIBRIO	Al momento de apoyarse en un solo pie intentando mantenerse erguido activando músculos compensatorios	
		PERCEPCION ESPACIO TIEMPO	Considerando la distancia y velocidad para con el balón al momento de patear	
OBJETIVOS DIDACTICOS:		CONTENIDOS DIDACTICOS.		
<ol style="list-style-type: none"> Afianzar el patrón de movimiento de patear, Emplear las capacidades, viso pedica, de equilibrio y percepción espacio tiempo para con el balón de futbol Mejorar la capacidad para trabajar en equipo y acercarse a la táctica y estrategia del deporte fútbol 		<ol style="list-style-type: none"> Destreza en el dominio de objetos con el tren inferior a través de juegos enfocados en patear y recepción del balón 		

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5° (9*12 años)				
	ESPACIALES	Muro y cancha multipropósito				
	MATERIALES	20 balones de mini futbol #5	Bomba de aire y aguja	Conos	Platillos	Vallas
						

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	X
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	X
		autonomía	X
		Comprensión	X
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	X
		Responsabilidad	
Auto cuidado		X	

Bitácora de la clase

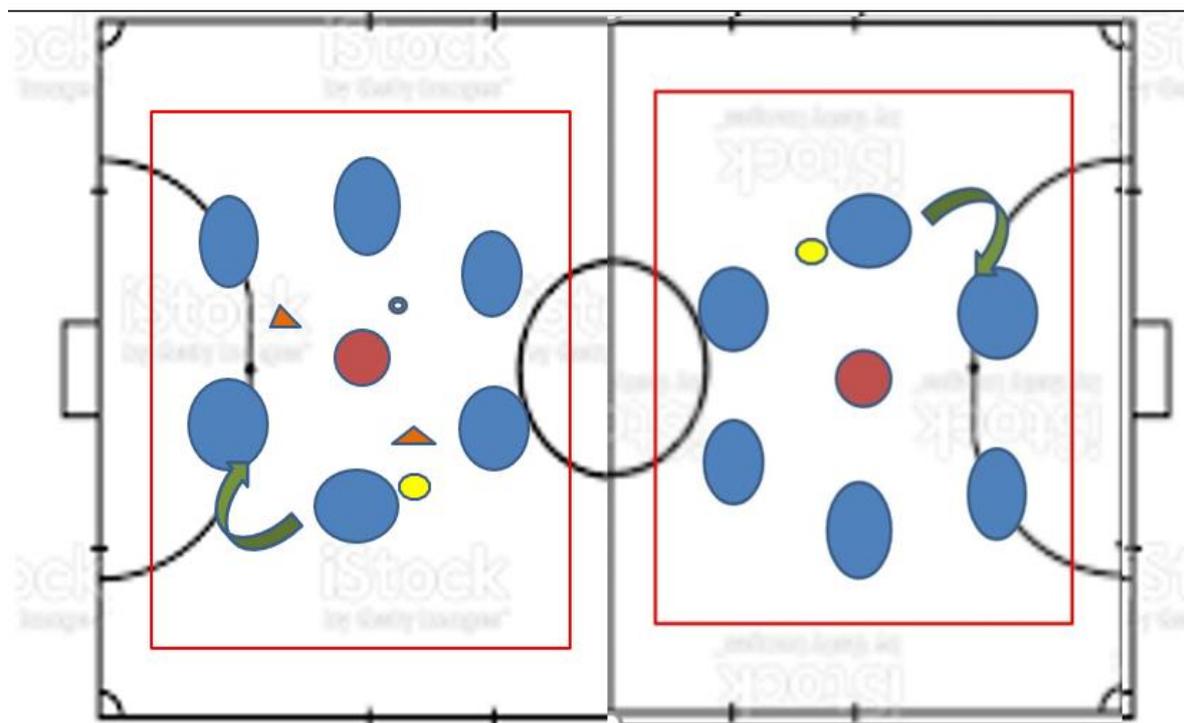
Se ubican 3 hileras de 5 platillos para suicidios
 Se delimita 4 zonas divididas por una línea central (marcar con tiza)
 Se inflan los balones a punto

1. INICIO:
 - llamado a lista
 - skipping lento
2. estiramientos balísticos
3. INTRODUCCION: explica la sesión a los niños (ver introducción)
4. INMERSION: suicidios (ver suicidios)
5. CENTRAL: ejecución de la actividad
- VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual.
6. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min
<p>Equipio: lento, medio y alto:</p>	

2. Estiramientos balísticos	
 <p>1. Extensión cervical 2. Flexión cervical 3. Rotación derecha 4. Rotación izquierda 5. Flexión lateral 6. Inclinación superior</p>	
	
	
	

<p>2. INTRODUCCION – 5 minutos:</p>	<p>Explicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se divide el grupo general en 2 subgrupos de la misma cantidad de integrantes los cuales se enfrentarán entre ellos • Se ubican en un círculo en el que tendrán varios obstáculos como vallas ,conos platillos • Cada equipo tendrá un balón
<p>3.INMERSION – 10 minutos :</p>	
<p>Suicidios por relevos - testimonio (balón de mini fútbol):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se crean 3 grupos y se ubican en las hileras de conos - Se entregan un balón por grupo 	 <p>¿En qué consiste un "suicidio"?</p> <p>El diagrama muestra un campo con tres filas de conos (rojo, amarillo, azul) y jugadores representados por círculos. Se indican flechas de movimiento y líneas de pase entre jugadores y conos.</p>
<p>Actividad central 40 min</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Se divide el grupo general en 2 subgrupos de la misma cantidad de integrantes los cuales se enfrentarán entre ellos • Se ubican en un círculo en el que tendrán varios obstáculos como vallas ,conos platillos • Cada equipo tendrá un balón • Se asignan un jugador al que se le denomina cazador Y este estará dentro del círculo y su rol consiste en intentar quitar la pelota a sus compañeros 	
<ul style="list-style-type: none"> • Los compañeros que se encuentran conformando el círculo tendrán que realizar pases para evitar que el compañero que está en el rol de cazador tome la pelota <p style="text-align: center;">Reglas de juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si el cazador coge o toca el balón ya tendrá que cambiar de rol con la persona que perdió el dominio de la pelota • Si el balón llega a tocar algún cono , platillo o valla , también tendrá que hacerse el cambio de rol de cazador por la persona que golpeó el obstáculo • No se debe agarrar al compañero ,si esto ocurre se realiza cambio de rol <p style="text-align: center;">Modificaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se continúa con la dinámica del juego pero con la diferencia de que ya se podrán distribuir libremente por una zona establecida ,donde realizarán pases para no permitir que cazen el balón • Está actividad permite analizar , interpretar y por último comprender el juego para lograr una serie de estrategias que llevarán a cumplir con la dinámica de no dejar que cazen el balón . • Vale recalcar que la forma de desplazamiento con o sin balón ,pase , recepción ,ataque , entre otras se dejará para que el niño decida de forma autónoma y según como intérprete el juego 	



	<p>TIEMPO TOTAL: 15 minutos</p>
	<p>Asamblea final: Se hace una reflexión final.</p> <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)
<p>VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS</p>	

Figura 31

Sesión 16

BALON PIE, ZONAS fase 2		Fase 2 del modelo: Modificación exageración		No: 16
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:	cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
Unidad didáctica	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	COMBINACION	combinación de diferentes unidades motoras para conseguir patear	
		VISO PEDICA	coordinación de la mirada con el pie y el balón	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
<ol style="list-style-type: none"> Afianzar los patrones de movimiento de patear Afianzar el control del balón durante el desplazamiento Mejorar la capacidad coordinativa viso pedica. 	<ol style="list-style-type: none"> Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos (pateando y Atrapando con el pie) que serán requeridos para actividades cotidianas Mejorar el pivote del balón para la mejora del ritmo que es requerido en cualquier actividad diaria como caminar Autonomía y confianza en las posibilidades de movimientos con un artefacto para afianzar la autoconfianza y capacidad de decidir sobre sí mismo Fortalecer el trabajo colectivo 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º (9 a12 años)			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	8 balones de futsal	20 conos para delimitar área	12 aros	
					

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	
		autonomía	X
		Comprensión	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	
Auto cuidado		x	

Bitácora de la clase	
<p>Se delimita con conos el área de la clase. Se crean 4 zonas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. INICIO: 2. llamado a lista 3. estiramientos balísticos 4. INTRODUCCION: explica la sesión a los niños (ver introducción) 5. INMERSION: <ul style="list-style-type: none"> • Los chicos jugaran congelados bajo tierra. 6. CENTRAL: ejecución de la actividad - 7. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual 8. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones 	
1. INICIO	TIEMPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
 <p>1- Extensión cervical 2- Flexión cervical 3- Rotación derecha 4- Rotación izquierda 5- Inclucción derecha 6- Inclucción izquierda</p>	
	
	
	
2. INTRODUCCION – 5 minutos:	<p>Se divide al grupo en 4 subgrupos, cada grupo se ubicará en un círculo en cada parte de la cancha según lo indique el docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez estén ubicados en círculos, el docente los enumerara del 1 hasta el número que corresponda según la cantidad de chicos/cas. • Cuando estén enumerados cambiaran de posición en el círculo, el docente le pasara un balón al número 1, este deberá pasar al dos que deberá gritar su número antes de que reciba el pase y así sucesivamente, hasta que llegue al último número y este deba pasar el balón nuevamente al 1. (el pase se debe realizar con el pie) • Debe hacerse la mayor cantidad de veces, sin perder el control del balón.
3. INMERSION – 10 minutos :	

Juego el timado: se arman 2 subgrupos y juegan a pasarse el balón mientras un integrante trata de atraparlo, si este lo atrapa dejará de ser el bobito y se convertirá en un pasador más, el pasador que permitió el robo del balón será ahora el timado



CENTRAL

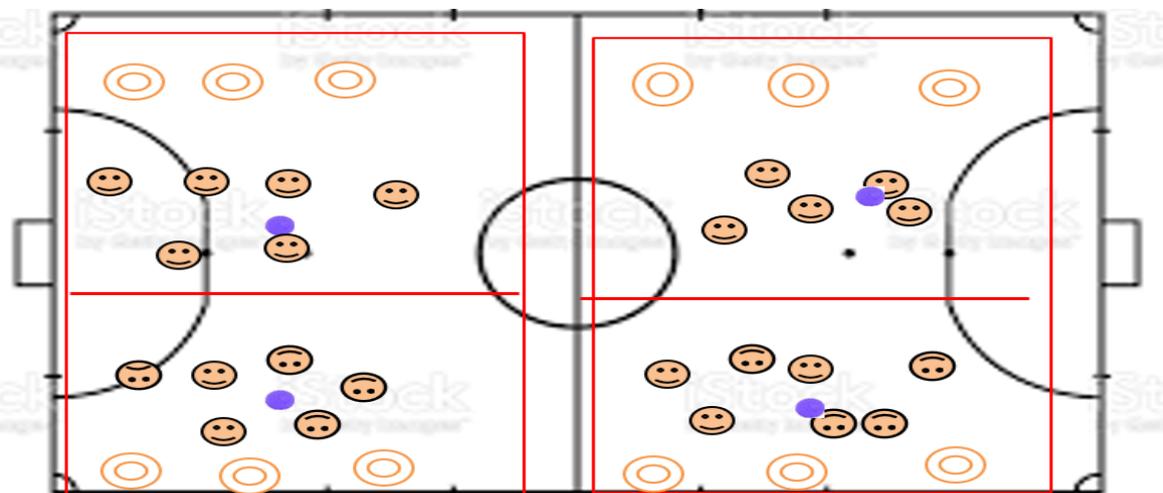
45 MINUTOS

Los grupos se mantienen en las zonas, el docente ubicara 3 conos en cada línea final de cada zona.

- Cada equipo tendrá 1 balón
- Jugaran anotar puntos en los aros los integrantes de cada equipo deben realizar pases con los pies hasta lograr pasar a un compañero que se ubique adentro de uno de los aros.
- El que se ubica adentro de los aros no podrá estar por mas de 10 segundos o si no se le quitará un punto a su equipo.
- Los chicos del equipo contrario tendrán que evitar que el desplazamiento del balón interceptando o quitando el balón, cabe resaltar que cada equipo al tiempo cumple dos roles como atacante y defensa ya que todos los equipos tienen un balón en su posesión.
- Los chicos llegaran a un acuerdo en el reglamento y el docente también concertara con ellos otras reglas del juego.

Variable

- Cada equipo tendrá un guardia de los tres puntos de anotación (tres aros)



TIEMPO TOTAL: 15 minutos

Asamblea final: Se hace una reflexión final.

- retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo)
- realimentación (reflexión del profe a los niños)

VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS



Figura 32

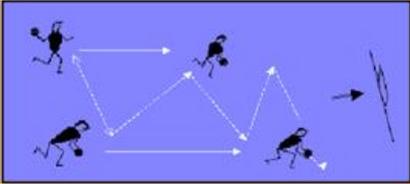
Sesión 17

MARCADOS – FASE 3		Fase del modelo: 3 – Complejidad Táctica		Nº: 17
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero- Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:	cancha multipropósito o coliseo			
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
Unidad didáctica	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	COMBINACION	Correr o saltar mientras lanza o atrapa	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
<ol style="list-style-type: none"> Afianzar la carrera Afianzar el lanzamiento por encima del hombro practicar la técnica, táctica y estrategia practicar la dominancia del brazo no dominante desarrollo de la técnica, táctica y estrategia 	<ol style="list-style-type: none"> juegos de traslación en la inmersión a la actividad Jugar ataque policías y ladrones (acciones ofensivas y defensivas) intentar toda la forma posible en las acciones de lanzar y atrapar con ambos brazos Trabajo autónomo(técnico) y en equipo(táctico). Realizar acciones individuales (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros) además de acciones colectivas (pases y marcas) Generar situaciones de juego donde se aplique el trabajo autónomo (técnico: acción de lanzar), social (táctico: pases y marcas) y comprensivo (formas de pensamiento estratégico para conseguir objetivos: jugadas ofensivas) 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5° (9 a 12 años)			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	20 pelotas para practicar el gesto	20 conos para delimitar área	20 aros como dianas	4 balones de vóleybol tanto para lanzar como para hacer pases.
					

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	X
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	X
		autonomía	
		Comprensión	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
Responsabilidad		X	
Auto cuidado			

Bitácora de la clase	
<p>1. INICIO: llamado a lista y un juego de atención y estiramientos balísticos. 2. INTRODUCCION: explicación de la clase. se explica la sesión se permite que los niños hagan preguntas o aportes se hidratan 3. INMERSION: se ejecutan actividades previas dinámicas que los ponen en concordancia con la fase central. 4. CENTRAL: Se procede a la práctica 5. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento pasivo (en parejas) céfalo caudal 6. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones</p>	
1. INICIO	TIEMPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
	
	
	
	
2. INTRODUCCION – 5 minutos:	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo se dividirá en 4 equipos donde cada equipo tendrá un color distintivo - Se ubicarán de a 2 equipos en cada una de las áreas delimitadas con conos los cuales se enfrentarán. - Cada uno de los integrantes de ambos equipos tendrá siempre un aro en la mano no dominante. - Cada equipo tendrá un balón de vóley Ball que deberá hacer pasar por los aros de los integrantes del equipo contrario la mayor cantidad de veces. - El niño que permita ingresar el balón en su aro deberá salir del juego y pasar por un circuito motriz. Al terminar tendrá que poner un platillo en una zona de puntuación del equipo contrario, que indicará el punto a favor para el oponente. - El equipo que tenga más platillos en su zona de puntuación será el vencedor y deberá ir a la final con el otro equipo vencedor. - Los equipos perdedores deberán realizar el repechaje. El equipo perdedor deberá realizar cangrejos alternando extremidades

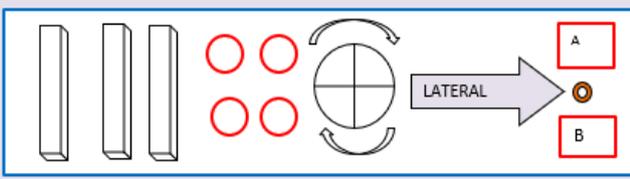
3.INMERSION – 10 minutos :	
<p>Juego el dragón:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se divide el grupo en 2 equipos -Cada equipo tomado de la cintura iniciara a trotar en sentido contrario al otro -realizan Trote continuo donde el ultimo deberá pasar a la primera posición y el primero deberá salir del grupo y reintegrarse a la última posición - el primer equipo que logre hacer pasar todos sus integrantes por la primera posición será el ganador 	
<p>Pases dinámicos.</p> <p>De aparejas se entrega un balón de piscina para que realicen pases y recepciones mientras se desplazan lateralmente. Ida y vuelta. Lanzando por encima del hombro.</p>	

CENTRAL	45 MINUTOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se delimitan dos áreas de la cancha con conos. Se arma el círculo motriz 2. El grupo se dividirá en 4 equipos con un color distintivo cada equipo. 3. Se ubicarán de a 2 equipos en cada una de las áreas delimitadas. Estos se enfrentarán. 4. Se entregan aros a los 4 equipos (un aro por niño) 5. Se entrega un balón de vóley Ball por equipo (4 balones para la clase) 6. Se les recuerda: <ul style="list-style-type: none"> - Siempre llevar un aro - En grupo mediante pases intentar introducir el balón en uno de los aros del equipo contrario. - El niño que permita ingresar el balón en su aro deberá salir del juego y pasar por un círculo motriz. - Al terminar el circuito pondrá un platillo en la zona de puntuación y volverá al juego. - El equipo que tenga más platillos en su zona de puntuación será el vencedor 7. Los equipos perdedores deberán realizar el repechaje. <p>Modificación-Exageración cuando se haga cambios de equipos contrincante</p> <p>1er momento 15min: Para marcar podrán hacerlo desplazándose de forma libre, para lograr tocar el aro de algún miembro del equipo rival.</p> <p>2do momento 15 min: Para poder marcar, tendrán que realizar pases y ahora deberán introducir el balón dentro del aro de algún miembro del equipo rival.</p> <p>3er momento 15 min: para poder marcar, ahora no se podrá correr con el balón en la mano. Se deberá pasar a algún compañero o lanzar el Balón a un aro del equipo contrario. Si se corre con el balón tendrá que dar el balón al equipo opuesto.</p> <p>Modificación-complejidad táctica:</p> <p>1er momento 15min: Juego Cuadrado de roles. Ubica cuatro conos en forma de cuadro, se ubicarán 4 jugadores en medio de dos conos (atacantes). En el medio del cuadro se colocarán 3 jugadores (espalda con espalda). Tendremos un balón de vóley Ball.</p> <p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: Un jugador (defensa) le entregara el balón a un jugador (ataque) y este lo pasara a sus compañeros, la idea principal es que los defensores intercepten el balón.</p>	

Círculo motriz desarrollo:

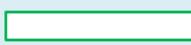
- o saltar a pie junto las vallas
- o saltar en media sentadilla los aros
- o girar de 90 a 180 grados sobre un punto de referencia
- o desplazamiento lateral
- o ubicar el platillo en el cuadro del equipo al que pertenece

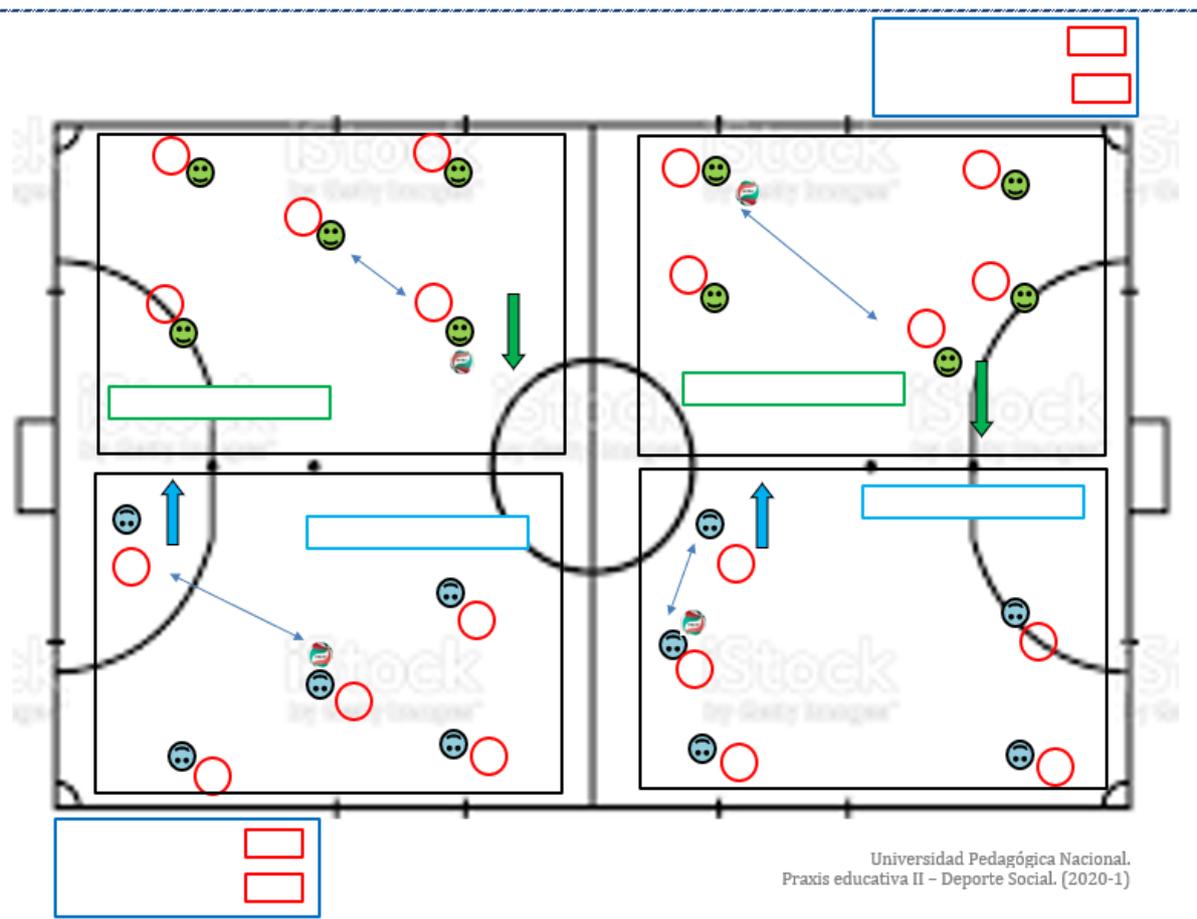
Círculo motriz

Valla		
Aro		
Giro		
Desplazamiento en salto lateral		

Platillos para puntuación		
Zona puntuación Equipo 1 /equipo 2		

Nombre	Convención
Área de juego	
Niño equipo A	
Niño equipo B	
Aro como Diana individual	
pase	
Acción ofensiva equipo a	
Acción ofensiva equipo b	
Balón de vóley Ball	
Círculo motriz con zona de puntuación	

Acción defensiva equipo A	
Acción defensiva equipo B	



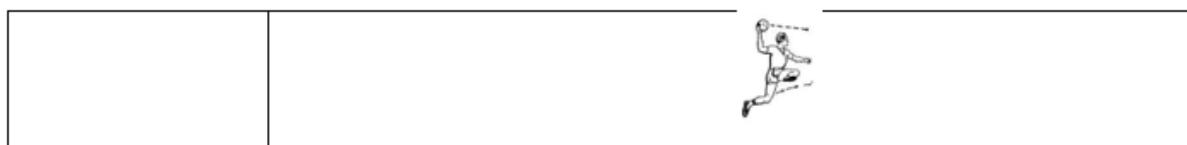
Universidad Pedagógica Nacional.
Praxis educativa II - Deporte Social. (2020-1)

<p>VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS</p>	<p>TIEMPO TOTAL: 15 minutos</p>
	<p>Asamblea final: Se hace una reflexión final.</p> <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)

Figura 33

Sesión 18

THROW TARGET 🎯 (lanza al objetivo FASE 3)		Fase del modelo: Complejidad táctica		Nº: 18
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero- Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
Unidad didáctica	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	Orientación		X
		Combinación		X
		Adaptación		X
		Reacción		
		Equilibrio		
		Ritmo		X
		Percepción espacio tiempo		
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
1. Lanzar el balón en todas las posiciones posibles. 2. atrapar a una y dos manos 3. Lanzar y atrapar mientras se traslada o salta	<p>1. Jugar a lanzar de diferentes maneras asemejando a los lanzamientos del balón mano:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>2. jugar a atrapar el balón con una o dos manos, arriba o abajo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>3. jugar a lanzar mientras salta</p>			



RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º y 5º (9º 12 años)			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	20 conos para delimitar área y armar las zonas de carrera	2 aros colgados como dianas	8 platillos para armar las figuras	Balones de vóleybol tanto para lanzar como para hacer pases
					

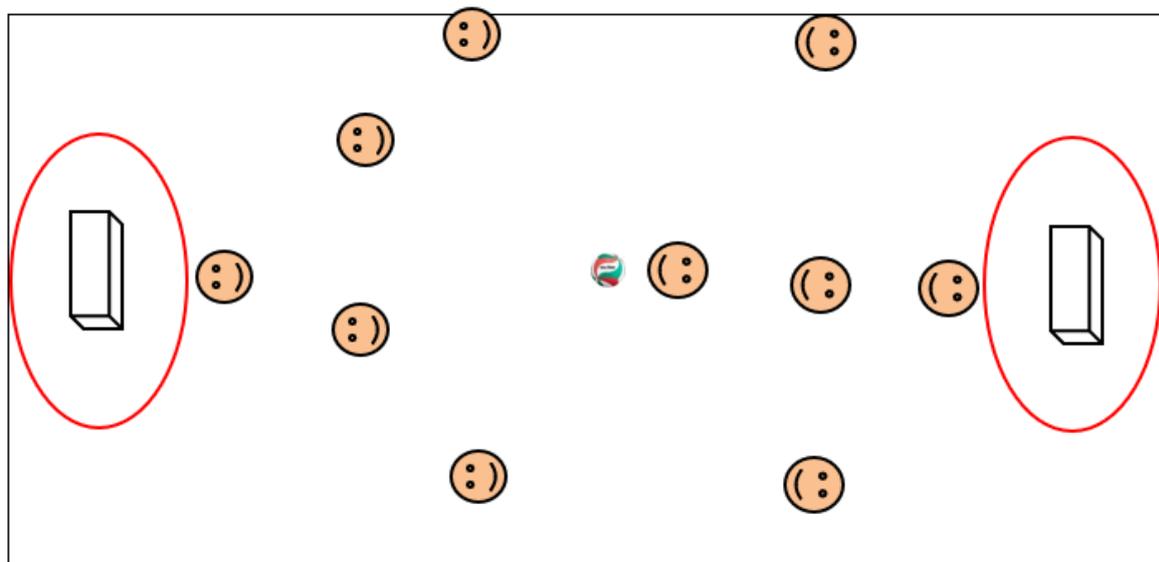
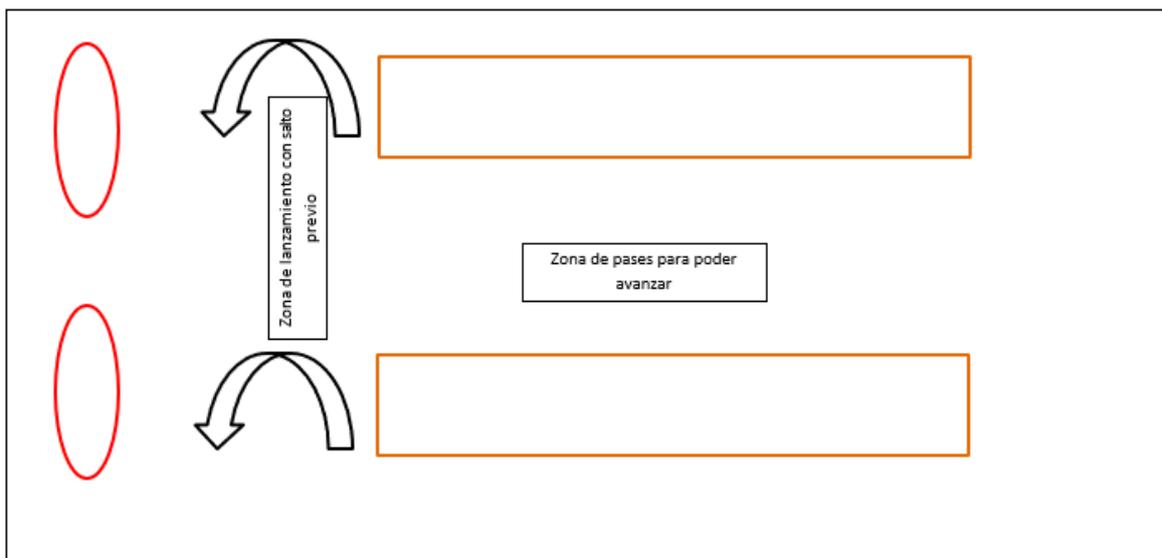
PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	X
	DIDACTICOS	De evaluación	
		Socialización	
		autonomía	
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	X
		Respeto	
Responsabilidad		X	
	Auto cuidado	X	

Bitácora de la clase	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se delimita con conos el área de la clase. 2. INICIO: estiramientos balísticos 3. INTRODUCCION: explicación de la clase. 4. INMERSION: se ejecuta una actividad dinámica de introducción – presas y cazadores con balón. 5. CENTRAL: Pases y recepción a una y dos manos. Lanzamiento acercamiento al gesto tecnico Cotejo de 4 equipo para sacar un campeón. 6. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual 7. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones 	
1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min Estiramientos balísticos de rebote (rotación articular)
	
	
	
	
2. INTRODUCCION – 5 minutos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se demarcan 2 carriles con platillos para realizar pases en movimiento. Se ubican 1 aro para que al finalizar los pases realice anotación. Deberán hacer pases para poder desplazarse lateralmente 2. al finalizar saltaran y en el aire lanzaran a la portería 3. Se arman dos porterías con canchas de mini futbol(banquitas) para cotejos:

3.INMERSION – 10 minutos :	
<p>fugitivos y cazadores :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habrá 3 niños como fugitivos 3 niños como presas. - Saldrán dos niños fugitivos de la zona A e intentarán hacer llegar el balón a la zona B - Un niño se queda en la zona A quién hará el primer pase del balón. - Los tres niños policías solo podrán interceptar el balón evitando que este llegue a la zona B 	

Universidad Pedagógica Nacional-1

CENTRAL	45 MINUTOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se demarcan 2 carriles con platillos para realizar pases en movimiento. Se ubican 1 aro para que al finalizar los pases realicen anotación. Deberán hacer pases para poder desplazarse lateralmente <ol style="list-style-type: none"> A. realizan pases por encima del hombro y cabeza (rectificado) para que uno de los dos anote al final. . 10 min B. realizan pases a la altura del hombro (Clásico). 10min C. realizan pases por el costado del cuerpo (cadera). 10 min 2. al finalizar saltaran y en el aire lanzaran a la portería 3. Se arman dos porterías con canchas de mini futbol(banquitas) para cotejos: <ol style="list-style-type: none"> A. Se arman dos equipos de la misma cantidad de integrantes B. Se crea una zona no franqueable alrededor de cada portería, esto permitirá que sea posible anotar sin que alguien este obstaculizando la totalidad de la portería. C. Se asigna un portero para cada equipo D. El resto de las integrantes se desplazarán haciendo pases para intentar anotar en la portería contraria E. No podrán correr mientras tiene el balón, deberán hacer pases para poder continuar corriendo. 	



<p>VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS</p>	<p>TIEMPO TOTAL: 15 minutos</p>
	<p>Asamblea final: Se hace una reflexión final.</p> <ul style="list-style-type: none"> - retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo) - realimentación (reflexión del profe a los niños)

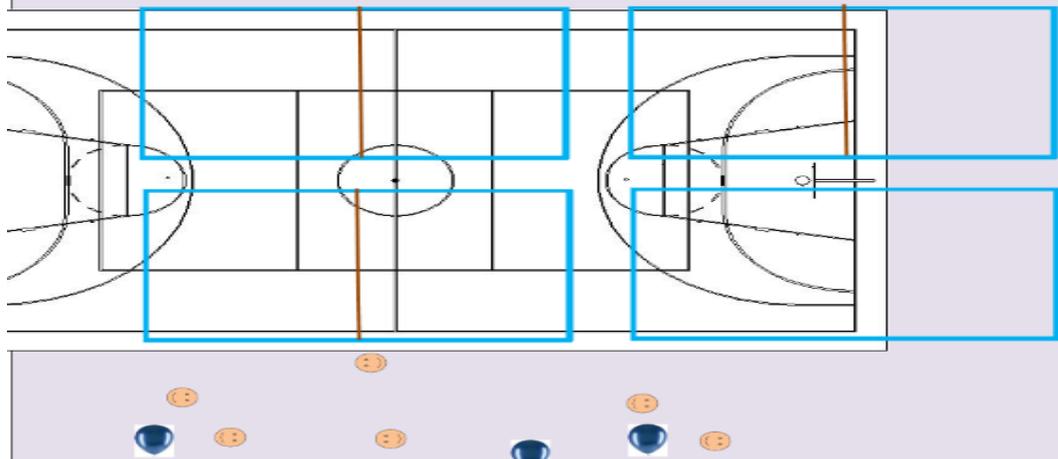
Figura 34

Sesión 19

Sancho de letras – FASE 3		Fase del modelo: 3 – complejidad táctica		Nº: 19
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandía – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón		Instituciones: Colegio Julio Armando Garavito. Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.	Primaria	4 grado:
Espacio de práctica:				5 grado:
cancha multipropósito o coliseo		Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión.		
UNIDAD DIDACTICA:	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	LOCOMOTORES	Desplazamiento o traslación	
		NO LOCOMOTORES	salto	
		CON OBJETOS	giro	
		COMBINACION	Lanzar el balón	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
<ol style="list-style-type: none"> Contribuir a la comprensión de los gestos técnicos del voleibol. Afianzar el pase recepción y remate del balón de voleibol. Desarrollar dinámicas de trabajo en equipo apuntando a la táctica y estrategia en el voleibol. 	<ol style="list-style-type: none"> practicar mediante juego en parejas: pase de antebrazo, pase de yemas, remate o saque crear situaciones de juego que requieran la creatividad grupal para realizar acciones defensivas y ofensivas en el voleibol 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5°			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	5 pelotas letras	20 conos para delimitar	platicos para crear zonas de juego	10 balones de voleibol
		Sogas parasimilar mallas de voleybal			
					

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	X
	DIDACTICOS	De evaluación	
		Socialización	
		autonomía	
	DESARROLLO HUMANO	Comprensión	X
		Respeto	
		Responsabilidad	X
	Auto cuidado		

Bitácora de la clase	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se arman 4 zonas en la cancha principal, delimitadas con conos, se ubica una cuerda en el suelo que simbolice la malla de voleibol. 2. INICIO: calentamiento 3. CENTRAL: Se procede a la práctica 4. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento pasivo (en parejas) céfalo caudal 5. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones 	
<p>1. INICIO calentamiento y movilidad articular.</p>	<p>TTIMEPO TOTAL: 10 min</p>
<p>Calentamiento con movilidad articular scissor jump. Desplazándose en línea recta.</p>	
<p>Caminata de manos en el puesto</p>	
<p>CENTRAL</p>	<p>45 MINUTOS</p>
<p>Juego modificado sancocho de letras fase 3 fase de complejidad táctica</p> <p>En parejas juegan a realizar los dos tipos de pase: de yemas y pase de ante brazo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. el grupo se divide en subgrupos pequeños 4 a 5 integrantes. 2. a cada equipo se le asignan dos globos de látex. 3. cada subgrupo se ubica en las 4 zonas delimitadas por los conos. 4. se divide cada subgrupo en dos equipos rivales. <ul style="list-style-type: none"> - cada equipo deberá realizar 2 toques (dedos y antebrazo), para luego pasar el globo al equipo contrario. - el equipo contrario receptorá el balón y repetirá la misma acción. -Ambos equipos realizaran la acción al mismo tiempo. - Si en un equipo queda con ambos globos al mismo tiempo tendrán que ir al muro a practicar toques de dedos y antebrazos contra el muro. 5. intercambiar los globos por un el balón de voleibol. 	
<p>Planimetría</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="background-color: #e67e22; padding: 5px; border: 1px solid black;">Muro de practica para cada equipo perdedor</div> <div style="background-color: #e67e22; padding: 5px; border: 1px solid black;">Muro de practica para cada equipo perdedor</div> </div> 	

Asamblea final: Se hace una reflexión final.

- retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo)
- realimentación (reflexión del profe a los niños)



FORMATO DE OBSERVACION

Registrar lo que funciona	Registrar lo que no funciona o se puede mejorar	Particularidades

Figura 35

Sesión 20

LAZO A FUEGO – FASE 3		Fase del modelo: 3 – complejidad táctica		Nº: 20
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón		Instituciones: Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital. Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.	Primaria	4 grado:
Espacio de práctica:				5 grado:
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
UNIDAD DIDACTICA:	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	LOCOMOTORES	Desplazamiento o traslación salto	
		NO LOCOMOTORES	giro Lanzar el balón	
		CON OBJETOS	Atrapar el balón	
		COMBINACION	Correr o saltar mientras lanza o atrapa	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS			
1. Mejora de la capacidad coordinativa de lanzar, agarrar y desplazamientos frontales y laterales 2. Mejora de la capacidad para trabajar en equipo y diseño de estrategias 3. Comprensión del juego para establecer adaptaciones	1. juegos de traslación en la inmersión a la actividad 2. Jugar cadenita para estimular la atención y trabajo en equipo 3. intentar toda la forma posible en las acciones de lanzar y Control con ambos brazos 4. Trabajo autónomo(técnico) y en equipo(táctico) durante los juegos modificados 5. Realizar acciones individuales (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros) además de acciones colectivas (pases) 6. Generar situaciones de juego donde se aplique el trabajo autónomo (técnico: acción de lanzar), social (táctico: pases y marcas) y comprensivo (formas de pensamiento estratégico para conseguir objetivos: jugadas ofensivas)			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5°			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	Arcos de fútbol sala	10 conos	Lazo de más de 6 metros	3 balones de vóleybol
		2 Arcos			

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	X
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	X
		autonomía	X
		Comprensión	X
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	X
Auto cuidado		X	

Bitácora de la clase

1. INICIO: llamado a lista y un juego de atención y estiramientos balísticos.
2. INTRODUCCION: explicación de la clase.
se explica la sesión
se permite que los niños hagan preguntas o aportes
se hidratan
3. INMERSION: se ejecutan actividades previas dinámicas que los ponen en concordancia con la fase central.
4. CENTRAL: Se procede a la práctica
5. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento pasivo (en parejas) céfalo caudal
6. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

1. INICIO (calentamiento y movilidad articular)

TTIMEPO TOTAL: 10 min

Calentamiento con movilidad articular por medio del juego cadenita

Para el calentamiento se realizará una actividad la cual tiene como nombre cadenita

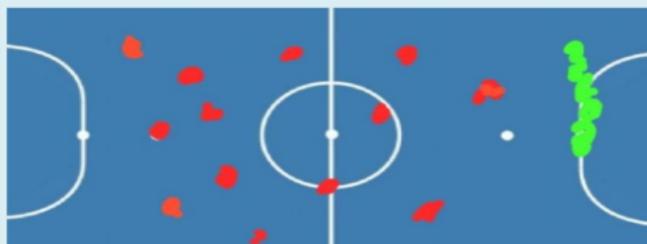


Ovejas

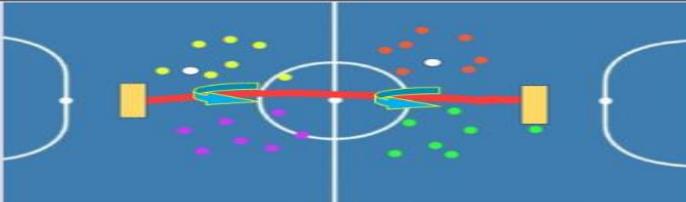
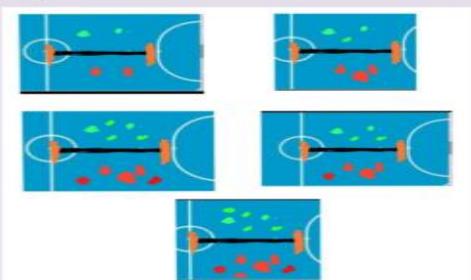
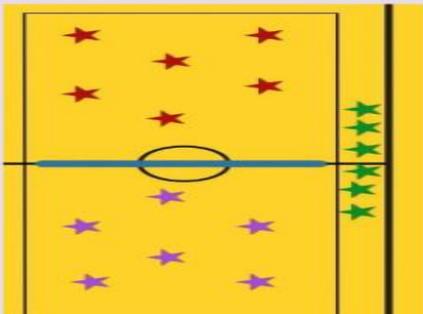


cadena de lobos

- 1 se organiza al grupo en un círculo para dar las especificaciones del juego
- 2 se asigna 1 niño del grupo el cual tendrá la labor de capturar a sus compañeros
- 3 A la persona que se le asigna el cargo de capturar a los compañeros se le llamara lobo y a los compañeros que intentarán no dejarse capturar se les denomina ovejas
- 4 la persona que sea tocada por el lobo tendrá que darle la mano segur capturando ovejas
- 5 El juego termina cuando se cree una cadena humana tan larga que logré capturar todas las ovejas



CENTRAL	45 MINUTOS
<p>Lazo a fuego fase3</p> <p>Fase de práctica del juego</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 se reúne al grupo y se divide en 4 equipos 2 se ubica un lazo de mínimo 6 metros de largo amarrado entre dos arcos de fútbol sala 3 se ubican 2 equipos a cada lado del lazo 4 el juego consiste en que por cada 2 equipos tengan un balón de voleibol 5 se inicia la actividad intentando cada equipo pasar el balón por encima del lazo con la finalidad de mandarlo al equipo contrario tendrá que pasar el balón solo utilizando brazos en primera instancia y como segundo recurso tendrán las piernas 6 El equipo que no tiene el balón tendrá que diseñar estrategias para no dejar que el balón caiga al suelo cuando el equipo contrario les realice el ataque ,de igual manera establecerán roles para poder defender su zona 7 se podrá pasar el balón al equipo contrario tocando el balón teniendo en cuenta que cada equipo tendrán un máximo de 5 toques (una misma persona no puede realizar 2 Roques seguidos) 8 Después de realizar la práctica libre pasaremos a realizar una serie de confrontaciones por equipos <p>Mini torneo con progresiones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 El mini torneo tendrá 4 equipos de 6 a 7 integrantes ,que competieran entre ellos intentando pasar el balón al equipo contrario realizando no más de 5 toques por equipo 2 Los equipos que compiten tendrán que entrar de manera progresiva comenzando 2 vs 2 3 cada minuto entrará 1 participante más por equipo ,hasta lograr 6 vs 6 o en tal caso 7 vs 7 4 Después de completar 7 vs 7 intercambian y entrarán a jugar los 2 equipos restantes 5 Los dos equipos que no están jugando tendrán que realizar pases a un solo toque ,con la finalidad de que practiquen antes de entrar a competir con el equipo adversario <p>Mini torneo fase final (rey de cancha)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Después de que todos los equipos pasen por el juego de progresiones ,procedemos a iniciar con la parte final del mini torneo ,donde se jugará a rey de cancha 2 Rey de cancha consiste en que se juega a 1 punto y el equipo ganador permanece en la zona de juego ,mientras que el equipo perdedor tendrá que salir y cambiar con uno de los equipos que esté a la espera de jugar . 3 Para marcar el punto tendrán que pasar el balón por encima de la cuerda ubicada a 2 metros de altura ,con la finalidad de que el equipo contrario no pueda decepcionar el balón ,en caso de que el balón caiga al piso se asigna el punto al equipo contrario al que lo deja caer . El equipo que marca el punto continua jugando y el equipo al que le hacen el punto cambia con otro equipo 5 los equipos que no están jugando ,tendrán que estar realizando pases entre ellos para practicar mientras vuelven a entrar al juego 	

Planimetría	
<p>Complejidad táctica</p> <p>Modificaciones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Se práctica el juego 2 Progresiones 2 vs 2 - 3vs 3 - 4vs4 - 5vs5 - 6vs6 - 7v 7 3 Mini torneo (rey de cancha) 	
	
<p>Fase de progresión</p> 	<p>Fase final (rey de cancha)</p> 

Asamblea final: Se hace una reflexión final.

- retroalimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo)
- realimentación (reflexión del profe a los niños)



FORMATO DE OBSERVACION		
Registrar lo que funciona	Registrar lo que no funciona o se puede mejorar	Particularidades

Figura 36

Sesión 21

Figura 37

Sesión 22

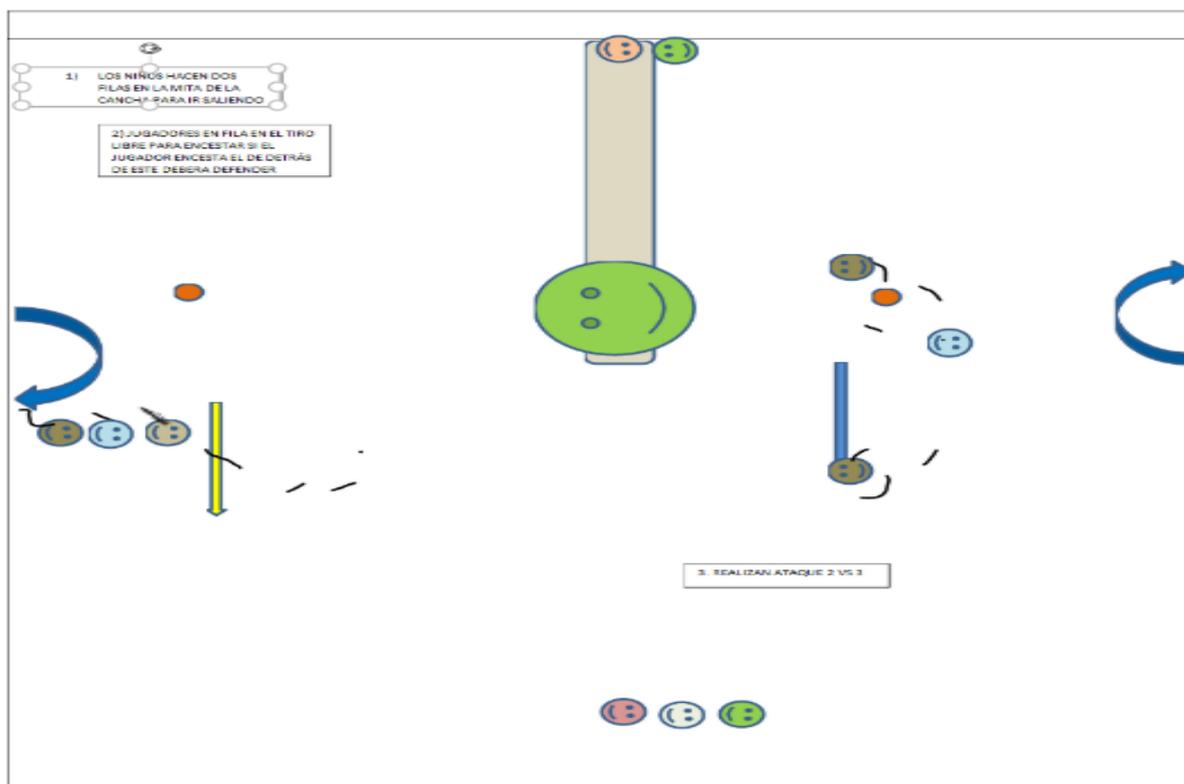
HIT THE WALL– FASE 3		Fase del modelo: 3 COMPLEJIDAD TACTICA		Nº: 22
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – John Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón		Instituciones: Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		Primaria 4 grado: 5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
UNIDAD DIDACTICA:	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	LOCOMOTORES	Correr-Atrapar	
		BALON DE BALONCESTO	Con los miembros superiores	
		VISO MANUAL-VISO PEDICO	Balón y mirada	
		RITMO	Con el balón de basquetbol	
OBJETIVOS DIDACTICOS:		CONTENIDOS DIDACTICOS.		
<ol style="list-style-type: none"> Afianzar los patrones de movimiento de atrapar y arrojar, Afianzar el drible del balón practicar la capacidad coordinativa viso manual de interacción con el balón de basquetbol 		<ol style="list-style-type: none"> Destreza en el manejo de objetos y en la manipulación de instrumentos (atrapando y lanzando) que serán requeridos para actividades cotidianas Mejorar el pivote del balón para la mejora del ritmo que es requerido en cualquier actividad diaria como caminar Autonomía y confianza en las posibilidades de movimientos con un artefacto para afianzar la autoconfianza y capacidad de decidir sobre sí mismo Toma decisional en situaciones de complejidad del juego Desarrollo del pensamiento táctico 		

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5°				
	ESPACIALES	Muro y cancha multipropósito				
	MATERIALES	20 balones de basquetbol #5	Bomba de aire y aguja			
						

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	
		De mediación pedagógica	X
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	
		autonomía	X
		Comprensión	
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	
Auto cuidado		X	

Bitácora de la clase	
<p>Se delimita con conos el área de la clase.</p> <p>Se crean 4 zonas, todas paralelas y en frente del muro</p> <p>Se inflan los balones a punto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. INICIO: 2. llamado a lista 3. juego de palmas en parejas 4. estiramientos balísticos <p>5. INTRODUCCION: explica la sesión a los niños (ver introducción)</p> <p>6. INMERSION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se entregan balones a cada uno y se realizan canguros (ver inmersión) - se realizan canguros con el balón sin y con rebote acompañado de preguntas <p>¿El balón de baloncesto que función cumple y como lo debo usar ? (ser encestado y rebotando)</p> <p>¿Si no se puede transportar el balón con las manos ni con los pies como lo trasportarian? (sobre el abdomen)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. CENTRAL: ejecución de la actividad - Cada 10 minutos otro niño deberá proponer otra forma de transportar el balón 8. VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual 9. FINAL: feedback al curso y toma de observaciones 	
1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min
Juego de palmas en parejas	

2. ENVENENA2 – 10 minutos :	
<p>TOMA DECISIONAL Y ANALISIS DEL JUEGO</p> <p>2 VS 1</p> <p>3 VS 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • DESDE EL TIRO LIBRE DE LA CANCHA DE BALONCESTO O MAS CERCA SEGÚN SE CONSIDERE • SE UBICARÁN 3 NIÑOS EN FILA <ul style="list-style-type: none"> • EL PRIMERO, SEGUNDO Y TERCERO LANZARAN • QUIEN ANOTE LA CANASTA ATACARA JUNTO AL COMPAÑERO DE ATRÁS HACIA LA OTRA CANASTA A ENCESTAR EL BALON <ul style="list-style-type: none"> • EL TERCER COMPAÑERO QUE QUEDA EN LA FILA DEBERA HACER EL ROL DE DEFENSA E IMPEDIR QUE ESTE ANOTE <ul style="list-style-type: none"> • DE TALMANERA QUE SE GENERE UN ATAQUE 3 VS 2 <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • LOS JUGADORES PUEDEN LANZAR MAS CERCA DEL ARO • LOS RECORRIDOS HACIA LA CANASTA CONTRARIA SE PUEDEN REALIZAR SOLO MEDIANTE PASES • CON DRIBLE • SE INCREMENTA EL NUMERO DE JUGADORES PERMITIENDO SIEMPRE UNA VENTAJA 2 VS 1, 3VS 2....



TIEMPO TOTAL: 15 minutos

Asamblea final: Se hace una reflexión final.

- retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo)
- realimentación (reflexión del profe a los niños)

VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS

FORMATO DE OBSERVACION		
Registrar lo que funciona	Registrar lo que no funciona o se puede mejorar	Particularidades

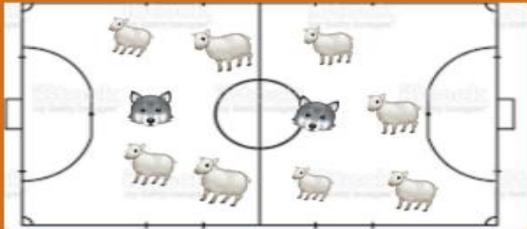
Figura 38

Sesión 23

BALON PIE – FASE 3 (Rondo progresivo)		Fase del modelo: complejidad táctica		Nº: 23
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandía – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón		Instituciones: Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		Primaria 4 grado: 5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
UNIDAD DIDACTICA:	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	NO LOCOMOTORES	Inclinarse y balancearse para patear	
		PATEAR	Balón mini fútbol Con los miembros inferiores.	
		VISO PEDICA	Balón y mirada	
		EQUILIBRIO	Al momento de apoyarse en un solo pie intentando mantenerse erguido activando músculos compensatorios	
		PERCEPCION ESPACIO TIEMPO	Considerando la distancia y velocidad para con el balón al momento de patear	
OBJETIVOS DIDACTICOS:		CONTENIDOS DIDACTICOS.		
<ol style="list-style-type: none"> Mejorar factores determinantes para la creación de estrategias de juego. Emplear las capacidades, viso pedica, de equilibrio y percepción espacio tiempo para con el balón de futbol Mejorar las capacidades para comunicarse de forma adecuada para lograr el desarrollo del pensamiento lógico de juego con balón de fútbol. 		<ol style="list-style-type: none"> Destreza en el dominio de objetos con el tren inferior a través de juegos enfocados en patear, recepción y conducción el balón. 		

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4º, 5º y 6º				
	ESPACIALES	Muro y cancha multipropósito				
	MATERIALES	5 balones de mini futbol #5	Bomba de aire y aguja	Conos	Platillos	Petos de colores
						

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	X
		De mediación pedagógica	X
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	X
		autonomía	
		Comprensión	X
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	
Auto cuidado		X	

Bitácora de la clase	
<p>1. INICIO: - llamado a lista - Esquijín lento 2. estiramientos balísticos</p> <p>3. INTRODUCCION: explica la sesión a los niños (ver introducción)</p> <p>4. INMERSION: lobos cazan ovejas (ver calentamiento)</p> <p>5. CENTRAL: ejecución de la actividad</p> <p>VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual.</p> <p>6. FINAL: <u>feedback</u> al curso y toma de observaciones</p>	
1. INICIO	TTIMEPO TOTAL: 10 min
Esquijín: lento, medio y alto:	
2. Estiramientos balísticos	
	
	
2. INTRODUCCION – 5 minutos:	<p>Explicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se divide el grupo general en 4 sub grupos de la misma cantidad de individuos • En cada grupo se asignan 2 niños encargados de ser lobos • Los que no son lobos serán ovejas • Se desarrolla el juego de lobos cazan ovejas
3. INMERSION – 10 minutos :	
<ul style="list-style-type: none"> - 1 los niños encargados de ser lobos tendrán que agarrar la mayor cantidad de ovejas posibles - 2 las ovejas que sean cazadas tendrán que pasar a ser lobos - El juego de calentamiento termina cuando todas las ovejas se conviertan en lobos. 	

Actividad central 40 min

Modificación 1 Rondo progresivo

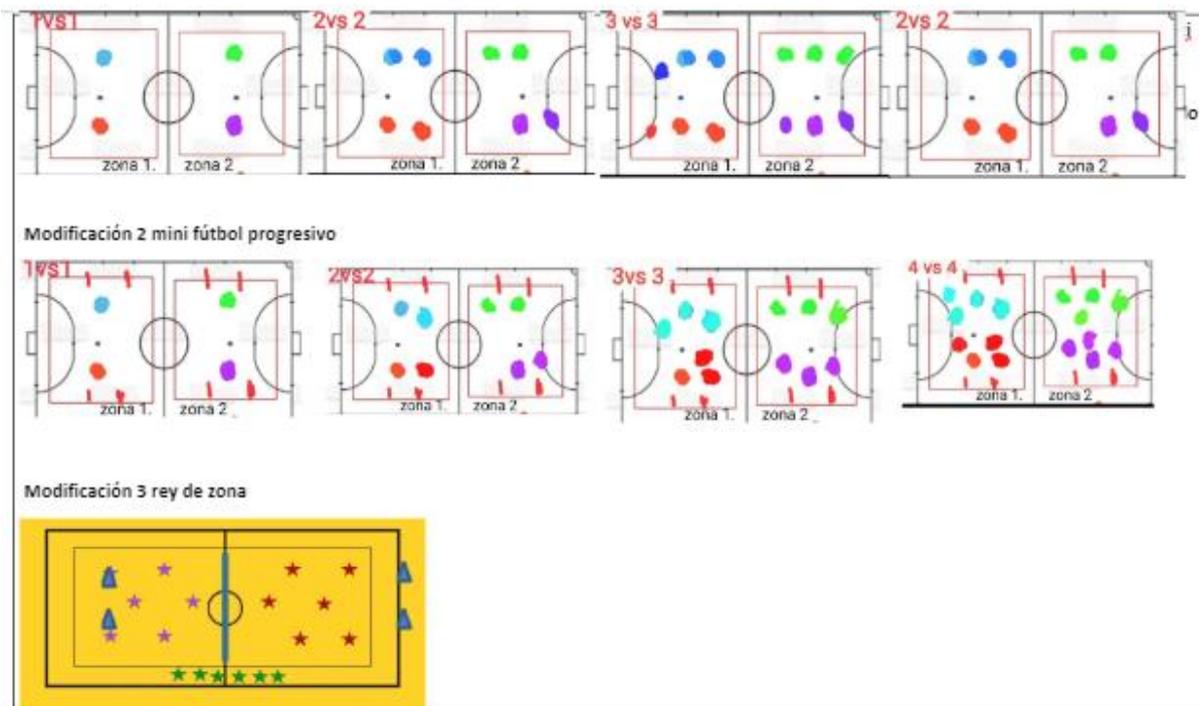
- 1 se divide el grupo general en 4 subgrupos de la misma cantidad de individuos los cuales se organizan de la siguiente manera :
E1 , E2, E3,E4
- 2 Se establecen dos zonas delimitadas con conos , en la zona 1 se ubican E1 y E2. De igual manera en la zona 2 se ubicarán E3 y E4
- 3 Para dar inicio a las progresiones tendrá que comenzar jugando 1 participante de cada equipo el cual tendrá que tener el mayor tiempo posible la posesión de balón
- 4 Cada vez que uno de los equipos pierda la posesión del balón entrará un niño más por equipo con el fin de lograr las siguientes progresiones :
1vs1 2vs2 3vs 3 4vs 4 5vs 5 6vs 6
- 5 Después de logradas las Progresiones procedemos a la adaptación número 2

Modificación 2 mini fútbol progresivo

- 1 continuando con los equipos ya anteriormente firmados pasamos a darles un distintivo (petos de colores)
- 2 En está modificación se agregan 2 arcos los cuales se realizarán con 2 conos . Tanto la zona 1 como la zona 2 contarán con dos arcos que se ubican en la lateral derecha e izquierda
- 3 Para dar inicio a el juego ,entra un representante de cada equipo a sus respectivas zonas donde jugarán con el propósito de marcar gol en el arco del adversario
- 4 cada que se marque un gol ,entrará un jugador más a cada equipo de tal manera que se logran las siguientes progresiones
1vs1 2vs2 3vs 3 4vs 4 5vs 5 6vs 6

Modificación. 3 rey de zona

- 1 Para finalizar se realizarán confrontaciones entre los equipos donde e que marque gol se queda en la zona , mientras que el equipo que pierda tendrá que cambiar con uno de los equipos que no está dentro de la zona
- 2 los equipos que no están en la zona de juego se encontrarán realizando el Rondo de la primera adaptación hasta que sea el turno de jugar



TIEMPO TOTAL: 15 minutos

Asamblea final: Se hace una reflexión final.

- retro alimentación (reflexión individual que cada niño deberá compartir con el grupo)
- realimentación (reflexión del profe a los niños)

VUELTA A LA CALMA – 10 MINUTOS

The block contains four photographs of relaxation exercises. The top two photos show people sitting on mats with their hands on their heads, and the bottom two photos show people performing backbends with assistance.

FORMATO DE OBSERVACION		
Registrar lo que funciona	Registrar lo que no funciona o se puede mejorar	Particularidades

Figura 39

Sesion 24

BALON PIE, ZONAS fase 3		Fase 3 del modelo: complejidad táctica		No: 24
Docentes practicantes: Juan Pablo Velandia – Jhon Jairo Zamora Cesar Zelextheron – Jennifer Valeria Rondón	Instituciones:	Colegio Julio Garavito Armero - Institución Educativa Distrital	Primaria	4 grado:
		Institución Educativa Departamental Pio XII. sede: concentración el dorado.		5 grado:
Espacio de práctica:		cancha multipropósito o coliseo		
Modelo didáctico de enseñanza para la comprensión				
UNIDAD DIDACTICA:	CAPACIDADES FISICAS COORDINATIVAS	LOCOMOTORES	Desplazamiento o traslación caminar	
		NO LOCOMOTORES	balancearse, inclinarse, girar, estirarse	
		CON OBJETOS	Patear balón mini futbol	
		COMBINACION	combinación de diferentes unidades motoras para conseguir patear al arco	
		VISO PEDICA	coordinación de la mirada con el pie y el balón	
OBJETIVOS DIDACTICOS:	CONTENIDOS DIDACTICOS.			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Consolidar el patrón de pateo del balón. 2. Generar dominio sobre el desplazamiento con el balón. 3. transmitirles estrategias para acercarlos a las acciones defensivas y ofensivas en el futbol 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consolidar el patrón de pateo del balón mediante el juego del reloj 2. Generar dominio sobre el desplazamiento a través de un circuito de obstáculos para asumir el balón como un elemento amigo 3. Mediante el juego de mini partidos acercarlos en acciones defensivas y ofensivas en el futbol. 			

RECURSOS DIDACTICOS	HUMANOS	Niños escolares De los grados 4° y 5°			
	ESPECIALES	cancha multipropósito o coliseo.			
	MATERIALES	8 balones de mini futbol 	20 conos para delimitar área 	10 aros como porterías 	Platillos para eslalon 

PRINCIPIOS	PEDAGOGICOS	Formativos	
		De aprendizaje	x
		De mediación pedagógica	
		De evaluación	
	DIDACTICOS	Socialización	
		autonomía	
		Comprensión	x
	DESARROLLO HUMANO	Respeto	
		Responsabilidad	x
Auto cuidado			

Bitácora de la clase

- Se delimita con conos el área de la clase.
 - Se crean 4 zonas para el juego del reloj que busca afianzar el patrón de patear.
 - Se arman 2 circuitos de obstáculos para el desarrollo en el dominio del balón.
 - Activación y calentamiento con skipping progresivo.
-
- INTRODUCCION: explica la sesión a los niños (ver introducción)
 - INMERSION:
 - Se realizará trabajo de coordinación viso pedica en escalera de tela.
 - CENTRAL: ejecución de la actividad
 - Juego de reloj
 - Mini partidos.
 - VUELTA A LA CALMA: Estiramiento individual
 - FINAL: feedback al curso y toma de observaciones

CENTRAL

45 MINUTOS

JUEGO EL RELOJ:

se ubicarán en forma de ronda con un niño en el centro.

-El niño ubicado en el centro realizara pases a cada compañero mientras gira en sentido de las manecillas del reloj hacia la derecha.

-Una vez este haya hecho pase a todos sus compañeros girara en sentido contrario a las manecillas del reloj realizando nuevamente pases a sus compañeros, pero esta vez con el pie contrario.

Al culminar la ronda, este niño pasara al círculo e ingresara el siguiente niño.

Variable

- Pases con ambos miembros inferiores.

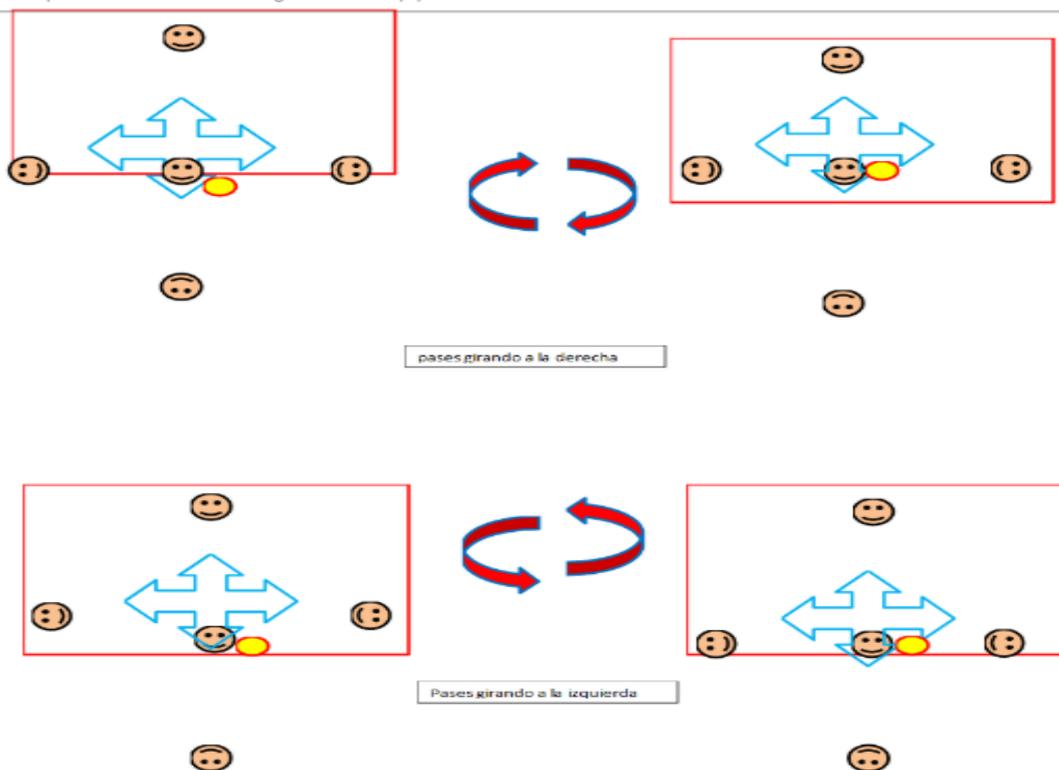
MINI PARTIDOS:

Cada equipo se ubica en un extremo de la cancha en frente de cada portería (aro de abc)

Cada grupo designara la mitad de sus integrantes para proteger el aro y la otra mitad para intentar anotar en el aro contrario.

Antes de intentar una anotación deberán ejecutar pases entre ellos para así hacer valida la anotación.

No habrá porteros únicamente los encargados de cada equipo defenderán su aro.



7.5 Autorización

Figura 40



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PIO XII GUATAVITA CUNDINAMARCA

Res aprobación Estudios Preescolar, Básica y Media Técnica en Hotelería y Turismo y SAT No.006760 23 de Octubre de 2008.
Res Integración No.004582 19 de Noviembre de 2003. DANE:125326000121 NIT: 832000277-1 CLAVE ICFES: 740704

AUTORIZACIÓN

Yo, Hernán Ramírez Yate, Rector de la IED PIO XII, autorizo a Juan Pablo Velandia Peñuela, Jennifer Valeria Rondón Bonilla, Jhon Jairo Zamora Oyola y Cesar Zelextheron Narváez, para realizar la prueba piloto del proyecto de grado titulado: incidencia de los juegos deportivos en la coordinación motriz de los escolares.

Propuesta didáctica "motor learning" que se llevará a cabo desde el 01 de febrero hasta el 29 de abril de 2022, en los cursos 4 y 5 de primaria de la sede Concentración Urbana el Dorado.

En constancia se firma a los 28 días del mes de enero de dos mil veintidós (28/01/2022)

HERNÁN RAMÍREZ YATE
Rector