

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Aprendizaje experiencial como medio para potenciar el patrón motor básico de lanzamiento en niños y niñas de 4 a 5 años en un colegio privado de Bogotá

Jennifer Alexa Bello Granados

Universidad de la Sabana

Facultad de Educación

Maestría en Desarrollo Infantil

Chía, Colombia

2022

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Aprendizaje experiencial como medio para potenciar el patrón motor básico de lanzamiento en niños y niñas de 4 a 5 años en un colegio privado de Bogotá

Jennifer Alexsa Bello Granados

Trabajo de grado para obtener el título de Magister en Desarrollo Infantil

Directora de tesis Jenny Marcela Rodríguez Bonilla

Universidad de la Sabana

Facultad de Educación

Maestría en Desarrollo Infantil

Chía, Colombia

2022

Tabla de contenido

1.	Resumen	8
	<i>Palabras clave:</i> Aprendizaje experiencial, patrón motor básico de lanzamiento, experiencia, niños y niñas de 4 a 5 años.	8
2.	Abstract	9
3.	Introducción	10
4.	Planteamiento del problema	12
5.	Antecedentes	15
5.1.	Antecedentes sobre aprendizaje experiencial	15
5.2.	Antecedentes sobre patrones motores básicos	17
5.3.	Antecedentes relacionados con los patrones motores básicos y el aprendizaje experiencial	20
6.	Justificación	23
7.	Pregunta De Investigación	27
8.	Objetivos	27
9.	Marco Teórico	28
9.1.	Aprendizaje experiencial	28
	<i>9.1.1. Características</i>	<i>29</i>
	<i>9.1.2. Aportes y beneficios</i>	<i>30</i>
	<i>9.1.3. Autores: planteamientos y aportes al aprendizaje experiencial</i> 31	
	<i>9.1.4. Currículo basado en la experiencia</i>	<i>36</i>
	<i>9.1.5. Espacios enriquecidos</i>	<i>37</i>
9.2.	Patrones motores básicos	39
	<i>9.2.1. Patrón motor básico de lanzamiento</i>	<i>40</i>

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

9.3.	Beneficios y aportes al desarrollo infantil	42
9.4.	Aportes de la Terapia Ocupacional	45
10.	Marco metodológico	48
10.1.	Participantes	49
10.1.1.	<i>Contexto</i>	49
10.2.	Instrumentos y técnicas de recolección de información	51
10.2.1.	<i>Observación</i>	51
10.2.2.	<i>Listas de chequeo</i>;Error! Marcador no definido.	
10.2.3.	<i>Diario de campo</i>	53
10.2.4.	<i>Documentos, registros, materiales y artefactos</i>	53
10.3.	Consideraciones éticas	54
10.3.1.	<i>Marco legal</i>	54
10.4.	Asentimiento informado	56
10.5.	Consentimiento informado	56
10.6.	Procedimiento	57
11.	Resultados	59
11.1.	Aprendizaje experiencial	59
11.1.1.	<i>Creatividad</i>	59
11.1.2.	<i>Interacción</i>	63
11.1.3.	<i>Motivación</i>	67
11.1.4.	<i>Reflexión</i>	70
11.1.5.	<i>Autonomía</i>	74
11.2.	Patrón motor básico de lanzamiento	76
11.2.1.	<i>Visual</i>	76
11.2.2.	<i>Movimientos de miembros superiores</i>	77

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

11.2.3.	<i>Movimientos de tronco</i>	80
11.2.4.	<i>Movimientos de miembros inferiores</i>	81
12.	Análisis de resultados y discusión	83
13.	Conclusiones	100
14.	Recomendaciones	103
15.	Referencias	104
16.	Anexos	112
16.1.	Anexo A. Lista de chequeo	112
16.2.	Anexo B. Revisión por expertos	115
16.2.1.	<i>Ejemplo</i>	115
16.2.2.	<i>Experto 1</i>	116
16.2.3.	<i>Experto 2</i>	118
16.2.4.	<i>Experto 3</i>	120
16.2.5.	<i>Experto 4</i>	122
16.3.	Anexo C. Diario de campo	124
16.4.	Anexo D. Asentimiento informado	163
16.5.	Anexo E. Consentimiento informado	164
16.6.	Anexo F. Experiencias	166

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Tabla 1	61
Tabla 2	65
Tabla 3	68
Tabla 4	72
Tabla 5	75
Tabla 6	78
Tabla 7	80
Tabla 8	81
Tabla 9	85
Tabla 10	90
Tabla 11	93

Figuras

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Figura 1	33
Figura 2	35
Figura 3	41
Figura 4	42
Figura 5	50
Figura 6	52
Figura 7	58
Figura 8	79
Figura 9	79
Figura 10	80
Figura 11	81
Figura 12	82

1. Resumen

En esta investigación se busca comprender cómo el aprendizaje experiencial en la clase de psicomotricidad potencia el desarrollo del patrón motor básico de lanzamiento en niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Evergreen School sede preescolar (Bogotá-Colombia). Primero, reconociendo la experiencia como una propuesta pedagógica que propicia el aprendizaje. En segundo lugar, validando el patrón de lanzamiento como promotor de destrezas que aportan al desarrollo infantil. Y, por último, contemplando el papel preventivo del terapeuta ocupacional, aquel que asume el reto de posicionarse como facilitador del desarrollo de los niños y niñas dentro del aula. Como metodología, se llevó a cabo una investigación cualitativa basada en un estudio de caso, tomando como muestra y unidad de análisis a un grupo de estudiantes (trece niños y niñas) que no habían estado expuestos previamente al aprendizaje experiencial, se incluyeron cinco experiencias (catorce sesiones de intervención). Para la recolección de datos se hizo uso de una lista de chequeo, diario de campo y registros documentales. Los resultados y conclusiones demuestran el valor del aprendizaje experiencial como promotor de procesos significativos basados en la motivación, la creatividad, la interacción, la reflexión y autonomía, los cuales aportaron a la generación de avances en el patrón de lanzamiento a nivel de fuerza, segmentos corporales y componentes visuales. También permitió reconocer la labor del terapeuta ocupacional y sus aportes al desarrollo infantil.

Palabras clave: Aprendizaje experiencial, patrón motor básico de lanzamiento, experiencia, niños y niñas de 4 a 5 años.

2. Abstract

This research seeks to understand how learning experiential in the psychomotricity class enhances the development of the basic motor pattern of launching in boys and girls from 4 to 5 years old at the Evergreen School (Bogotá-Colombia). First, recognizing the experience as a pedagogical proposal that promotes learning. Second, validating the launch pattern as a promoter of skills that contribute to child development. And, finally, contemplating the preventive role of the occupational therapist, the one who assumes the challenge of positioning himself as a facilitator of the development of children in the classroom. As a methodology, a qualitative research based on a case study was carried out, taking as a sample a group of students (thirteen boys and girls) who had not been previously exposed to experiential learning, five experiences were included (fourteen intervention sessions) . For data collection, a checklist, field diary and documentary records were used. The results and conclusions demonstrate the value of experiential learning as a promoter of significant processes based on motivation, creativity, interaction, reflection and autonomy, which contributed to the generation of advances in the throwing pattern at the level of force, segments bodily and visual components. It also allowed to recognize the work of the occupational therapist and his contributions to child development.

Keywords: Experiential learning, basic motor launch pattern, experience.

3. Introducción

Desde el contexto educativo y específicamente en las clases que involucran el desarrollo motor, se continúan implementando prácticas pedagógicas tradicionales que no le permiten a los niños y las niñas (términos con los que de aquí en adelante se presentan) desenvolverse en la vida cotidiana y lograr un óptimo desempeño. No obstante, el aprendizaje experiencial surge como un modelo innovador que aporta a la adquisición de habilidades derivadas de las vivencias, experiencias y de la exposición a situaciones basadas en los intereses de cada ser; la cual al ser incluida como una forma no convencional de enseñar dirigida al área motora llega a enriquecer el desarrollo de los niños y las niñas. Por ende, este documento permite primero, reconocer la experiencia como una propuesta pedagógica que propicia el aprendizaje. En segundo lugar, valida el patrón motor básico de lanzamiento como promotor de destrezas cognitivas, sensoriales, sociales, motoras, entre otras, que aportan al desarrollo infantil. Y, por último, contempla el papel del terapeuta ocupacional, aquel que asume el reto de posicionarse como facilitador del desarrollo de los niños y niñas dentro del aula.

La idea de esta investigación surge de los cuestionamientos y reflexiones como terapeuta ocupacional que se desempeña en la clase de psicomotricidad, buscando una relación entre su quehacer profesional, el modelo innovador y la manera de mitigar las actividades motoras repetitivas y poco motivadoras para el desarrollo motor de los niños y las niñas.

De esta manera, el presente trabajo de investigación de tipo cualitativo buscó comprender cómo el aprendizaje experiencial en la clase de psicomotricidad potencia el desarrollo del patrón motor básico de lanzamiento en niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Evergreen School sede preescolar (Bogotá- Colombia). Para esto, se llevó a cabo un estudio de caso tomando como unidad de análisis un grupo de estudiantes (trece niños y niñas),

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

quienes fueron expuestos a cinco experiencias motoras con el fin de evidenciar cambios en el patrón.

En el documento se aborda en detalle la conceptualización del aprendizaje experiencial y el patrón motor básico de lanzamiento, procediendo a dar evidencias frente a los cambios presentados en los niños y las niñas en cada una de estas temáticas y finalizando con la relación y aportes generados.

4. Planteamiento del problema

Dentro de esta investigación se contemplan diversas situaciones problema descritas desde el abordaje del desarrollo humano e infantil, el aprendizaje experiencial, aspectos relacionados con la institución educativa en la cual se llevó a cabo el proyecto, el papel del terapeuta ocupacional y el desarrollo motor de los niños y las niñas. A continuación, se dan a conocer cada uno de estos de manera detallada.

Inicialmente, el concepto de desarrollo humano se concibe como “un proceso de expansión de las libertades reales que disfruta la gente” (Sen, 1999, p.15). Este se basa desde una perspectiva socio económica, pero a la vez incluye la relación de la libertad con la educación. En este sentido, Cejudo (2006) plantea un enfoque de capacidades en el cual las personas son libres de ser y hacer cosas valiosas sin limitar el desarrollo no sólo al conocimiento, sino también a lo que es capaz de lograr cada persona, llegando así a tener a una vida buena y plena.

No obstante, el desarrollo en el ámbito educativo sigue siendo visto como la formación de capacidades basado en una estandarización de procesos y conocimientos (Granados & García, 2016), los cuales en la etapa infantil son aún contemplados como el medir el saber y las habilidades basados en lo cuantitativo y los aprendizajes obtenidos por lo tradicional. Estándares que no permiten que los niños y las niñas verdaderamente se desarrollen y se desenvuelvan en su día a día, puesto que se centran en cumplir unos indicadores puntuales que restringen el desarrollo libre o espontáneo, limitando así las diversas formas de apreciar y conocer el mundo (MEN, 2017a).

Así mismo, en el ámbito educativo se reconocen algunas de las dificultades que continúan teniendo las instituciones educativas para involucrar otras formas de enseñar. Estas se reflejan desde las preferencias educativas comunes en donde prima el menor esfuerzo por parte de los docentes, la limitación de tiempos y espacios de aprendizaje monótonos (Varela,

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

2014; Jiménez, 2015; Báez et al., 2017). De ahí que, los diversos ajustes desarrollados en la actualidad por el Ministerio de Educación Nacional [MEN] en pro de una mejora curricular para la primera infancia aún no sean totalmente puestos en práctica; generando así, un bajo reconocimiento de la experiencia como una fuente innovadora centrándose netamente en lo tradicional y numérico y cayendo en “una estandarización del modo práctico y técnico del conocimiento que no reflejan la naturaleza misma del aprendizaje de los individuos” (Granados & García, 2016, p.53).

Por consiguiente, se hace necesario replantear primero el rol del docente, convirtiéndolo en un facilitador y medio para que los niños aprendan. En segundo lugar, el ajuste de las clases debido al tiempo, lo cual se sustenta por Romero (2010) quien determinó que en muchas de las ocasiones los currículos no permiten ajustarse en tiempos y horas estipuladas durante la jornada escolar. Tercero, los ambientes y espacios de aprendizaje, comprendidos no sólo como algo físico, si no también desde toda situación que le permite al niño o niña explorar (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2009). Cuarto, la manera de incorporar el conocimiento desde una relación mente y cuerpo, en la cual se recopilan las dimensiones y diversas áreas de desarrollo. Y, por último, el componente motivacional, en el que se enmarcan conceptos fundamentales como la creatividad, la disposición, el interés por explorar y en general la expresión de los niños y las niñas.

Ahora bien, otra situación problema se centra en el colegio privado Evergreen School ubicado en la ciudad de Bogotá, siendo esta la institución en la cual se llevó a cabo el trabajo de investigación. El colegio prioriza la felicidad de sus estudiantes y la formación de personas innovadoras que reflejen éxito en su vida personal y profesional (Evergreen School, 2018). Así pues, en la sede del preescolar Greeners, a partir del 2017 se inició el ajuste del currículo académico, incluyendo a su vez el enfoque de trabajo basado en los ambientes y aprendizaje experiencial. Sin embargo, dentro de las clases de psicomotricidad y reuniones

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

académicas con coordinación se vio la necesidad de seguir ajustando y reorientando la práctica de los profesionales, puesto que aún se requiere dar mayor fuerza a la experiencia como medio para adquirir conocimiento y desarrollar habilidades en el ámbito motor.

Además, como investigadora y terapeuta ocupacional en el ámbito educativo, se ha percibido la poca participación de esta profesión dentro del aula, pues la labor la asume el educador físico, aunque desde una perspectiva general y poco detallada (Jiménez & Araya, 2010; Ampuero et al. 2013; Chávez, E. & Valdivia R, 2015; Ramírez & Ariza, 2018; Franco & Ayala, 2011).

Finalmente, en cuanto al desarrollo de las habilidades motoras de los niños y niñas que hacen parte del colegio, para los desempeños de patrones motores básicos (en este caso lanzar) se encontró en los diagnósticos iniciales la necesidad de ser estimulado, puesto que las observaciones y reportes motores periódicos reportan que los estudiantes necesitan mayor estimulación para lograr cumplir el desempeño esperado. Adicionalmente, los niños y niñas refieren no poder realizar las actividades o comentan que son difíciles de ejecutar. Esto desde lo teórico se justifica a la vez, al reconocer el lanzamiento como una habilidad que exige mayor integración visual, coordinación motora, precisión y control del cuerpo en general (Rodríguez, 2010).

5. Antecedentes

A continuación, se presentan algunos de los referentes conceptuales en los que se enmarca este trabajo de investigación, teniendo en cuenta dos categorías particulares: el aprendizaje experiencial y los patrones motores básicos, incluyendo el lanzamiento.

5.1. Antecedentes sobre aprendizaje experiencial

En este apartado se retoman los estudios que apuntan a nuevas y diversas perspectivas de enseñanza que apoyan la experiencia como una metodología de aprendizaje y enriquecimiento del conocimiento.

Inicialmente, Romero (2010) en su artículo buscó analizar el potencial que la experiencia brinda desde el desarrollo de las competencias y las capacidades de aprender a aprender; para esto realizó una investigación de tipo cualitativo, enfocada a la revisión de la literatura. Lo más significativo de este proyecto fue rescatar el uso de las experiencias con un fin de adquisición de conocimiento, dando muestra de los beneficios hacia el estudiante, tales como el apoyo a su desarrollo social, cognitivo, emocional, entre otros. Así mismo, este artículo permitió cuestionar el actuar docente desde la percepción que ellos mismos tenían frente al aplicar dicho estilo de aprendizaje, determinando que en muchas de las ocasiones los currículos no permiten ajustarse en tiempos y horas estipuladas de clases.

Pantoja, Duque y Correa (2013) realizaron una recopilación, actualización y aproximación crítica de los principales modelos de aprendizaje, incluyendo el experiencial, ordenándolos de manera cronológica y clasificándolos en categorías según sus características y similitudes. La conclusión a la que llegaron los autores fue que no existe un solo método de aprender, el conocimiento se puede adquirir por experiencia, teniendo en cuenta los canales de percepción o determinado por la relación social, entre otros. Adicionalmente, el estudio demostró que los estilos de aprendizaje permiten a los profesionales replantear las ideas frente al modo en que se aprende o se desarrolla una persona.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Así mismo, en el artículo: “El modelo de aprendizaje experiencial como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula”, se realizó una investigación de tipo cuantitativo para determinar cómo aprenden los estudiantes de cuarto grado de una institución educativa y los posibles cambios al aplicar el modelo de aprendizaje experiencial de Kolb. Dentro de la investigación se tuvo en cuenta un diseño exploratorio de alcance descriptivo, se hizo la recolección de datos con el Cuestionario Honey Alonso en dos oportunidades, para pre test como caracterización y al final para verificar las preferencias de los estudiantes. En el proyecto se ejecutaron talleres en el área de lengua castellana y se denotaron tres grupos de estilos de preferencia: reflexivo, teórico y pragmático. Para los resultados y conclusiones se logró evidenciar que el estilo predominante es el reflexivo, seguido del teórico; sin embargo, esta elección se dio debido a que los estudiantes se guiaron bajo el currículo y método de enseñanza del colegio, lo cual debe modificarse y dejar a un lado el método de memoria, repetición u otras modalidades básicas de enseñar (Granados & García, 2016).

Rodríguez (2016) incluyó un aspecto fundamental para aplicar un estilo de aprendizaje, en su artículo: “La construcción de ambientes de aprendizajes desde los principios de la neurociencia cognitiva”, realizó una revisión de la literatura para presentar los aportes más sobresalientes, tales como que la escuela debe ser promotora de un ambiente que propicie el aprendizaje y la comunicación, la vivencia permite movilizar saberes, el docente es un facilitador de procesos, el contenido diversificado y el aprender es efectivo cuando implique la activación de ambas partes del cerebro y el ambiente acarrea un espacio, un aprendiz, un asesor, un contenido, un contexto y una serie de materiales.

Ahora bien, en cuanto a la apreciación del docente sobre los métodos de enseñanza, Silva (2018) en su proyecto de investigación retomó y exploró las opiniones de los profesores frente a la educación experiencial y el contenido curricular. Para el estudio se tomó como población cuatro profesores de diferentes asignaturas de un colegio, se incluyó un estudio de

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

tipo paralelo convergente para recolectar información de diferentes fuentes y luego analizarlas. Como documentos de aplicación se usaron una entrevista semiestructurada para saber sus conocimientos acerca del aprendizaje por experiencias y un cuestionario para identificar los estilos de enseñanza con una duración de 15 minutos. En los resultados se encontró que las concepciones estaban direccionadas hacia el juego y no hacia las características reales, así como también había escasez de conocimiento frente al tema y debido a esto no lo ponían en práctica.

Finalmente, Espinar y Viguera (2019) llevaron a cabo una investigación titulada: “El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual”, para demostrar la relevancia de reflexionar frente a los temas educativos y las metodologías flexibles, tomando como base la experiencia. Como metodología se llevó a cabo una investigación documental con el método deductivo e inductivo. Los autores hallaron como resultados que la experiencia favorece el desarrollo de destrezas en los estudiantes y las competencias en los docentes, denotando que este estilo permite valorar las diferencias entre cada persona, genera nuevos esquemas y conducir a la búsqueda de la innovación.

5.2. Antecedentes sobre patrones motores básicos

Para los antecedentes relacionados con los patrones motores básicos se tuvo en cuenta la recopilación de artículos que dieran relevancia a la importancia de afianzar el patrón motor básico de lanzar. Cabe resaltar que algunas de las investigaciones encontradas no cumplen con los criterios del patrón visto desde lo individual, pues la vez relacionan otras habilidades motoras, tampoco cumplen con criterios similares de edad o población a la cual se direccionó este proyecto; sin embargo, contienen información relevante sobre los aportes al área motora y el patrón previamente mencionados. Por consiguiente, se muestran las investigaciones que aportan al desarrollo y selección de la temática.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Jiménez y Araya (2010) en su artículo: “Más minutos de educación física en preescolares favorecen el desarrollo motor”, realizan un abordaje general frente a la esencia de la asignatura como dinámica indispensable en la adquisición de los patrones locomotores y manipulativos. Como metodología llevaron a cabo un estudio en un colegio privado de Costa Rica con 38 niños del grado transición entre la edad de 6 años, los cuales fueron ubicados al azar en tres grupos: el grupo control con exposición a 30 minutos de actividad física, el grupo experimental 1 con 60 minutos de actividad y el grupo experimental 2 con 90 minutos de exposición, para un total de 8 semanas de aplicación y 2 de registro de datos. Para la recolección de información y análisis de variables se aplicó un ANOVA y en cuanto a la evaluación motora se usó el test TGMD-2 “Test of Gross Motor Development”. Como resultado se identificó que las clases de educación física generan beneficios en el componente locomotor y manipulativo, encontrando mayor relevancia en el grupo que estuvo expuesto más tiempo, sin embargo, se observó mayor progreso en dinámicas de galope y salto, mientras que en dinámicas de lanzar, atrapar y patear es necesario tener mayor tiempo para su adquisición.

Ampuero et al. (2013) realizaron un análisis comparativo sobre la importancia del Profesor de Educación Física en el Desarrollo del Patrón motor básico de Lanzamiento. Para esto se tomaron dos grupos experimentales de 32 estudiantes del grado Kinder, a los que se les aplicó un pre test y post test, así mismo, se utilizó como instrumento de evaluación el Test de Mc Clenaghan y Gallahue con el fin de medir el patrón de lanzamiento, dicha investigación tuvo una duración de 6 semanas. Como resultados se confirmó que la intervención de un profesional especializado en el área motora es fundamental en las edades de desarrollo crítico, siendo evidente que el 70% de los estudiantes del grupo de kínder B mostraron avances significativos al estar con un docente de educación física, mientras que solo el 38 % del grupo kínder A mostraron modificaciones con el acompañamiento de un

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

docente no experto en el tema. Por último, con dichos hallazgos se propuso al Ministerio de Educación Nacional de Chile la implementación de planes y programas con mayores intervenciones para la etapa del pre- escolar.

Por otro lado, en Perú se llevó a cabo un proyecto para determinar la influencia de los ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 y 5 años. En este se contempló un estudio mixto de tipo aplicado, en el que se tomó un grupo experimental de 20 estudiantes para desarrollar actividades de lanzar y recibir, verificando así la relación entre la motricidad y las actividades de precisión. Para el análisis de la información se usaron instrumentos como fichas de observación y listas de cotejo que abarcan el análisis de indicadores de logro. Como resultados se encontró una relación positiva entre los ejercicios motrices y la coordinación oculo- manual, en la fase de detención y trayectoria de los objetos se sugiere incluir dinámicas que potencien estas habilidades, favoreciendo así conductas coordinativas y de precisión. Adicionalmente, se determinó que el componente motor se da paralelo al cognitivo, lo cual demanda que la actividad motora sea potenciada al mismo nivel (Chávez & Valdivia, 2015).

Por último, hasta la fecha (2022) se ha encontrado un estudio en Colombia en el cual se efectuó un proyecto de grado retomando los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para el desarrollo motor de los patrones motores básicos (lanzar y atrapar) en los niños de 101 del colegio IED Robert F. Kennedy. Este trabajo de investigación se encaminó a usar los juegos como herramienta para afianzar procesos que requieren precisión y coordinación. Durante 12 sesiones se realizó un análisis con diarios de campo y aplicación de guías didácticas, como pretest se aplicó el test de GODFREY y KEPHART, aquel que determina el nivel de desarrollo de los patrones básicos del movimiento. Como resultados se determinó que los niños presentaron deficiencias en actividades que requieren movimientos en cuadro superior, identificando un estado de inmadurez motriz. Sumado a esto, se denotó que los

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

juegos tradicionales tienen gran incidencia en la adquisición para lanzar y atrapar, finalmente, se generó una propuesta didáctica para integrar actividades que afianzaran ambos patrones (Ramírez & Ariza, 2018).

5.3. Antecedentes relacionados con los patrones motores básicos y el aprendizaje experiencial

Luego de contemplar las temáticas de aprendizaje experiencial y patrones motores básicos, se realizó una búsqueda de la relación entre estos dos conceptos, encontrando que a la fecha no se han desarrollado proyectos específicos entre estas dos temáticas. Aunque, cabe mencionar que se retomaron algunos proyectos basados en la experiencia y su relación con la actividad motora en general, los cuales se desglosan a continuación:

Ramírez y Rochow (2011) realizaron un estudio de caso para comprender la relación existente entre la experiencia y la actividad física con dinámicas al aire libre. Para el desarrollo de la metodología se tomaron dos casos; uno referente a un colegio de Chile y el otro a una empresa que brinda experiencias outdoor. En estos se aplicó una entrevista semiestructurada y se recopiló datos investigativos que dieron como resultados y conclusiones que la educación experiencial es una modalidad, la cual permite generar cambios en la corporeidad, a su vez reportaron que las experiencias con sentido generan y encuentran el aprendizaje. Finalmente, se llevó a cabo una propuesta didáctica para la aplicación de actividades factibles con la normatividad y el sector nacional.

Por otra parte, Varela (2014) en su estudio cualitativo de tipo descriptivo-correlacional, planteó como objetivo determinar la relación entre la creatividad y el aprendizaje en estudiantes de sexto a undécimo. Para el desarrollo del proyecto se contó con 103 estudiantes entre los 11 a 17 años a quienes se les aplicó el cuestionario CHAEA “Cuestionario Honey-Alonso de Estilos de Aprendizaje”, el cual evalúa la creatividad motriz mediante la fluidez, flexibilidad y originalidad). Los resultados arrojaron que la preferencia

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

por el estilo de aprendizaje en mayor grado es el reflexivo y el más bajo fue reconocido como el pragmático, de lo cual se analizó una posible concepción básica y tradicional del aprendizaje por parte de los estudiantes, también se encontró una relación importante con el estilo teórico, aquel que no se esperaba encontrar con tanta validez. Finalmente, se interpretó que el concepto de motricidad se relaciona con el aprendizaje y también se reconoce que se requiere de la práctica y de la participación activa a través del movimiento para lograr el desarrollo estético, moral, de bienestar, social y ocupacional.

En el artículo desarrollado por Franco y Ayala (2011) denominado: “Aportes de la motricidad en la enseñanza”, plantearon una investigación cualitativa de tipo hermenéutico, abordando y comprendiendo diferentes autores y teorías en cuanto a la motricidad y el aprendizaje. Como resultados se encontraron hallazgos como: la motricidad moviliza el pensamiento, la creatividad y apoya al ámbito social, también se considera que el aula y el espacio de la clase es visto como un escenario, el cual permite poner en práctica lo que se quiere exponer, crear, pensar o liberar, por ende, dicho escenario es fundamental como desarrollo de la motricidad en plenitud. Finalmente, se mencionó que la experiencia es el camino al aprendizaje, pero a su vez este debe estar guiado por la reflexión logrando así, una fundamentación pedagógica.

Jiménez (2015) genera otro aporte esencial con su trabajo: “Preferencias y utilización de los estilos de enseñanza en las clases de educación física. propuesta contextualizada”. Este artículo no se relaciona con las edades de la presente investigación, sin embargo, permite tener una perspectiva por parte de los docentes sobre la implementación y situaciones problema del aprendizaje experiencial. Por lo que en este buscó conocer los estilos que utilizan los profesores para transmitir el aprendizaje y a su vez reconocer cuál es el preferido por ellos. Para dicho trabajo se tomó como población 5 docentes entre los 26 y 40 años de la sección de primaria, a quienes se les aplicó un cuestionario con 60 preguntas sobre estilos de

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

enseñanza y una observación no participativa. Como resultados se demostró que los docentes continúan con la enseñanza tradicional, aunque ellos intentan no sólo usar un estilo, si no sus diferentes combinaciones entre la participación activa y menos guiada. También, en cuanto a las preferencias los docentes plantearon el método tradicional el cual se dedujo de dicha respuesta, que suponen menos trabajo, se dedica menos tiempo a la práctica o la disponibilidad de las clases no permite el desarrollo de otro tipo de dinámicas.

Por último, en el proyecto: “La influencia de la clase de educación física en el desarrollo de los patrones motores básicos en estudiantes de terceros básicos de la región Metropolitana”, guiado por Báez et al. (2017), se mostró la correlación entre la clase y la motricidad, mediante un estudio de investigación aplicada, teniendo como población 3 colegios con un total de 201 alumnos, retomando el cuestionario de valoración de estilos de aprendizaje de David Gallahue (1985) y 8 profesores evaluados con el cuestionario DEMEVI. Dentro del documento se rescataron aspectos como el reconocimiento de la etapa preescolar como trascendental para el fomento y potenciación del desarrollo motor. En los resultados y conclusiones se encontró motivación por el juego dentro de la clase por parte de los alumnos, sin embargo, el desarrollo de esta se va volviendo repetitiva y empieza a generar aburrimiento en los estudiantes. Finalmente, se reporta que los docentes usan estilos para potenciar la autonomía, el pensamiento reflexivo y se convierten en facilitadores.

6. Justificación

Este apartado plantea la pertinencia de la investigación, basado en cinco aspectos fundamentales:

Primero, se justifica el interés por determinar la importancia del desarrollo en la primera infancia reconociéndolo como las reorganizaciones, avances y retrocesos por los que pasan los niños y las niñas, basado en sus singularidades y diversos ritmos de aprendizaje (MEN, 2017a). De allí que todos los aportes que se puedan generar en pro de su desarrollo favorecerán su calidad y proceso de vida.

En segundo lugar, se da valor a la experiencia, para ello, el documento de Lineamientos Curriculares del Preescolar (MEN, 2018) reporta que el desarrollo “es un proceso gradual que depende de las oportunidades y experiencias de interacción y aprendizaje que el medio proporciona a los niños y las niñas” (p.9); aquellas oportunidades que a la vez fomentan la motivación, el interés y la capacidad creativa.

En este sentido, el aprendizaje experiencial contempla la relación entre la persona y el ambiente como un proceso bidireccional, demostrando que “cuanto más estimulante sea el ambiente primario, más conexiones positivas se formarán en el cerebro y mejorarán el progreso del niño o niña en todos los aspectos de su vida” (Irwin, Siddiqi & Hertzman, 2007).

Adicionalmente, el presente trabajo de investigación resalta este modelo de aprendizaje desde una fuente de innovación que permite a los niños y las niñas adquirir nuevos conocimientos por medio de la exploración y el reconocimiento del mundo que los rodea a través de la experiencia, la cual es definida por Espinar y Viguera (2020) como “el origen del discernimiento a través del sentido y la percepción del mundo sensible conforme a las vivencias de cada sujeto” (p.4). De lo anterior, se identifica que la persona aprende por lo que vive, experimenta y por lo que el ambiente le brinda, lo cual apoya la idea desde el ámbito académico de asumir el reto y convertir la escuela en una promotora de ambientes y

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

oportunidades de aprendizaje, dejando a un lado la enseñanza tradicional y transformando al docente en un mediador de conocimientos.

Finalizando así el abordaje desde la experiencia, se justifica la esencia del aprendizaje retomando las bases curriculares para la Educación Inicial planteada en Colombia, sumándose al reto del Plan Nacional de Educación 2016- 2026 realizado por el MEN (2017b) en donde se retoma el quinto desafío estratégico, aquel que busca impulsar la transformación de la visión que se tiene de la educación hasta la fecha, modificando el currículo y el modelo pedagógico con innovaciones educativas, propiciando de esta manera variedad de ambientes para la gestión del conocimiento. Para esto se hace referencia a dos aspectos fundamentales, el primero resaltando el aporte teórico planteado por John Dewey quien menciona que la experiencia es “una forma de interacción entre las niñas, los niños, las familias y las maestras, cuyo énfasis es la acción de cada uno, relacionada directamente con su contexto socio cultural y natural” (Dewey, 1970, como se citó en MEN, 2017a, p.25); y segundo, validando que el currículo desde lo experiencial da sentido en los niños y las niñas al explorar e indagar, sin dar prioridad a los contenidos temáticos, llegando así a intervenir y propiciar el desarrollo integral en la primera infancia.

Ahora, partiendo de la influencia del patrón motor básico de lanzamiento como medio para potenciar el desarrollo infantil, el trabajo de investigación reconoce la importancia de este, siendo el primero que se desarrolla entre los patrones manipulativos un poco más estructurados, se inicia con la extensión de los brazos y luego poco a poco se van implicando el tronco y los pies, por esta razón es indispensable considerarlo en el desarrollo integral de los niños y las niñas (Chávez & Valdivia, 2018). Así mismo, al hacer parte de una de las habilidades que componen la mano, se fundamenta que esta parte del cuerpo es el medio con el cual se interactúa con el ambiente, lo que posibilita que el niño o la niña desarrollen todo tipo de destrezas cognitivas, sensoriales, motoras, sociales, entre otras (Case- Smith &

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

O'brien, 2010). En este orden de ideas, se denota que al involucrar experiencias direccionadas a potenciar el patrón motor básico de lanzamiento, se logrará un desempeño óptimo en el niño o la niña y en las diferentes ocupaciones en las que se desenvuelven.

A la vez, al relacionar lo motor con la experiencia, Gil, Contreras y Gómez (2008) reportan que “los niños hallan en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y de esta manera adquieren los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo” (p.71). Por lo tanto, se hace necesario brindar a los niños y niñas experiencias que impliquen conocer, explorar y enfrentarse a situaciones haciendo uso de su cuerpo, de tal manera que adquieran habilidades que sentarán las bases de su desarrollo y a la vez perdurarán por el resto de su vida.

En cuarto lugar, la investigación se sustenta a la luz del trabajo realizado en el colegio Evergreen School en la sede del preescolar a partir del año 2017, en cual busca fortalecer y dar mayor validez a la implementación de los ambientes de aprendizaje como metodología académica, propuesta que se ha orientado a modificaciones de la malla curricular y prácticas académicas por parte de los docentes, lo que conlleva a seguir contribuyendo al desarrollo significativo de los niños y las niñas, de tal manera que se cumplan las expectativas de enseñanza por parte del colegio y así mismo, se brinde un modelo de aprendizaje acorde a las necesidades educativas actuales.

Por último, se posiciona a la investigadora desde el rol como terapeuta ocupacional, quien por propuesta y contratación del colegio inicia el cargo en el año 2019 con el fin de abordar de manera integral y más detallada el desarrollo de los niños y las niñas. Por tal motivo, se reconoce el trabajo del terapeuta como aquel que empieza a tomar fuerza en los procesos de estimulación, promoción y prevención, aspectos que anteriormente han sido vistos desde una perspectiva de atención basada en un diagnóstico. De esta manera, el profesional ocupa un lugar esencial en el potenciar y apoyar el desarrollo de los niños y niñas

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

entorno a sus capacidades, potencialidades y características particulares, respondiendo a las necesidades, expectativas y motivaciones de ellos mismos (Álvarez, 2010), lo cual permite dar un valor a esta disciplina al asumir un nuevo reto de intervención en donde se facilite el desarrollo motor y la experiencia, logrando así un óptimo desempeño en la primera infancia.

Cabe añadir, que no sólo se contempla la participación como terapeuta, sino también como futura magister en Desarrollo Infantil, pues se contribuye y generan propuestas y practicas criticas e innovadoras que aportan a un proceso motor en particular, pero que a nivel general incide en el desarrollo sensorial, cognitivo, perceptual, social, entre otros (Case-Smith & O'brien, 2010; Rodríguez, 2010).

7. Pregunta De Investigación

¿Cómo puede el aprendizaje experiencial en la clase de psicomotricidad potenciar el desarrollo del patrón motor básico de lanzamiento en niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Evergreen School sede preescolar?

8. Objetivos

8.1.Objetivo general

Comprender cómo el aprendizaje experiencial en la clase de psicomotricidad potencia el desarrollo del patrón motor básico de lanzamiento en niños y niñas de 4 a 5 años.

8.2.Objetivos específicos

Analizar las características y aportes derivados de las experiencias desarrolladas en la clase de psicomotricidad, teniendo en cuenta las expresiones y participación de los niños y niñas.

Identificar el estadio inicial y los cambios obtenidos en el patrón motor básico de lanzamiento, como consecuencia de la participación del grupo en las experiencias.

Relacionar y documentar la relación entre los hallazgos encontrados con base en el patrón motor básico de lanzamiento y el aprendizaje experiencial.

9. Marco Teórico

En el presente apartado se conceptualizan las temáticas principales derivadas del aprendizaje experiencial y el patrón motor básico de lanzamiento, adicionalmente, se realiza un breve abordaje desde los aportes al desarrollo infantil y la Terapia Ocupacional.

9.1. Aprendizaje experiencial

En primera medida es fundamental retomar el concepto de experiencia, la Real Academia Española [RAE] (2011) la define como una práctica que proporciona una habilidad para hacer algo, o un conocimiento adquirido por las circunstancias o situaciones vividas.

Partiendo de allí se reconoce que la experiencia es esencial para todo ser humano, pues permite adquirir, transformar y generar un aprendizaje basado en lo que vive o experimenta.

John Dewey gran influenciador en el ámbito educativo y en el modelo de aprendizaje experiencial reconoce el término por un lado activo como el ensayar, basado en el experimento y desde un lado pasivo como el ser consciente de los problemas y errores. También, menciona que la experiencia supone un cambio y se basa en lo reflexivo, se carga de sentido y reorganiza la realidad (Cadrecha, 1990), lo cual aporta al desarrollo de competencias en los seres humanos al tener que ser críticos y receptivos a las diversas situaciones a las que deben enfrentarse.

De igual manera, Dewey reconoce la experiencia en la primera infancia como “una forma de interacción entre las niñas, los niños, las familias y las maestras, cuyo énfasis es la acción de cada uno, relacionada directamente con su contexto socio cultural y natural” (MEN, 2017a, p.25). De allí, se resalta la importancia de realizar un trabajo interdisciplinar en donde el centro sean los niños y niñas, de modo que como adultos se construyan de manera permanente espacios, situaciones y ambientes que permitan la adquisición de nuevos aprendizajes, rescatando el entorno, sus intereses, creencias, entre otros.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Adicionalmente, David Kolb menciona que la experiencia es construida y remodelada a partir de los eventos vividos por los individuos (Traverso et al., 2010). Se interpreta desde la relación entre el individuo y el mundo que lo rodea y depende de su interpretación y de la percepción impuesta por la sociedad, aquella que lleva a la persona a considerar aspectos esenciales de su cultura, siendo esta fundamental en cualquier práctica experiencial.

Ahora bien, el concepto de experiencia vinculado al aprendizaje es conceptualizado por Kolb (2010) y la define como “una forma particular de aprender de la experiencia de la vida” (p.18), a su vez Romero (2010) comenta que diversos autores valoran el aprendizaje experiencial como un método para promover la capacidad de aprender a aprender. Además, se ha considerado como una teoría que busca:

Explicar cómo la experiencia se transforma en aprendizaje y conocimiento confiable.

La verdad no se manifiesta en la experiencia; debe ser inferido por un proceso de aprendizaje que cuestiona las ideas preconcebidas de la experiencia directa, modera la viveza y emoción de la experiencia con la reflexión crítica, y extrae las lecciones correctas de las consecuencias de la acción. (Kolb, 2014, p.20)

De lo anterior, se rescata el valor y la incidencia que tiene la experiencia para generar nuevos aprendizajes, soportando que no sólo se es participe si no que a la vez es importante el proceso por el cual atraviesa la persona; aquel que González (2012) apoya en el desencadenar el pensar, sentir, percibir y cuestionarse, de aprender del ensayo y el error y adicionalmente, de la interacción continua con los demás y el ambiente.

9.1.1. Características

Según el MEN (2017a) la experiencia se compone de algunos aspectos que la hacen fundamental en el aprendizaje de los niños y las niñas:

- Deja huella y es el motor para que cada ser desarrolle sus capacidades.
- Se caracteriza por ser bidireccional, donde es prioritario dar, pero a la vez recibir.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

- Permite generar espacios para satisfacer necesidades y a la vez dar posibilidad de expresión.
- Construye medios de interacción basado en los intereses y procesos de los niños y las niñas.
- Por último, tiene lugar en la niña o el niño que la está viviendo, en lo que cada uno plasma como ser independiente y en sus relaciones con los demás, esto permite conocer qué tipo de ayuda o estímulo requiere cada uno y hasta donde se puede llegar como profesional educativo.

9.1.2. Aportes y beneficios

La experiencia brinda diversas oportunidades que dan mayor validez al aprendizaje, el documento de bases curriculares para la primera infancia desarrollado por el MEN (2017a), resalta algunos de sus aportes y beneficios:

- “Encuentra sentido en lo que hacen los niños y las niñas, en lo que exploran, indagan, en sus deseos, preguntas, en sus propias maneras de comunicarse, en su sensibilidad, más que a los contenidos temáticos” (MEN, 2017a, p.26); esto se da gracias a la oportunidad de captar cada instante, en donde los niños y las niñas se expresan y dejan que el momento fluya.
- Incentiva a las niñas y niños desde el asombro, el descubrimiento, los interrogantes y la creación colectiva de saberes.
- Apoya y potencia el aprendizaje desde los intereses y motivaciones de los niños y las niñas.
- Establece y propicia la relación con otros.
- Los niños y las niñas son parte activa en cada una de las experiencias a desarrollar.
- Da Validez a la interacción entre la persona y el ambiente, reconociendo este como fundamental para propiciar espacios y materiales enriquecidos.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

- Permite el desarrollo de habilidades creativas e innovadoras por parte de los niños y las niñas.
- Retoma vivencias y acciones cotidianas que se transforman conocimiento y aprendizajes.
- Pone en juego la corporeidad.
- Potencia la autonomía e independencia en cada individuo.
- Aporta al desarrollo y reconocimiento de la identidad.
- Provoca cuestionamiento y reflexión.
- Posibilita el desarrollo y la construcción de conocimiento, pues moviliza vivencias que son irrepetibles y que dejan huellas (Bárcena, Larrosa & Mélich, 2006).

9.1.3. Autores: planteamientos y aportes al aprendizaje experiencial

El presente trabajo de investigación retoma algunos aspectos relevantes de John Dewey y David Kolb, autores principales y grandes teóricos del aprendizaje experiencial.

John Dewey

El autor menciona en sus trabajos que aprender por experiencia requiere de una conexión que va hacia atrás y hacia adelante, sobre lo que se hace, se goza, se sufre y se desglosa como consecuencia (Cadrecha, 1990).

Ruiz (2013) en su artículo: La teoría de la experiencia de John Dewey: Significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo, analiza la teoría del autor iniciando desde la mirada del pragmatismo visto como el concepto de “un objeto que se identifica con sus efectos prácticos concebibles, expresando una visión dinámica de la inteligencia y el conocimiento” (p.105). Así mismo, Dewey se soporta con base en el instrumentalismo en donde el pensamiento constituye un instrumento, el cual está destinado a solucionar las situaciones problema de la experiencia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Adicionalmente, sus supuestos se centran en la construcción de una sociedad democrática, en donde la educación debe ser progresiva y centrada en el niño, dando valor a la libertad, la iniciativa y la espontaneidad. Para esto, sostenía que la enseñanza sólo se da si hay interés por parte de los estudiantes, intereses reales que generen motivación por el cambio y la evolución (Ruiz, 2013), pues es de esta manera que los niños y las niñas logran ver en la experiencia y en las actividades lo enriquecedor de querer explorar y de no relacionar el saber o aprender con lo tradicional y rutinario.

Dewey plantea una experiencia basada en la reflexión, sus rasgos generales son vistos desde “el sentido de un problema, observación de las condiciones, la formación y la elaboración racional de una conclusión sugerida y la comprobación experimental activa” (Cadrecha, 1990, p.71). Lo cual aporta al desarrollo investigativo en la manera en que los niños y las niñas tengan una situación inicial, la observen, analicen, generen hipótesis y luego puedan ser partícipes de una solución o aprendizaje experimentando poniéndose en evidencia frente a los hechos resultantes.

Como apoyo de lo anterior, la teoría del autor se resume no sólo en el fracaso y el error, si no en la manera de dar solución a esas situaciones que se presentan, esto se justifica también por Westbrook (1990), quien cita al autor desde el validar que los seres vivos aprenden mediante su enfrentamiento con las situaciones problemas, aquellas que surgen de las diversas actividades; lo que permite así, avanzar y desarrollar habilidades para adaptarse y dominar el ambiente en el que vive. Es decir, que se aprende por experiencia mediante la relación entre una situación problema, la educación y el accionar de la persona “learning by doing” (Ruiz, 2013).

Ahora bien, de Dewey se rescatan los siguientes planteamientos: La valoración positiva del aprendizaje por descubrimiento, la promoción e incorporación del debate entre los dispositivos didácticos en todos los niveles de enseñanza, la inclusión de los medios y

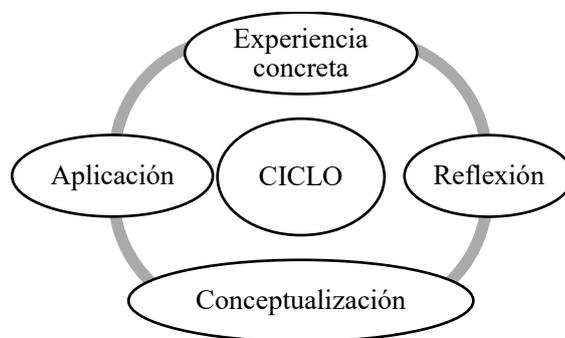
APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

actividades para que los estudiantes trabajen en proyectos individuales o en grupos, la atención a los resultados de los estudios empíricos sobre el aprendizaje, el desarrollo y la motivación de los niños, el ajuste de la enseñanza y de los currículos para que se adapten a los resultados de investigación, la concepción del docente no como una autoridad sino como un facilitador de los aprendizajes y un forjador del entorno (Ruiz, 2013).

Romero (2010) presenta el modelo del autor, el cual se basa en distintas fases: “experiencia concreta, reflexión, conceptualización abstracta y aplicación. Por lo tanto, de acuerdo a esa perspectiva, el aprendizaje se inicia a partir de una experiencia concreta, la cual es interpretada por el individuo a través de la reflexión y la conceptualización. La última fase contemplada en el modelo de Dewey es la de aplicación, que supone la capacidad de transferir el nuevo conocimiento a otras situaciones” (p.92); lo anterior, se presenta en la figura 1 como un proceso cíclico.

Figura 1

Ciclo de aprendizaje experiencial.



Nota: Se describe el ciclo de aprendizaje de John Dewey. Fuente: Elaboración propia.

David Kolb

El presente autor denota el aprendizaje experiencial como el método para afianzar vínculos entre educación, trabajo y desarrollo personal (Kolb, 2014). En este contempla y atiende las competencias de la persona con el mundo real, de igual manera, integra las experiencias dando un significado personal y de replanteamiento de acciones. Su propuesta

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

señala que el aprendizaje abarca diversos tipos de procesos de adaptación al comparar su modelo de aprendizaje experiencial, involucrando aspectos de investigación científica, dinámicas de resolución de problemas, manejo de decisiones y un componente creativo.

Así mismo, se fundamenta en el concepto de aprendizaje el cual es “el proceso mediante el cual el conocimiento se crea a través de la transformación de la experiencia” (p. 51) y este conocimiento resulta de la combinación de comprender, captar y actuar sobre la información comprendida.

Ahora bien, en el texto *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2014) el autor plantea su teoría basada en el ciclo de aprendizaje como una mirada dinámica entre la resolución dual de la dialéctica y los modos de aprender desde la acción/ reflexión y la experiencia/abstracción.

Por consiguiente, en la figura 2 se exponen los cuatro modos de manera detallada, los dos primeros basados en la manera de captar desde la experiencia concreta y la conceptualización abstracta, y los dos segundos, desde el modo de transformar la experiencia, tomando la observación reflexiva y la experimentación activa; de tal manera que, estas se desarrollen de manera cíclica aunque es mejor vista como un espiral en el cual el proceso de la experiencia se repite constantemente, reconociendo que las experiencias concretas e inmediatas son la base para la observación y la reflexión y de allí se extrae la asimilación de los conceptos para generar nuevas implicaciones al actuar (Kolb, 2014).

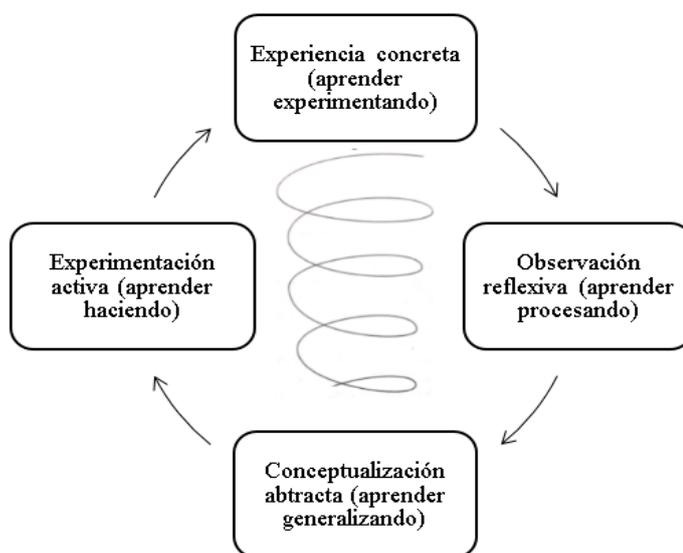
La **experiencia concreta** se genera cuando las personas aprenden estando involucradas en una actividad y recuerdan como se sintieron; la **observación reflexiva** permite aprender desde una experiencia concreta de base, en donde la persona reflexiona sobre la experiencia y obtiene información que le permite profundizar en la comprensión de la misma; la **conceptualización Abstracta** se basa en que el estudiante tenga la habilidad de teorizar, clasificar o generalizar su experiencia para generar nueva información. En esta

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

etapa los estudiantes tienen la capacidad de organizar su conocimiento y transferirlo de un contexto a otro; y la **experimentación activa** aplica en poner a prueba sus conocimientos en el mundo real, “aprender haciendo”. El estudiante aplica o prueba sus conocimientos recién adquiridos en el mundo real., esto permite que de allí se genere una nueva experiencia y el ciclo se vuelva a repetir (Kolb, 2014).

Figura 2

Ciclo de aprendizaje.



Nota: Se describe el ciclo de aprendizaje desarrollado por David Kolb. Fuente: Elaboración propia a partir de Kolb (2014).

Para finalizar, el autor en su texto añade un espacio para asignar el rol de profesor desde el ámbito experiencial, a pesar de estar centrado en los niveles más avanzados de enseñanza esto se logra adaptar para la edad del preescolar, considerando que el papel que juega el docente debe ser similar durante todo el paso por la vida escolar. De tal manera, se postulan cuatro roles significativos.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

- El primero es el de facilitador desde la ayuda al estudiante a conectar su experiencia personal y reflexionar sobre ella, identificando intereses, motivaciones y conocimientos previos.
- El segundo es experto al conectar con el estudiante sus reflexiones con el conocimiento disciplinar desde la teoría.
- El tercero es el evaluador como facilitador para el estudiante hacia el logro de los estándares de desempeño y orientación a la revisión de resultados.
- Por último, el Coach, quien ayuda al estudiante a aplicar el conocimiento para alcanzar sus metas, acercamiento uno a uno para guiar su desarrollo y brindar retroalimentación. Cabe resaltar que en cada etapa este rol puede variar dependiendo del trabajo que se requiera cumplir en cada experiencia (Kolb, 2014).

9.1.4. Currículo basado en la experiencia

Para poder desarrollar experiencias y aprendizajes significativos en la primera infancia es importante incluir en el currículo lineamientos pertinentes que posibiliten el accionar pedagógico, para esto el aprendizaje experiencial debe basarse en permitir la exploración, indagación, intereses, dudas, maneras de comunicar y expresar, más no puede centrarse en los contenidos temáticos, pues lo significativo de este tipo de aprendizaje es la exploración y el vivir cada uno de los momentos, de tal manera, que los niños y las niñas de manera espontánea desarrollen sus habilidades y potenciales.

De igual manera, la práctica profesional debe permitir indagar, planear y proyectar experiencias intencionadas que enriquezcan el desarrollo de los niños y las niñas basadas en la reflexión, el conocimiento, la identidad y las interacciones con otros.

Por otro lado, el currículo basado en la experiencia se plantea desde la construcción de premisas del individuo como un ser activo que crea, imagina, siente, y muestra motivación, estas características se reconocen con facilidad en los niños y las niñas, no

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

obstante, se deben incluir a todos los actores que hacen parte de la etapa del preescolar (MEN, 2017a); Por tal motivo, el docente o profesional que participe en promover el desarrollo de la primera infancia tienen un valor fundamental para generar propuestas pedagógicas, Dewey (como se citó en MEN, 2017a), refiere que el papel del profesional y docente es fundamental, ya que “es constructor de situaciones y ambientes que dan vida a las experiencias que los niños y las niñas viven; y las reconstruye, enriquece y reorganiza para generar nuevas acciones que les posibilitan nuevos aprendizajes” (p.28).

9.1.5. Espacios enriquecidos

Luego de abordar las teorías y conceptualizaciones de los pioneros en aprendizaje experiencial, este apartado se centra en contextualizar y retomar conceptos esenciales de la educación actual para la primera infancia en Colombia, aspectos que son relevantes como teoría y que direccionan la experiencia, los espacios y entornos enriquecidos como facilitadores para el aprendizaje basado en la experiencia.

Un espacio educativo significativo es un escenario de aprendizaje estructurado, retador y generador de múltiples experiencias para los niños que participan en él. Se trata de una situación o conjunto de situaciones relacionadas entre sí, que facilitan la construcción de un nuevo conocimiento y permiten desarrollar formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción con el mundo. (MEN, 2009, p.86)

Frente a lo anterior se reconoce el proceso de los niños y las niñas desde la organización y transformación constante para adquirir nuevas competencias y habilidades, las cuales requieren de experiencias con propósito y una estructura que apoyen a cumplir los requerimientos de cada niño o niña.

El documento Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia planteado por el MEN (2009) resalta los espacios significativos como ambientes de aprendizaje que

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

permiten la el desarrollo y adquisición de diversos saberes, los cuales fortalecen la competencia y demandas necesario de los niños, las niñas y su entorno, cabe aclarar que el espacio no se determina como un competente físico, este abarca toda situación enriquecida a la cual se pueda exponer a una persona, de tal manera, que se brinden experiencias significativas e innovadoras, aquellas que deben ser orientadas por el educador, puesto que desde allí incide a que el aprendizaje sea efectivo y motivador.

Para que un espacio se convierta en significativo para los niños y las niñas es importante tener en cuenta una situación que tenga estructura, una interacción relacionada al contexto, una situación problema y un espacio que genere variedad de competencias, siendo esta última entendida desde las capacidades del saber hacer, saber y poder hacer.

Situación estructurada lo primordial en este espacio es tener un propósito y objetivos claros, la experiencia no solo debe impactar al educador, por el contrario, el agente fundamental en estos espacios es el niño o la niña. Dentro de este se determinan características de análisis como el rol que asume el educador y cada estudiante desde una mirada pasiva, activa, propositiva, de postulación de saberes y reglas, las cuales se espera que sean planteadas por los niños y las niñas, pero apoyadas por el docente o facilitador, logrando así una meta previamente trazada. Sumado a esto, la estructura incluye los materiales o herramientas que se necesitan en cada experiencia, siendo estos necesarios para a interacción entre persona- ambiente.

Interacción relacionada al contexto o contexto de interacción son aquellos que permiten una adecuada comunicación y relación entre los niños, sus pares, los adultos y todas las personas que hacen parte de la experiencia, de aquí es esencial resaltar el valor cultural, puesto que cada niño o niña tiene una creencia, saber y concepción diferente que es válida de resaltar.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Situación problema se identifica como todo escenario en el que se llevan a cabo las acciones, plasmadas en metas a cumplir y alcanzar, considerando los diferentes obstáculos y alternativas que se necesitan adquirir para poder culminar con éxito. Esta situación problema tiene un inicio, unos pasos y un final deseado. En este es prioridad que los niños y las niñas sean quienes den respuesta, aceptando que hay variedad de resultados debido a las concepciones, creatividad y desarrollos que cada uno tiene.

Todo lo anterior, se conceptualiza basado en el desarrollo de la experiencia como parte esencial para la adquisición de nuevas competencias. No obstante, los espacios enriquecidos y demás propuestas para el desarrollo y adquisición de nuevos conocimientos requieren de un seguimiento detallado, siendo este válido para caracterizar a cada niño o niña. A partir de esto, la observación entra a ser un pilar más de abordaje dentro de la creación de espacios enriquecidos, ya que el observar permite “valorar las capacidades de los niños, identificar dificultades y acompañar sensible e intencionalmente su proceso de crecimiento, aprendizaje y desarrollo” (MEN, 2014).

Además, se apoya el valor que el documento: Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial, MEN (2014) da a la observación como una tarea de traducir, ilustrar, registrar, retomar los diálogos, guardar producciones, rescatar propios avances o retrocesos, dar valor a las dificultades e interés y todas aquellas evidencias que los niños y las niñas reflejan desde que están a la expectativa de un nuevo conocimiento.

Todo esto, se da siempre y cuando se les brinden a los niños y las niñas experiencias y ambientes enriquecidos donde participen, muestren sus intereses, exploren, cultiven la curiosidad, tengan la capacidad de tomar decisión, creen nuevas ideas y puedan comunicarse.

9.2. Patrones motores básicos

Las habilidades o patrones motores básicos son “aquellas familias de habilidades, amplias y generales, comunes a muchos individuos y que sirven de fundamento para el

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

aprendizaje posterior de nuevas habilidades complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto” (Batalla, 2000, p.11).

Montesdeoca (2013) en su tesis doctoral realiza una revisión exhaustiva de referentes y define los patrones motores básicos como “las capacidades, adquiridas por aprendizaje, de realizar uno o más gestos motores fundamentales a partir de los cuales el individuo podrá realizar habilidades más específicas” (p.40).

Algunas características que estas habilidades comprometen se resumen en proporcionar aprendizajes generales, desarrollar conductas adaptativas, adquirir buenas bases motoras, aportar al desarrollo perceptivo y cognitivo, entre otros (Generelo & La petra, 1993).

Dentro de las habilidades o patrones motores se contemplan el lanzamiento, recepción (atrapar) y patear, aunque el siguiente abordaje se centra en el primero.

9.2.1. Patrón motor básico de lanzamiento

Según Fernández, Gardoqui y Sánchez (2007) el lanzamiento implica un proceso cognitivo previo, “el propósito es incidir sobre el entorno por medio de un impacto con un objeto” (p.26).

La velocidad, la distancia y la precisión son los tres aspectos fundamentales que se han estudiado dentro de este patrón o habilidad (Fernández, Gardoqui & Sánchez, 2007). No obstante, diversos autores lo estudian basándose en otras perspectivas como Batalla (2000) quien en su texto comenta que los lanzamientos están compuestos por tres fases de análisis: la primera consiste en el control del objeto previo al lanzamiento; el segundo, la ubicación del cuerpo y sus diferentes segmentos, en este se considera el aspecto de coordinación; y finalmente, la dirección del movimiento corporal y del elemento.

De igual manera, se reconocen otras características dirigidas a las habilidades que debe tener el niño o la niña como: la aprensión del objeto, preparación al movimiento,

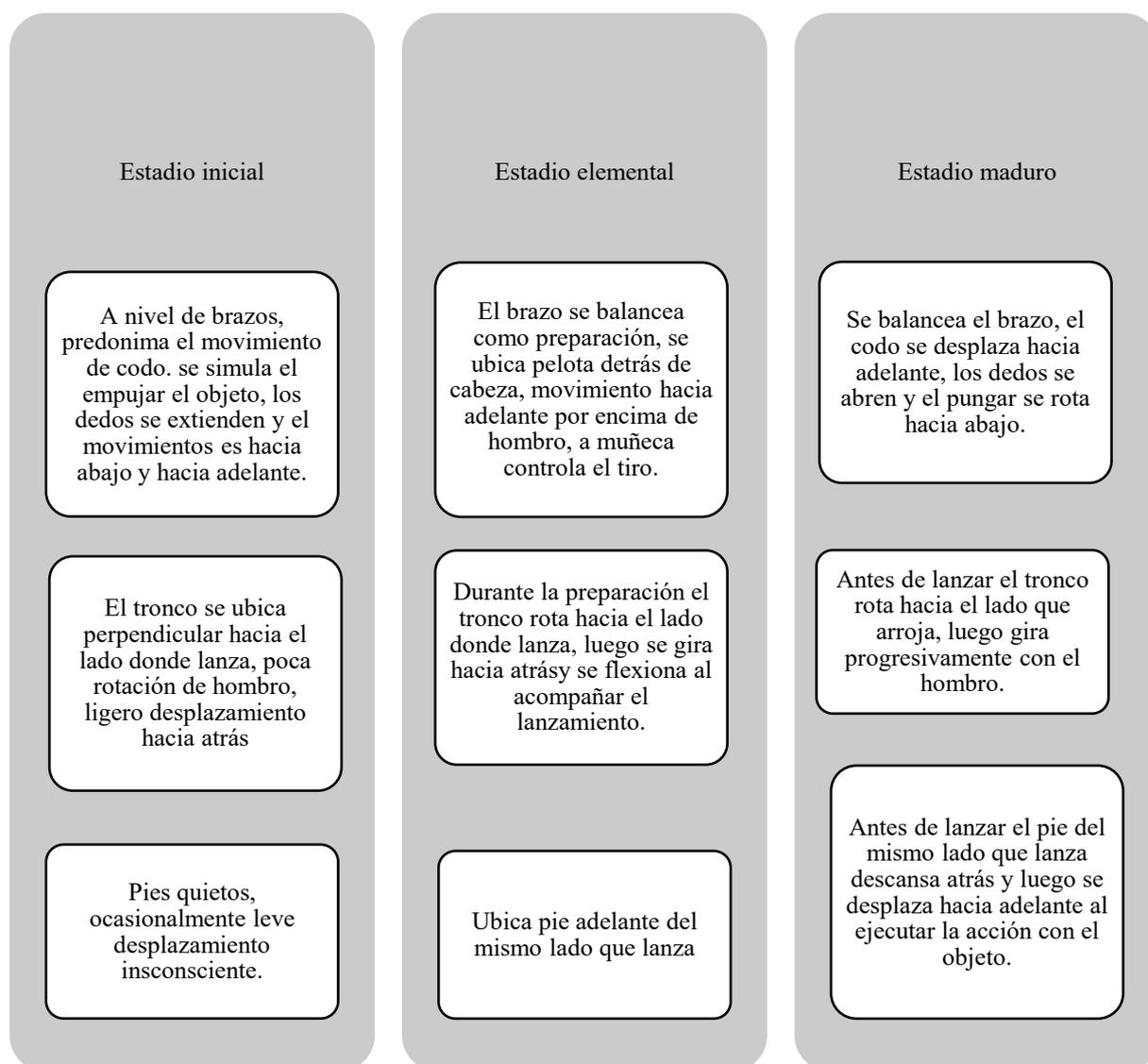
APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

impulso segmentario y el desprendimiento o soltar el elemento. (Serra, 1990; López 1992, como se citó en Montesdeoca, 2013)

Por otro lado, para que cada una de las anteriores habilidades puedan ser desarrolladas y exploradas es primordial reconocer que cada destreza y función se van madurando a medida que los niños y las niñas avanzan en edad, por lo tanto, Mc Clenaghan y Gallahue (1985) plantean el siguiente desarrollo del patrón por estadios los cuales se presentan en la figura 3.

Figura 3

Clasificación del patrón motor básico de lanzamiento por estadios.



Nota: Desarrollo del patrón motor básico de lanzamiento por estadios. Fuente: Elaboración propia basado en Mc Clenaghan y Gallahue (1985)

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Por último, otro autor que plantea la evolución del lanzamiento es Anselmo (2017), quien comenta que:

Entre los 2 y 3 años de edad la posición alineada de los dos pies es transversal a la dirección del lanzamiento y el objeto es empujado en esta etapa. De los 3 años a 5 años se evidencia algo similar al anterior grupo de edad, añadiendo rotación del cuerpo. Entre los 5 y 6 años hay giro del cuerpo y a su vez desplazamiento con un paso hacia adelante al momento de lanzar. Y luego de los 6 años el patrón ya es más maduro, las piernas se ubican contralateral al lanzamiento, en la figura 4 se puede observar con más detalle.

Figura 4

Evolución del patrón motor básico de lanzamiento.



Nota: Se presenta el desarrollo del patrón motor básico de lanzamiento. Fuente: Anselmo (2017).

9.3. Beneficios y aportes al desarrollo infantil

Inicialmente, a nivel general el desarrollo motriz en la primera infancia es de gran esencia, ya que, es en esta etapa en donde los niños y las niñas se basan en el movimiento, se desenvuelven y adquieren los primeros conocimientos y cimientos del mundo, descubren su cuerpo por medio de las sensaciones, exploran y construyen su pensamiento, así como también desarrollan relaciones afectivas (Gil, Contreras & Gómez, 2008).

Del mismo modo, al centrar las habilidades motrices de la mano en este caso involucrando el patrón motor básico de lanzamiento, Case- Smith y O'brien (2010) generan

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

aportes conceptuales sobre el desarrollo de los niños basado en la exploración y aprender de su propio cuerpo haciendo uso de sus manos como herramientas para interactuar con el ambiente y de esta forma potenciar habilidades motoras, cognitivas, sensoriales, aquellas que llevarán a ejecutar actividades cotidianas como alimentarse, vestirse, bañarse, jugar, estudiar, entre otros.

El uso de las manos requiere de participar en diferentes actividades y ocupaciones las cuales involucran procesos complejos manuales, ajustes posturales, procesos cognitivos y perceptuales, de allí que los patrones de alcanzar, agarrar, cargar, lanzar y el uso bilateral y coordinado de las manos siempre estarán ligados a un desarrollo integral del niño, aquel que se irá madurando a medida que crece y es estimulado (Case- Smith & O'brien, 2010).

Contemplando a profundidad lo anterior, las contribuciones y beneficios del lanzamiento y habilidades manuales son un proceso bidireccional y recíproco en donde todas las dimensiones que integran al niño aportan a que el patrón de lanzar se logre, pero a la vez este también beneficia a cada una de estas áreas, pues al ser estimulado permitirá que el niño y la niña adquieran las destrezas necesarias para lograr un óptimo desempeño a lo largo de su vida; por tal motivo, a continuación se retoman algunos aspectos que dan validez e importancia al desarrollo infantil, a la labor como terapeuta y futura magister.

Inicialmente, se consideran los sistemas sensoriales, dando paso al sentido de la vista como pionero en el desarrollo perceptivo de los objetos, en este se es capaz de percibir, discriminar e interpretar los estímulos visuales y se enmarca en la capacidad de realizar seguimiento y fijación del objeto, aspectos que a futuro son necesarios en la escuela y en la cotidianeidad y que mediante dinámicas de lanzamientos pueden ser afianzados llegando a involucrar distancias y seguimientos del objeto (Mc Clenaghan & Gallahue, 1958). El segundo sentido es el tacto, ligado de manera innata a las manos y rescata el registro sensorial, la manipulación, la palpación e identificación de los objetos, siendo necesarios para

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

luego involucrar los sentidos vestibular y propioceptivo, aquellos que de manera conjunta establecen una conciencia y regulación corporal, en donde se modifica la fuerza, la presión, el tono muscular, la estabilidad, el equilibrio y la resistencia con la que se ejecutan los movimientos; de allí que la velocidad, la fuerza aplicada y el control del cuerpo son base para desarrollar un óptimo patrón de lanzamiento que a la vez permitirá modular e intervenir en la estimulación de los diferentes sistemas sensoriales nutriéndose recíproca y significativamente (Fernández, Gardoqui & Sánchez, 2007).

Por otra parte, los aportes se enriquecen también desde la percepción y la cognición, componentes que son trabajados con la adquisición y estimulación del patrón motor básico de lanzamiento, puesto que permiten el desarrollo de habilidades viso espaciales, de coordinación visomotora, de procesos atencionales y praxis, Case- Smith y O'brien, (2010) dan algunos ejemplos que apoyan la teoría, tales como: los cambios de atención y selección de estímulos, estrategias para solucionar problemas, la manipulación del elemento y su relación con el cuerpo de manera simultánea, la planificación de acciones, entre otros. Sumado a esto, Rodríguez (2010) apoya algunos aspectos perceptuales, tales como que los niños al desarrollar tareas de lanzar ponen en práctica sus capacidades perceptivo-motoras, afianzan su lateralidad y desarrollan su disponibilidad motora en el espacio (ubicación, direccionalidad) y el tiempo.

En cuanto al desarrollo de la coordinación visomotora, definido como la ejecución de movimientos ajustados por el control de la vista y la capacidad que le brinda a la persona para utilizar sus manos en una tarea motriz (Fernández, 1998, como se citó en Chávez & Valdivia, 2018). Se determina el grado de validez en el desarrollo de la direccionalidad, la adaptación del esfuerzo muscular, la coordinación entre las manos, el equilibrio, el esquema corporal y la coordinación dinámica general. (Soledad et al., 2014). Todos estos elementos son estimulados gracias a la implementación de dinámicas de precisión como lo son los

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

lanzamientos. Por ende, sigue siendo necesaria su implementación de modo que a futuro los niños y las niñas tengan mayor interiorización y precisión en sus habilidades visomotoras, aquellas que repercutirán en los procesos académicos como la lecto- escritura rescatando de esta, aspectos como la presión, precisión, orientación en el espacio y el control postural que requiere.

Sumado a todo lo anterior, De-Juanas (2014), en su artículo expone la relevancia de los aspectos de lectoescritura y motricidad fina, relacionados desde la integración postural y la sintonía entre los músculos y las articulaciones de la mano, aquellas que se dan previamente por la estimulación motora gruesa, para luego desencadenar en la fina. Igualmente, la autora rescata la influencia del movimiento físico como un proceso cognitivo que tiene lugar en el sistema nervioso, lo cual se denota en el desarrollo motor fino que se da por procesos de mielinización y control muscular. De esta manera, sugiere que los niños y las niñas deben llevar a cabo todo tipo de actividades que incluyan patrones motrices básicos como el lanzamiento, puesto que el niño elaborará su propio esquema, concepto del cuerpo, el uso de sus partes en reposo o movimiento y la diferenciación de lateralización, aquella que incide directamente en el lenguaje, dependiendo del estímulo que se le genere a cada hemisferio.

9.4. Aportes de la Terapia Ocupacional

La Terapia Ocupacional se define “como el uso terapéutico de las ocupaciones de la vida diaria con personas, grupos o poblaciones (es decir, el cliente) con el propósito de mejorar o permitir la participación” (American Occupational Therapy Association [AOTA], 2020, p.1). Busca promover la salud, el bienestar y la participación social considerando un buen funcionamiento de los dominios físicos, mentales, sociales y de participación; generando así una realización de ocupaciones que resultan útiles y significativas (priorizando en los niños y las niñas las ocupaciones de juego y educación) aquellas que se basan en la

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

elección, la motivación y el significado derivados de un contexto ambiental y aspecto personal, logrando de esta manera una interacción entre la mente, el cuerpo y el espíritu (AOTA, 2020).

Teniendo en cuenta lo anterior, es fundamental rescatar el aporte del terapeuta ocupacional para el desarrollo infantil, identificando que promueve el óptimo desempeño de los niños y las niñas en sus ocupaciones, potenciando habilidades necesarias para desenvolverse de manera plena en los diferentes contextos por los que transitan, buscando siempre una relación entre los intereses de ellos mismos y su desarrollo integral, este definido como “el proceso singular de transformaciones y cambios de tipo cualitativo y cuantitativo mediante el cual el sujeto dispone de sus características, capacidades, cualidades y potencialidades para estructurar progresivamente su identidad y su autonomía” (Congreso de la República de Colombia, 2016).

Así pues, el terapeuta reconoce que el desarrollo de los niños y niñas es particular en cada uno y así como en los lineamientos que promueven el desarrollo integral en la infancia, el profesional también considera el proceso no lineal, diferencial y particular, en donde influyen los actores, contextos, ambientes, capacidades y condiciones que rodean a los niños y las niñas (Congreso de la República de Colombia, 2016).

Ahora bien, en el ámbito Álvarez (2010) en su texto *Terapia Ocupacional en Educación*, un enfoque sensorial en la escuela recopila lo más relevante de la escuela, sustentando que “la Terapia Ocupacional ha evolucionado desde una actividad básicamente diagnóstica y de carácter puntual a un enfoque más amplio, comprensivo, procesual, inclusivo y diferencial, tomando tanto las distintas etapas de desarrollo del individuo, como la complejidad del proceso educativo” (p.22). A la vez, menciona que el panorama a trabajar en el sector educativo se ha visto modificado desde la práctica remedial y se ha tornado a aportar a las demandas preventivas, logrando y facilitando así un desarrollo integral, aspecto que se

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

ha denotado en la actualidad en los diferentes ámbitos educativos, promocionando estrategias y prácticas de desarrollo a los niños y las niñas.

Dentro de los dominios conceptuales que se abarcan en el ámbito educativo por parte del terapeuta, se identifican: la fortaleza teórica sobre el desempeño escolar, desde las condiciones físicas, psicológicas o componentes de ejecución; la habilidad y conocimiento en el área sensoriomotora, la integración del componente cognitivo; destrezas en el ámbito psicosocial; y la relación con el docente (Álvarez, 2010). De esto, se rescata la validez y relación con el aprendizaje experiencial pues los niños y las niñas están expuestos a dinámicas en las que requieren desarrollar habilidades motoras, analizar situaciones, dar solución a las diferentes dificultades que se presenten, indagar, cuestionar e interactuar con los demás, llegando a un resultado que genere conocimiento ya sea motor o cognitivo.

10. Marco metodológico

Primero, para comprender el marco metodológico es necesario contextualizar en qué consistió el trabajo de investigación. Por ende, este se centró en el desarrollo de cinco experiencias motoras de aprendizaje, las cuales estuvieron enfocadas a potenciar el patrón motor básico de lanzamiento a un grupo de trece niños y niñas con edades entre los 4 a 5 años, del grado Prekinder del colegio Evergreen School en la sede del preescolar Greeners.

En la aplicación se tuvieron en cuenta dos sesiones: una inicial y una final para toma de datos, caracterizando así el desarrollo motor del patrón antes y después de aplicarlas. Luego, se llevaron a cabo catorce sesiones en donde se pusieron en práctica las experiencias, interviniendo tres veces por semana, durante el primer bimestre académico.

Ahora bien, al tener un abordaje general, este trabajo de investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo el cual “se centra en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, p.358). El realizar la investigación con énfasis cualitativo permite comprender el valor de la experiencia y analizar sus aportes al patrón motor de lanzamiento.

El estudio tuvo un alcance descriptivo pretendiendo “medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables que se planteen” (Hernández, Fernández & Baptista 2014, p.92), en este caso se validó la observación detallada, la descripción y análisis de los datos recopilados basados en las experiencias y el patrón motor básico de lanzamiento.

El diseño se basó en un estudio de caso, definido como “el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes” (Stake, 1999). Igualmente, Yin (1994) comenta que es investigación empírica de un fenómeno dentro de su contexto real, especialmente cuando los

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

límites entre el fenómeno y su contexto no son visibles. Así pues, en el proyecto se realizó un análisis detallado de los participantes observando los posibles cambios motores al ser expuestos al aprendizaje experiencial. Para definir el caso de análisis se tomó la participación de varios estudiantes, pero denotándolos como una sola unidad de análisis; como sustento, los anteriores autores reportan que el fenómeno analizado puede ser de una persona, una organización, un rol, una ciudad o un grupo de personas (Stake, 1999; Yin, 1994). En conclusión, se retomaron varios participantes para observar y analizar el desempeño del grupo.

10.1. Participantes

10.1.1. Contexto

El colegio Evergreen School ubicado en la ciudad de Bogotá, en su sede del preescolar denominada Greeners Preschool, cuenta con alrededor de 257 estudiantes entre los 2 y 7 años, que se dividen en los grados Nursery, Start, Prekinder, Kinder y Transición. Su metodología académica se basa en un modelo curricular innovador el cual busca que sus estudiantes sean personas felices y exitosas en su vida, partiendo de la formación en competencias a través del diseño de ambientes y experiencias de aprendizaje que respondan a los desafíos de la sociedad del siglo XXI (Evergreen School, 2018).

Las familias de los niños y niñas que hacen parte del colegio son de un estrato socioeconómico medio alto y a la vez algunos padres son reconocidos a nivel social por sus ocupaciones o por las diferentes acciones que realizan en su vida cotidiana.

Por otro lado, dentro del currículo académico se dicta la clase de psicomotricidad en el preescolar, con el fin de potenciar el desarrollo motor y sensorial de los niños y las niñas. Los grados tienen una intensidad horaria de tres horas semanales, repartidas en seis días académicos internos. La clase en Nursery, Start, Prekinder y algunos grados de Kinder, desde el año 2019 es impartida por una terapeuta ocupacional quien en este caso es la

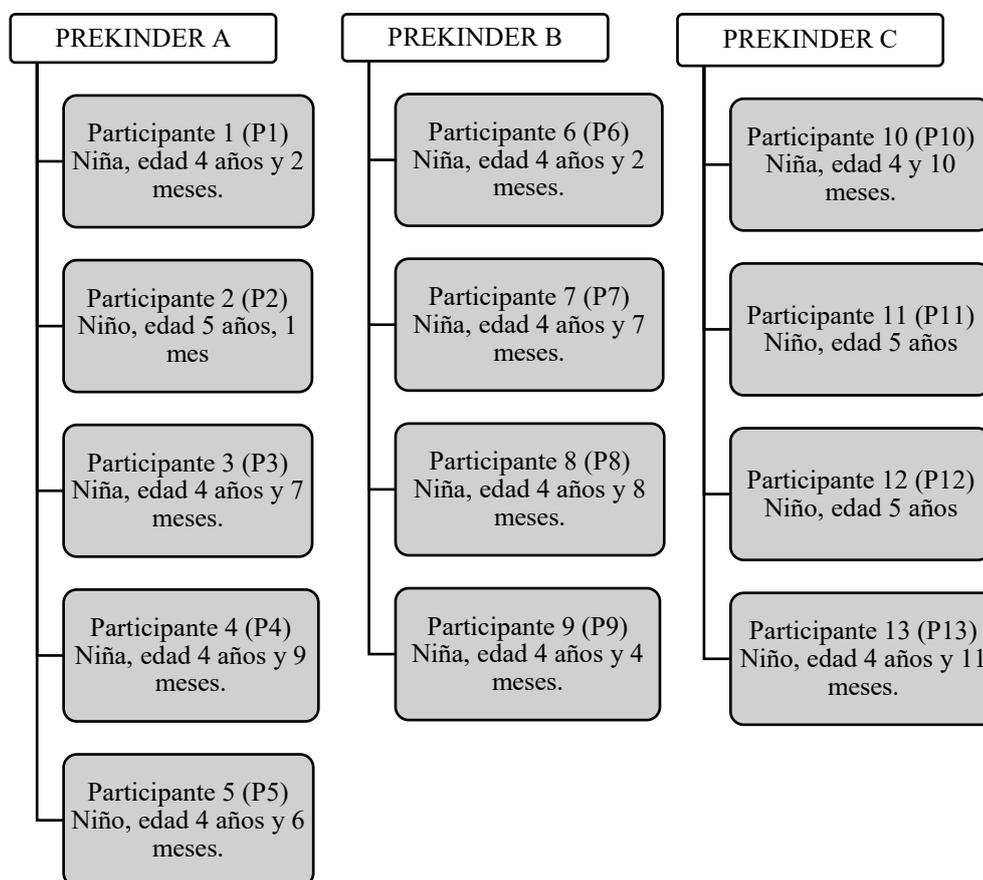
APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

investigadora y para el resto de los grados de Kinder y Transición se cuenta con un educador físico.

Partiendo de lo anterior, este proyecto se realizó con la población del grado Prekinder, tomando como muestra a trece niños y niñas entre las edades de 4 a 5 años, (5 niños y niñas de prekínder A, 4 de prekínder B y 4 de Prekinder C). Cabe aclarar, que para el análisis no se consideró el género como un determinante, aunque en la figura 5 se especifican para tener una descripción de los participantes.

Figura 5

Participantes.



Nota: Se presentan los participantes, teniendo en cuenta el género y edad. Fuente:

Elaboración propia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Para la selección se llevó a cabo un muestreo por conveniencia, es decir no probabilístico donde los criterios fueron definidos por la investigadora basados en los siguientes indicadores:

- Niños y niñas del grado Prekinder con edades entre los 4 y 5 años.
- Niños y niñas que iniciaron su año escolar en el año 2022, validando que no estaban expuestos a la metodología de enseñanza impartida por el colegio.
- Niños y niñas de los cuales se tuvo el consentimiento informado de los padres o acudientes.
- Niños y niñas que demostraron interés en participar voluntariamente mediante
- asentimiento.

10.2. Instrumentos y técnicas de recolección de información

Las técnicas de recolección de datos que se describen a continuación son aquellas basadas en criterios cualitativos:

10.2.1. Observación

La observación es fundamental puesto que “cuando observamos algo usamos todos nuestros sentidos, ya que esta es la forma en que recibimos información sobre el mundo que nos rodea” (Mukherji & Albon, 2018, p.218). En adición, el observar permite plantear interrogantes frente a ¿que hacen los niños y niñas?, ¿cómo lo hacen?, ¿por qué lo hacen?, ¿con quién?, entre otros, tomando así el tiempo para pensar y luego interpretar lo que se observa (Guzmán et al., 2022).

En la observación también se relacionan y concretan los conocimientos teóricos que se tienen frente al desarrollo de los niños y las niñas. Se promueven prácticas reflexivas, las cuales son necesarias como educadores y profesionales, pues estas permiten generar y transformar las maneras de intervenir y de crear conocimiento (Guzmán et al., 2022). Por ende, en este caso la investigadora asumió el rol de observadora en las catorce sesiones de

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

intervención, desarrolladas tres veces por semana con cada curso en la clase de psicomotricidad (dictada por la profesional en Terapia Ocupacional).

10.2.2. Listas de chequeo

Según Mukherji y Albon (2018) estas son usadas comúnmente para contemplar aspectos del desarrollo de los niños. En este caso se hizo uso de estos desde la perspectiva de una lista de chequeo como medio para caracterizar y asignar los cambios evidenciados en los niños y las niñas al inicio y al finalizar el total de las intervenciones. (Ver anexo A)

Para la creación de esta lista de chequeo, se realizó previamente una conceptualización y toma de referentes base del patrón motor de lanzamiento, tomando indicadores o rangos de desarrollo esperados para la edad.

Después, para obtener el grado de pertinencia de la lista de chequeo se realizó una revisión por expertos, reforzando la importancia de tener los indicadores necesarios para evaluar a los niños y las niñas. De esta manera, el proceso requirió de un juicio de expertos, el cual permitió solicitar a los cuatro profesionales en el tema, su criterio frente al dominio de los ítems y si este permitía medir el patrón motor básico de lanzamiento (Urrutia et al., 2014; Juárez, L. & Tobón, 2018).

En la figura 6 se describen sus perfiles profesionales.

Figura 6

Perfil profesional de los expertos.

<p>Carolina Duarte Méndez Terapeuta Ocupacional Especialista en Neuropsicología educativa Certificación en Integración sensorial</p>	<p>Linda Ramírez Rodríguez Terapeuta Ocupacional Certificación en Integración Sensorial</p>
<p>Luz Baquero Terapeuta Ocupacional</p>	<p>John Alexander Achuri Barbosa Licenciado en Educación física Especialista en Neuropsicología escolar</p>

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Nota: Se describen los nombres y perfiles profesionales de los expertos. Fuente: Elaboración propia.

Cada experto tuvo la oportunidad de revisar la lista de chequeo y posteriormente, evaluarla con una matriz de evaluación. (Ver anexo B)

Dentro de esta se tuvieron en cuenta aspectos como la “claridad”, “objetividad”, “actualidad”, “intencionalidad”, “consistencia”, “coherencia”, “aplicación” y “organización” del contenido. También tuvieron un espacio para exponer sugerencias, recomendaciones y los ajustes pertinentes.

De las observaciones generadas por el juicio de los expertos, se retomaron aspectos como el agarre, tamaño del objeto, distancia, aspectos visuales, postura y trayecto del elemento. Referente a los comentarios de base sensorial, planificación motora, coordinación y equilibrio, se consideran válidos y pre recurrentes para ejecutar un buen patrón, aunque dentro de la clase de psicomotricidad se generan otros espacios que permiten favorecerlos, por lo tanto, en este estudio de caso se consideraron los pertinentes y específicos para el patrón motor básico de lanzamiento.

Por último, los expertos dieron su concepto y validación para proceder con la aplicación, sin necesidad de volver a evaluar la pertinencia.

10.2.3. Diario de campo

“El investigador escribe lo que observa, escucha y percibe a través de sus sentidos, mediante un diario de campo” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.370). Por ende, este instrumento permitió registrar todo lo que se consideró pertinente frente al actuar y el desarrollo de los niños en las experiencias. (Ver anexo C)

10.2.4. Documentos, registros, materiales y artefactos

Este tipo de datos ayudan al investigador a entender el fenómeno de estudio. Dentro de estos se contemplan fotografías, grabaciones, documentos, archivos, entre otros.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Dentro de la investigación se hicieron uso de fotografías y grabaciones en cada una de las catorce sesiones, con el fin de enriquecer el diario de campo y la observación. No obstante, se toman algunos recortes donde no se revela la identidad de los niños o niñas, ya que por políticas de privacidad institucionales no pueden ser revelados.

Así mismo, se tomó como documento los reportes iniciales condensados en las reuniones con docentes frente al proceso de ingreso de cada uno de los niños y niñas.

10.3. Consideraciones éticas

10.3.1. Marco legal

El estudio retomó las consideraciones éticas pertinentes velando por la integridad de los participantes y enfocándose en los lineamientos normativos para su óptima realización. A nivel internacional, se acogió la Declaración Universal de los Derechos Humanos (Naciones Unidas, 1948) y los artículos 12 y 13 de la Convención sobre los derechos del niño (1990) priorizando la participación de los niños y las niñas desde una perspectiva de dar su opinión en asuntos que se relacionen con ellos mismos, a ser escuchados, a expresarse libremente y a tener acceso a la educación, garantizando a la vez un desarrollo armónico e integral y denotando que sus derechos prevalecen sobre los de los demás.

Por otra parte, a partir del rol de la investigadora, la política de ética, bioética e integridad científica (COLCIENCIAS, 2007) fue un documento clave, puesto que garantiza que todos los procesos de investigación sean realizados con honestidad, transparencia, justicia y validez. Sumado a esto, el informe Belmont aportó a la investigación, reconociendo los tres principios éticos para la participación de las personas, estos fundamentados en el respeto a la autonomía, la cual se refleja en los niños en hacerlos partícipes en la toma de decisiones al vincularse al estudio; la beneficencia, minimizando los riesgos a los que puedan estar expuestos; y la justicia como el trato justo que merecen (Observatori de Bioética i Dret, 1978).

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Ahora bien, en el marco nacional se tomaron como base la Constitución Política de Colombia (República de Colombia, 1991), el Código de la Infancia y la Adolescencia, específicamente el artículo 28 que permite el derecho a la educación, el artículo 29 que promueve el desarrollo integral de la primera infancia en todas sus dimensiones, reconociendo el respeto a la intimidad y protección de la vida privada y el artículo 33 que fomenta el derecho a la intimidad y protección de su vida privada (Congreso de Colombia, 2006). Por otra parte, se acogió el principio de perspectiva de derechos y atención integral y la séptima línea estratégica de la Política Pública Nacional de primera infancia centrada en fomentar la participación de los niños y niñas hasta los 6 años de acuerdo con su nivel de desarrollo.

Adicionalmente, desde el ámbito profesional de la Terapia Ocupacional asumido por la investigadora, se trae a consideración la ley 949 del 2005, la cual dicta normas para el ejercicio en Colombia y establece el Código de Ética correspondiente. En el artículo 3 menciona la capacidad del terapeuta para intervenir y utilizar la metodología científica para dar solución a problemas relacionados en diferentes campos, en este caso la educación, además en el artículo 15 menciona la protección de la integridad de las personas a las que les brinda su servicio.

Por último, en el ámbito institucional se incluyó la política de privacidad del colegio, rescatando los siguientes aspectos:

Se garantizan los derechos a la privacidad, la intimidad, el buen nombre y la autonomía en el tratamiento de los datos personales, presididas bajo los principios de legalidad, finalidad, libertad, veracidad o calidad, transparencia, acceso y circulación restringida, seguridad y confidencialidad (Evergreen, 2020).

Los derechos de los niños en el tratamiento de datos personales fueron esenciales en este trabajo de investigación. Los parámetros que se cumplieron fueron: responder y respetar

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

el interés de los menores, identificar los posibles riesgos a los que se enfrentan los niños y niñas y conocer acerca del uso responsable de sus datos personales, validando su derecho a la privacidad y protección de su información.

Además, se garantizó el ejercicio del derecho de hábeas data, teniendo autorización por parte del titular para el manejo de datos. Se informó a este sobre la finalidad de la recolección de datos y los derechos, conservando la información bajo condiciones de seguridad e impidiendo su consulta o pérdida.

Finalmente, para la obtención de datos se enmarcó el propio que hacer de la institución, manejando la sensibilidad de estos bajo usos académicos, de publicación escolar o aspectos comunicativos con padres de familia. Por lo tanto, los recursos audiovisuales y documentos no muestran la identidad de los niños y niñas y se procuró hacer uso de pequeños segmentos fotográficos que no vulneraran sus derechos a la privacidad.

10.4. Asentimiento informado

Se invitó a los niños y las niñas a participar de las experiencias motivándolos y contándoles que podían jugar y explorar por diferentes actividades, a la vez se les comentó que iban a ser parte de diversas aventuras para convertirse en algunos personajes o animales, mostrándoles elementos relacionados con las temáticas trabajadas.

Luego, de jugar e interactuar con sus compañeros y materiales, los niños y niñas decidieron aceptar, dejando su huella en el formato de asentimiento informado. (Ver anexo D)

10.5. Consentimiento informado

Se inició con un comunicado formal en la agenda virtual (medio de comunicación con padres de familia) por parte de la coordinadora del preescolar, quién presentó a la docente investigadora y referenció los aspectos generales abordados en la investigación, Posteriormente, se envió una carta de presentación de la investigadora con el interés por

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

aportar al desarrollo motor de los niños y niñas, anexando el consentimiento informado el cual fue devuelto con la firma de los padres de manera electrónica o en físico. (Ver anexo E)

10.6. Procedimiento

Para el desarrollo del trabajo de investigación se inició retomando las planeaciones experienciales diseñadas por la profesional dentro del colegio, definiendo así las pertinentes para abordar el patrón motor básico de lanzamiento, aquel resulta ser una de las categorías de análisis.

Posteriormente, se diseñó la lista de chequeo teniendo en cuenta el abordaje teórico y referentes importantes, pasando así a la revisión por expertos. Después, se continuó con la invitación a los niños y niñas a participar en la investigación, así como también a sus padres, recolectando de esta manera los asentimientos y consentimientos informados.

Luego, se realizó una primera aplicación de la lista de chequeo con los trece participantes, en esta primera recolección de datos, se desarrollaron tres actividades diferentes: una de lanzamiento de pelotas a canastas, la segunda de lanzamiento de pelotas libre y el tercero de lanzar hacia tablero de dardos, siempre teniendo en cuenta las mismas distancias y el tamaño de la pelota, considerando un agarre a mano llena del elemento. Así mismo, se recopilaron registros y documentos de ingreso al colegio de cada uno de los niños y niñas.

En cuanto al desarrollo de las experiencias, se seleccionaron cinco denominadas: Malabaristas (E1), Olimpiadas (E2), Gorilas (E3), Liebres (E4) y Sapitos (E5). (Ver anexo F) Estas se desglosaron en 14 sesiones de intervención, tres veces a la semana durante el primer bimestre escolar. En cada una se detallaron indicadores basados en la lista de chequeo para ser observados y registrados en el diario de campo.

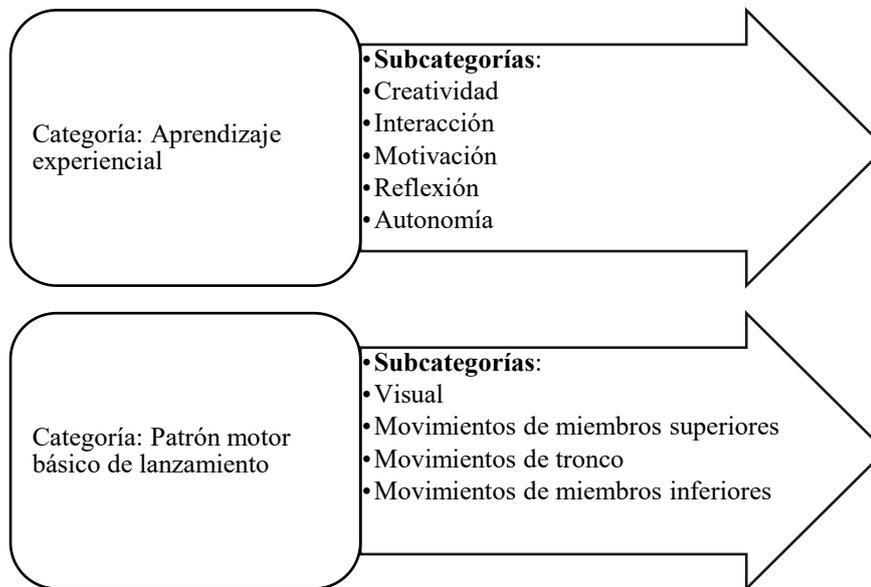
Luego, de la aplicación de las experiencias, se realiza una segunda aplicación de la lista de chequeo para recolectar los cambios en el patrón motor básico de lanzamiento.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

finalmente, se procedió al análisis y triangulación de los resultados y categorías definidas, como se evidencia en la figura 7.

Figura 7

Categorías de análisis.



Nota: Se presentan las categorías de análisis y sus subcategorías. Fuente: Elaboración propia.

Las anteriores categorías surgen de la revisión teórica previa de los conceptos y de los objetivos específicos de la investigación para así dar respuesta al general. De esta manera, las categorías (aprendizaje experiencial y patrón motor básico de lanzamiento) y las subcategorías creatividad, interacción y motivación fueron definidas a priori, mientras que las subcategorías de reflexión y autonomía, se contemplaron como emergentes, ya que durante el desarrollo de las experiencias los niños y niñas generaron expresiones relevantes frente a estos dos conceptos, por tal motivo fueron incluidas y necesarias para lograr un óptimo desarrollo de las experiencias de aprendizaje, en este caso a nivel motor.

11. Resultados

En el presente apartado se contemplan los resultados obtenidos teniendo en cuenta las categorías y subcategorías de análisis. Así mismo, se reportan las evidencias y avances de los niños y las niñas, teniendo en cuenta la unidad de análisis o caso definido como el grupo de los trece participantes, denotando que en ciertos espacios se hace referencia a algunos subgrupos de niños o niñas en particular. De esta forma, inicialmente se aborda la categoría de aprendizaje experiencial, continuando luego con la del patrón motor básico de lanzamiento.

11.1. Aprendizaje experiencial

Dentro de esta categoría, primero se presentan los resultados generales frente a las características y aportes que cada subcategoría acoge. Posteriormente, se muestran las experiencias con mayor significado y relevancia; y se finaliza con los datos específicos en cuanto a la participación y expresiones de los niños y las niñas. En la tabla 1 se reportan algunas evidencias.

11.1.1. Creatividad

Para cada subcategoría se consideró lo observado y los comentarios de los participantes. De esta manera, a nivel de creatividad en las cinco experiencias se encontraron aportes significativos en las cuales todos los niños y las niñas, los cuales se presentan a continuación:

- Desarrollaron habilidades que les permitieron crear nuevas maneras de lanzar, incluyendo diferentes movimientos corporales para así lograr sus objetivos.
- Experimentaron e hicieron uso de variedad de materiales cambiando la función de los mismos.
- Encontraron nuevas maneras de comunicarse, emitiendo sonidos dependiendo de la experiencia y el personaje que representaban en su momento. Cabe aclarar que

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

cada uno tuvo avances particulares, entendiendo el desarrollo como único en cada uno y no lineal.

- Buscaron alternativas y estrategias para cumplir con las actividades planteadas, dentro de esta apoyaban a sus compañeros cuando no lograban realizar las dinámicas.
- Se crearon procesos enriquecedores mediante el inventar acciones o pequeñas historias relacionadas con las temáticas.

En cuanto a las particularidades de las experiencias, los resultados arrojaron que los malabaristas (E1), los gorilas (E3) y las liebres (E4) obtuvieron mayor enriquecimiento creativo, considerando que fueron en las que más aportes y evidencias se rescataron, por otra parte, tanto Olimpiadas (E2) como sapitos (E5) quedaron con un nivel más bajo, debido a la estructura de competencias y secuencias a ejecutar.

Ahora bien, de manera más específica, dentro de esta subcategoría hubo algunos niños y niñas que participaron en mayor grado desarrollando su creatividad, los participantes (P1), (P2), (P3), (P8), (P9), (P11) y (P13) en la mayoría de las experiencias generaron aportes importantes para el desarrollo de las actividades, promoviendo la innovación, la creación, imaginación y el interés por explorar nuevas formas de movimiento y expresión. Por el contrario, los participantes con menor evidencia fueron (P4), (P5), (P6), (P7), (P10) y (P12).

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Tabla 1

Creatividad.

Nuevos movimientos corporales:	
<p>E1- S1: Al iniciar los malabaristas prestaron atención a los movimientos que hacía la investigadora, pero pasado el tiempo cada uno empezó a moverse más libremente y creando nuevos movimientos, refiriendo que fueran observados. P1: “Mira lo que puedo hacer”, “mis cintas se mueven muy lindo”. P9: En ocasiones se acerca a la investigadora y sus amigas para mostrarles un nuevo movimiento, refiriendo que es más divertido si lo mueve de dicha manera.</p>	
<p>E1- S2: P9: Menciona querer lanzar de otras maneras para que su show sea más divertido, de allí que involucra lanzamientos girando y por debajo de las piernas. P3: "Yo puedo hacer malabares con muchas pelotas". P8: Se acerca a la investigadora y refiere gustarle cada uno de los shows “mira profe también puedo lanzar así”. P9: Menciona querer lanzar de otras maneras para que su show sea más divertido, de allí que involucra lanzamientos girando y por debajo de las piernas. P10: “Mira también podemos lanzar así (lo hace girando sus brazos rápidamente)”.</p>	
<p>E1- S3: P2: Refiere “Mira profe este es un malabar de payaso” (luego lanza su aro).</p>	
<p>E3- S9: P4: Refiere “mira así trepan los gorilas, por los árboles más altos”. P8: Se desplaza por los árboles y se sube a estos diciendo: “me cuelgo como un gran gorila” P13: Refiere: “mira como trepo”, “ me caí de la rama”, también al estar en el tronco del árbol empieza a hacer maromas para hacer reír a sus amigos y que no le peguen con las bananas”.</p>	
<p>E4- S11: P12: Refiere: “yo también puedo hacer saltos de liebre y también lo puedo hacer mientras lanzo mis lechugas”.</p>	
<p>E5-S13: P11: Refiere: “salto mucho como sapo”.</p>	
<p>E5-S14: P9: Refiere: “mira cómo salto en mi charco”.</p>	
Uso de diferentes materiales:	Nuevas maneras de comunicarse:
E2- S7:	E3- S9: Hacían sonidos de gorilas caminando como estos animales.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

<p>P7: Comenta que su cono tiene el poder de atrapar muy veloz.</p> <p>E2- S8: En esta experiencia los niños y niñas se divertieron, usaron otro tipo de materiales y realizaron actividades de otra manera, los motivó y les gustó, refieren que lanzaban más lejos, se les caía el objeto y lo tomaban de diferentes maneras o incluyen nuevos movimientos para lograr los objetivos. P11: Se ríe cuando su compañero no logra saltar y esquivar bien la pelota, e intenta lanzarla más abajo para que lo logre.</p> <p>E3- S9: Los materiales fueron ajustados en cada una de las experiencias, los árboles en ocasiones eran aros o módulos de espuma y las pelotas fueron adaptadas con bananas.</p> <p>E4-S11: Las pequeñas liebres pasaron por un recorrido en el pasto evitando obstáculos (corriendo y saltando) por huequitos (aros) y hojas gigantes. continuaron después evitando rocas (discos) para recoger sus alimentos (hojas) y lanzarlas hacia su cambuche para después comer (zanahorias y hojas adaptadas a pelotas).</p>	<p>P1: En ocasiones emite sonidos de gorila. P2: Imita todo el tiempo el sonido del animal. P3: imita el sonido del animal.</p> <p>E5-S13: P1: Salta como sapito y asume el papel la mayor parte del tiempo, haciendo sonidos.</p>
<p style="text-align: center;">Nuevas alternativas y estrategias:</p> <p>E1- S2: P3: "Yo puedo hacer malabares con muchas pelotas". P8: Se acerca a la investigadora y refiere gustarle cada uno de los shows "mira profe también puedo lanzar así".</p> <p>E2- S8: P11: Se ríe cuando su compañero no logra saltar y esquivar bien la pelota, e intenta lanzarla más abajo para que lo logre.</p> <p>E5- S13: P2: Refiere: "te voy a enseñar cómo se atrapa el mosco".</p>	<p style="text-align: center;">Inventar acciones o pequeñas historias:</p> <p>E3- S9: P7: Simula comer bananas, Refiere "Están deliciosas las bananas, quiero más".</p> <p>E3- S10: P3: Refiere: "Yo estoy imaginando que trepó este árbol muyy alto". P13: "Mi banana desapareció (la tenía detrás de su espalda, mentira era broma". E4-S11: P2: Refiere: " Está deliciosa la lechuga, en mi casa mi mamá me da para comer". Luego de recolectar las lechugas las liebres tuvieron un espacio para sentarse en círculo y comerse las lechugas, los niños y niñas simulaban comérselas y las escondían para que desaparecieran, referían: "a mí me gustó comer, "ya estoy lleno", "no quiero más", "las liebres también toman agua"</p>

Nota. La tabla resume algunos de los comentarios y reportes del diario de campo. Fuente: Autoría propia.

11.1.2. Interacción

Dentro de esta subcategoría los participantes promovieron la comunicación y socialización, la colaboración y el trabajo en equipo, aspectos que hacen parte de la manera en cómo se relacionan e interactúan con los demás. En la tabla 2 se muestran algunas evidencias.

Con base en las experiencias, la subcategoría de interacción fue una de las que más mostró evidencias, pues durante el desarrollo de cada una de estas los niños y las niñas todo el tiempo interactuaron con sus compañeros; cabe resaltar que las experiencias estaban direccionadas a que los participantes decidieran si querían realizar las dinámicas de manera individual o colectiva, esto permitió potenciar el desarrollo de procesos de socialización y trabajo conjunto.

De igual manera, al dividirlos en tres grupos teniendo en cuenta el nivel de expresiones, se encontraron avances en los procesos de interacción de los niños o niñas:

1. En este caso (P4), (P7), (P10), (P11) y (12) fueron quienes a medida que avanzaban en las experiencias y el tiempo dentro de estas se iban involucrando en mayor grado; al inicio se mostraron tímidos, temerosos, poco comunicativos, pero posteriormente, se fueron sintiendo más seguros y lograron socializar.
2. Los participantes (P8) y (P9) se caracterizaron por ser quienes más apoyaron y generaron sentido de colaboración en sus compañeros, así como también interactuaron con el adulto; cabe aclarar, que todos los niños y niñas lograron desarrollar habilidades no sólo con sus pares sino con la investigadora y las respectivas auxiliares que los acompañaron.
3. Los participantes (P1), (P2), (P3), (P5), (P6) y (P13), interactuaron y apoyaron a sus compañeros desarrollando procesos adecuados en cada una de las experiencias planteadas. No obstante, se rescata al participante (P5) quien logró generar

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

vínculos importantes con la mayoría de sus compañeros y esto le permitió involucrarse aún más en las actividades.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Tabla 2

Interacción.

Comunicación/ socialización:

E1- S1:

P1: Comparte con sus amigas y le muestra las cintas a las mismas.

P3: Les muestra a sus compañeros lo que realiza. Se observa tranquila y se expresa de manera fluida con sus compañeros e investigadora.

P4: En la primera actividad se muestra tímida, mueve sus brazos iniciando con codos y muñecas, se mueve poco por el espacio, aunque luego de iniciar con la música y motivarla, se va sintiendo más segura. Después de un tiempo se logra ver más emocionada, espontánea y tranquila.

P5: Se expresa de manera verbal con sus amigos e investigadora, realiza sonidos siguiendo el ritmo de la música de circo.

P10: En la experiencia se observa reservada y poco comunicativa al inicio, luego al ver a sus amigos y escuchar la música empieza a sonreír y motivarse.

E1- S2:

P5: Refiere “¿Niños listos para empezar el show?”

E3- S9:

P2: Refiere “derríbenme, no me voy a caer, soy un gorila muy fuerte”.

P5: Refiere: “a comer gorilas”.

P8: Les dice a sus amigos “Te voy a tumbar, esta banana es muy pesada”.

P11: interactúa aún más, asume posición de gorila y compite con su compañero para recoger las bananas.

E3- S10:

P4: Refiere: “No quiero que me atrapes, voy a correr muy rápido”.

P7: Sigue a sus amigos con los que genera mayor vínculo afectivo, corre despacio mientras se ubica, pero realiza la experiencia en su totalidad.

P13: Refiere: “Teacher, yo quiero decir el siguiente animal”

E4- S12:

P2: Refiere: “Ven lobito, cómeme”, “yo quiero que me atrapes”, “mira, ven”.

P4: Refiere: “Aquí estoy...”, “¿podemos jugar al lobo otra vez?”

P5: Refiere: “cóme lobo,” “atrápame”.

E5- S13:

P5: Participa cuando la investigadora lo llama y lo motiva, le muestra cómo se realizan los ejercicios y por lapsos de tiempo se distraía.

P11: Se acerca a sus amigos para lanzar y jugar, sonríe con ellos.

E5- S14:

P6: Sonríe a sus amigos.

P9: Le ayuda a su amiga a entrar y salir del charco

P11: Salta e interactúa con sus amigos, habla con ellos y se ríe

P12: Refiere: “toma, toma” (salpicando agua).

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Colaboración:

E1- S1: Algunos niños les pintaron las caritas a sus otros amigos, siendo solicitado por ellos a la investigadora. Se apoyan entre ellos para desenredar las cuerdas o ver cómo se mueven unas más que las otras
P9: Apoya a su amiga y le muestra cómo debe hacer su show.

E1- S2: En algunos momentos hubo niños que querían el mismo sombrero, pero lograron llegar a acuerdos y compartían.

E2- S8: Cada uno escogió su número, se ayudaban entre ellos a ponérselo y se prestaban los números.
P3: Interactúa con sus amigos y les ayuda a lanzar. Refiere “Salta más alto”, “salta, ya te la voy a lanzar”.
P7: Una de sus amigas la ayuda y ella se siente tranquila por tenerla al lado, le habla y trabaja con ella sin dificultad.
P8: Ayuda a su amiga en la actividad, mostrándole cómo puede hacerlo.

E3- S10:

P9: “Tienes que decir otro animal, para que puedas lanzar”.

E4-S11:

P3: Refiere: “recogí muchas lechugas”, “yo te comparto”.
P4: Refiere: “no cogí muchas lechugas”, ¿tú me compartes?”
P13: Refiere: “¿podemos compartir las casitas de las lechugas?”

E5- S14:

P9: Le ayuda a su amiga a entrar y salir del charco.

Trabajo en equipo:

E1-S4:

P1: Cuando tiene el turno de cargar la canasta comparte con su compañero y evitan que los demás puedan lograrlo.
P3: Dialoga con su compañero para no dejar que los amigos encesten “córrete, no pueden, no pueden”.
P6: Se mueve despacio por el entorno, espera a que el amigo la guíe

E2- S8:

P4: Refiere: “Apúrate M..., tenemos que ganar”, “yo también quiero contar”, “tienes que saltar más alto”, “es tu turno”.
P9: Refiere: “tírala más abajo, así no puedo”, “ahora me toca a mí”.

E4- S11:

P9: Refiere: “Tengo una idea, podemos compartir nuestras lechugas, tu trae unas y yo traigo más”.

Nota. La tabla resume algunos de los comentarios y reportes del diario de campo. Fuente: Autoría propia.

11.1.3. Motivación

Para la presente subcategoría los participantes se involucraron en las experiencias favoreciendo y desarrollando procesos de asombro, expectativa y entusiasmo, los cuales en conjunto generaron motivación e interés. En cada dinámica todos los niños y las niñas se mostraron interesados y generaron incertidumbre sobre qué realizarían cada día; al observar y tomar el diario de campo como base, se trae a consideración que se emocionaron y asombraron cuando tenían que incluir retos, esperar turnos, usar maquillajes o materiales. También reconocieron el valor de los elementos y del espacio, pues estos promovieron el querer seleccionar con qué deseaban ser partícipes y a la vez construyeron nuevas bases y tiempos de permanencia a las actividades, los cuales se generaban basados en el interés de cada uno y en la manera en qué estaba estructurada la experiencia. En la tabla 3 se muestran algunas evidencias.

Ahora, los resultados encontrados por experiencias dejan a la luz lo motivantes que fueron cada una de ellas para los participantes, de esta manera los gorilas (E3), las liebres (E4) y los sapitos (E5) fueron las más significativas, debido a las temáticas, el interés por los animales, sus movimientos y las acciones que estos realizan; la experiencia de olimpiadas (E2) fue la que debido a los materiales o a un eje temático más de competencias no generó la misma motivación que las demás. No obstante, para los niños y las niñas fue enriquecedor el tener que competir, el esperar que carrera seguía, anticiparse a trabajar con otros compañeros y recibir al final un reconocimiento por sus esfuerzos.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Tabla 3

Motivación.

Motivación (asombro, expectativa, interés, entusiasmo)

E1- S1: La investigadora inició la experiencia mencionando a los estudiantes que empezarían convirtiéndose en malabaristas, para eso se les indicó que hicieran uso de sombreros locos, los niños emocionados aplaudieron y gritaron.

En general en esta primera intervención de la experiencia, se escuchan risas, la música los engancha.

P1: Cuando la música suena se motiva aún más y empieza a mover más amplios sus brazos

P7: constantemente, se motiva a la estudiante mencionando “veamos a M., muy bien, perfecto como mueves tus cintas, que bellas tus cintas”.

E1- S2: Como aspectos generales a considerar en la experiencia, se rescata que fueron tres show que generaron expectativa en los niños, ya que a medida que iban llegando al espacio querían participar pero a la vez rotar para estar en la otra actividad.

P8: Realiza los shows muy motivada, celebra y brinca cuando logra realizar el show de manera correcta.

P9: Durante la experiencia se muestra motivada y quiere participar en todos los tres shows

P10: Refiere “nunca había jugado bolos así, este show es muy divertido”.

P11: Inicia poco motivado y no muestra interés por involucrarse, pero luego al ver la experiencia y sus compañeros, decide acercarse y su actitud cambia, primero con movimientos suaves, pero luego, ya con más energía.

E1- S3: Los malabaristas retomaron la secuencia de las experiencias previas, en donde se anticiparon a reconocer en qué se trabajaría y muy felices al preguntarles en qué se convertirían respondieron. Al verse pintados querían mostrarles a sus amigos y verse en el espejo, algunos con respuesta

P13: Todo el tiempo se está desplazando cuando se le indica tomar agua o detener el show él se muestra activo y quiere continuar. Refiere “no estoy cansado, quiero seguir lanzando mi aro, es el que más lejos llega”.

E1- S4:

Los malabaristas al ingresar al espacio ya estaban preparados y dispuestos para el show de malabares, esperaron sus sombreros y ya tenían pensado en el dibujo que querían tener pintado en su frente.

P5: Se emociona en esta experiencia al tener conocimiento de ser un juego más libre. corre, sonríe, se mueve por el espacio, salta y se muestra ansioso esperando su turno, siempre se expresa con sonidos repetitivos y alegres.

E2- S5:

P8: Refiere: “Ahora sigo yo, quiero competir con D...”, mueve sus manos ansiosa y salta haciéndole caras a su amiga de alegría.

P10: Se acerca a la investigadora y le refiere que quiere volver a participar.

P13: La dinámica de lanzar y cambiar de dirección lo motivó, lanzaba y mencionaba “stop” para él guiar a sus compañeros.

E2- S6:

P1: Sonríe y se divierte cada vez que la pelota está en el aire, intenta correr lo más rápido posible y mira a sus amigos para intentar pasarlos.

P9: Es una de las primeras en llegar, se muestra alegre y celebra con sus amigas que también llegan con ella

E2- S7: Los competidores olímpicos se prepararon y se emocionaron al ver a la investigadora llegar, preguntaron en qué se convertirían, luego la investigadora refirió que continuarían con la experiencia de olimpiadas, los niños y niñas celebraron.

P2: “no quiero que me cojan (risas)”. Se percibe felicidad y quedan siempre a la expectativa de qué sucederá en la siguiente experiencia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

E2- S8:

P1: En ocasiones se muestra temerosa e indecisa al lanzar, pero sus amigos la motivan y la investigadora la acompaña y participar con ella para que logre la actividad con éxito. Celebra cuando los encesta y ayuda a contar las pelotas para saber que grupo olímpico gana.

E3- S9: Se mostraron muy emocionados, antes exploraron los materiales, se emocionaron al ver bananas y les causó gracia ver que treparían por árboles, estaban asombrados

P2: Se motiva y se emociona por tumbar a sus amigos

P13: Asume todo el tiempo el papel de gorila, se muestra motivado y simula comerse las bananas y el sonido del animal.

E3- S10:

P2: Muestra interés por trepar el árbol para no ser cazado. Refiere: “no me podrás cazar”.

P3: Corre, sonrío y se muestra activa al momento de referir el animal para lanzar y al correr hacia el árbol,

E4- S11:

P8: Refiere: “es muy divertido ser liebre”.

E4- S12:

P1: Se muestra ansiosa cuando va a ser atrapada, corre y se ríe intentando evitar que la cojan

P4: Corre y se emociona, sonrío a carcajadas cuando siente que el lobo está cerca.

Refiere: “Aquí estoy...”, “¿podemos jugar al lobo otra vez?”

P12: Refiere: “otra vez, juguemos”, “¿podemos ser lobos también?”.

E5- S13: Antes de iniciar la experiencia los niños y niñas se acercan a la investigadora, refieren: “¿Profe podemos volver a jugar al lobo? se orientó y explicó la nueva experiencia y los niños y niñas muy receptivos se motivaron para convertirse en sapitos, usaron antifaces, se movían saltando e hicieron sonidos.

P5: Le cuesta involucrarse en la experiencia, al inicio se motiva usando el antifaz, hace sonidos y saltando con energía por todo el espacio, pero luego se involucra por momentos.

La actividad de golpear el mosquito le emocionó, saltaba y corría a recoger su pelota para derribarlo de nuevo. Refiere: “mira maté un mosco”.

E5-S14:

P6: Le gusta el agua salta por los charcos, se mueve con seguridad

P10: Salta y se mueve por los charcos, se acuesta y chapotea con sus manos,

Los sapitos al ver el plástico con agua se emocionan, saltan y se abrazan entre ellos, se sorprenden al ver cómo se vierte el agua para recrear el charco y luego entran libremente a explorar, se acuestan, saltan, mueven sus manos para salpicar.

Nota. La tabla resume algunos de los comentarios y reportes del diario de campo. En esta se retoman los aspectos integrados debido a la conexión entre los indicadores, lo que hace que sea mejor la comprensión al reunirlos entre la subcategoría: motivación. Fuente: Autoría propia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

En cuanto al desarrollo particular de los niños y las niñas, en este espacio se retoman cinco casos específicos, aquellos que mostraron mejoría a medida que avanzaban las sesiones.

La participante (P7) demostró grandes capacidades adaptativas, generó vínculos y se motivó en las actividades a medida que se sentía más segura, la investigadora facilitó su proceso al acompañarla y generarle confianza. De esta manera, en las últimas sesiones, se eliminó por completo el llanto, se desplazaba, preguntaba, se acercaba a sus amigos y mostraba mayor interés, asombro y expectativa por lo que llevaría a cabo. Igualmente, los participantes (P10), (P11) y (P12) lograron niveles de motivación y de participación muy buenos, llegando al punto de querer aportar más en cada una de las dinámicas planteadas y siendo más notorios en las últimas sesiones. El participante (P5) mostró algunas particularidades importantes, evidenciando que se sentía más cómodo en dinámicas libres y con gran impacto en materiales y espacios; su permanencia en la actividad fue fluctuante, al inicio fue poca, pero con el pasar del tiempo, el participante se acercaba y se permitía explorar y ser participe por tiempos cortos pero productivos. Por último, se resaltan a los participantes (P13), (P8), (P3) y (P9) por el interés que cada uno impartió en las experiencias y le aportó a su desarrollo motor y emocional.

11.1.4. Reflexión

Continuando con el proceso reflexivo siendo el aspecto principal para generar aprendizaje y conocimiento, se encontró que los participantes pusieron en práctica su capacidad de análisis, comprensión, resolución de conflictos, manejo de frustración y toma de decisiones, para así llevar a cabo diferentes acciones. Durante y al finalizar las sesiones los niños y niñas comprendieron la manera más apropiada de realizar sus movimientos, por momentos interiorizaron y fueron conscientes de los aspectos a modificar para lograr sus

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

objetivos; y finalmente, se retroalimentaron frente a lo que habían o no logrado. En la tabla 4 se muestran algunas evidencias.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Tabla 4

Reflexión.

Reflexión (capacidad de análisis, comprensión, resolución de conflictos, manejo de frustración y toma de decisiones):

E1- S1: Al final todos refieren agrado por el show de las cintas, porque podían escoger sus colores, mover su cuerpo y jugar con sus amigos, también mencionan que aprendieron a mover sus brazos para que estos bailaran e hicieran maromas como los payasos en el circo.

P4: Refiere: “se me enredaron las cuerdas, me ayudas, no las puedo mover” (frustrado). Se requiere acompañamiento constante, se dispersa cuando no logra realizar los ejercicios, la investigadora lo direcciona mostrándole los movimientos a realizar en el show, en ocasiones se frustra al no poder mover las cintas y se aleja, pero luego ve a sus amigos y retorna, intentándolo y mencionando que ahora sí puede.

P10: En ocasiones presenta dificultad para la fluidez de los movimientos, pero se detiene, se organiza y continua.

E1-S2:

P2: En el show de bolos refiere “No me gusta esto, está difícil”, la investigadora lo apoya y después de ser motivado y ver que sus amigos lo invitan se involucra de nuevo, comprende que al ubicar los bolos un poco más separados y corriéndolos un poco del suelo estos se mantienen de pie.

P5: Se frustra fácilmente, pero al referir que lo importante es participar en el show, lanza las pelotas y se divierte en algunos momentos.

E1- S3:

P2: Cuando el aro no gira en la dirección que desea se molesta y se aleja del grupo, no obstante, se apoya y se le comenta que al ser un show da más gracia que el aro se vaya para otros lados y que la idea es participar más no hacerlo perfecto ya que estamos aprendiendo, la investigadora se involucra en la experiencia y esto lo ayuda a salir de su frustración, luego se emociona y vuelve a participar.

P12: Refiere “Ya pudeee... grita y dice “rueda rueda, rueda rueda (mientras el aro gira)”.

E1- S4:

P7: “Me gustaría lanzar más fuerte, no metía la pelota a la canasta”.

P12: “Fue difícil lanzar, pero fue divertido”, “no importa si nos equivocamos, solo aprendemos”.

E2- S5:

P1: Se emociona cuando debe competir con su amigo para ganar el puesto.

P2: Le cuesta esperar el turno y pregunta constantemente cuándo será su turno de competir, se muestra emocionado y quiere ganarles a sus amigos.

E2- S6: Refieren que lo importante es aprender y no ganar llegando a la meta.

E2- S7:

P2: Se molesta cuando sus amigos no se dejan atrapar, pero luego de apoyarlo y orientarlo en que es para divertirnos, retoma sin novedad. Refiere “es que ninguno se deja atrapar”, “está bien, es solo para divertirnos,

E2- S8:

P13: mencionó que todos ganaron y que lo hicieron muy bien, también incluye que lo mejor fue su medalla, “somos unos competidores olímpicos”.

P9: Todos ganamos y lo hicimos muy bien.

P6: “Pensé que no ganaría, pero aprendí”

E3- S9:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

P5: En algunos momentos se retira de la experiencia al sentirse frustrado, reflejando cansancio, pero al ver que todos los amigos están en el papel de gorilas, luego retoma y continúa comiéndose las bananas.

P12: Refiere: “Ay no, me caí”, “esta rama está muy alta, me da miedo”, “lo logré”.

E3- S10: Al finalizar la experiencia se realizó retroalimentación en círculo indagando sobre lo que aprendieron y lo que más les gustó:

P11: “No me gustó el de los animales, porque mi amigo dijo lo que yo quería decir”

P9: “Me gustó ser un gorila, ellos en la vida real se mueven así”. (demuestra la posición en cuatro patas)

P3: “fue difícil lanzar tan alto, pero lo intentamos muchas veces y lo logramos”.

E4- S11:

P9: Direcciona el elemento hacia el aro para luego soltarlo, en ocasiones queda la pelota dentro de este y en otras por fuera, lo intenta y corrige su movimiento.

E4-S12:

P6: Lo intenta hasta lograrlo y celebra.

P7: “A mí me gustó saltar”.

P12: “Comíamos de mentiras, pero él se la comió de verdad, la investigadora le dice que le muestre su barriga para saber si quedó lleno y él le muestra”.

E5- S13:

P9: Refiere: “es que ella no puede, pero lo intenta”.

E5- S14: Al finalizar la experiencia se realizó un espacio de reflexión en donde los niños y niñas pudieron expresar qué fue lo que más les gustó, mostrando gran preferencia por derribar los moscos y estar en el charco, el agua les llamó la atención y les agradó mojarse.

Nota. La tabla resume algunos de los comentarios y reportes del diario de campo. En esta se retoman los aspectos integrados debido a la conexión entre los indicadores, lo que hace que sea mejor la comprensión al reunirlos entre la subcategoría: reflexión. Fuente: Autoría propia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

En relación con las experiencias, en todas se tuvo el espacio para que los niños por si solos lograran comprender las situaciones y dar solución a las mismas, se orientó a quienes requerían un poco más de apoyo, pero siempre se priorizó a que los mismos participantes fueran quienes llegarán a sus propias conclusiones y aprendizajes. De igual forma, al finalizar cada experiencia los niños y niñas tuvieron la oportunidad de reflexionar, compartir sus vivencias y contar sus avances, gustos, desacuerdos o procesos por mejorar.

Con los participantes (P2) y (P5) se evidenciaron pequeños pero significativos avances, los niños tenían niveles de frustración que requirieron ser manejados dentro de las actividades, así como también fue importante fomentar la seguridad en sí mismos y el valor de cada uno de ellos, rescatando no sólo el llegar a un objetivo común sino a sus procesos motores y emocionales particulares. Los demás participantes muestran habilidades acordes a lo esperado, fueron capaces de encontrar soluciones y diferentes vías para lograr lo que se proponían, demostraron habilidades para tomar sus propias decisiones y determinar cuál era la mejor manera de cumplir con lo establecido.

11.1.5. Autonomía

Para esta última subcategoría, durante el proceso de aplicación fue necesario incluirla como emergente, puesto que los participantes arrojaron evidencias valiosas en cuanto a su proceso de independencia progresiva. Dentro de esta, se obtuvieron resultados en cuanto a los niveles de participación individual de los niños y niñas, en donde se asignaba una instrucción general y lo demás lo empezaban a construir ellos (as) mismos (as), seleccionaban y tomaban la decisión de usar el material o ejecutar los movimientos deseados. También, se observaron situaciones de inseguridad y dependencia al adulto o a sus pares en algunos participantes específicos, los cuales progresivamente fueron avanzando en su proceso de autonomía. En la tabla 5 se muestran algunas evidencias.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Tabla 5

Autonomía.

Autonomía
<p>E1- S1: Cada malabarista escogió el sombrero que más le gustó. Se inició el show de malabares musical realizando movilidad de brazos con cuerdas amarradas a las muñecas, los malabaristas tenían la opción de escoger el color. P4: En algunos momentos la investigadora la apoya para realizar los movimientos, luego lo intenta ella solita</p>
<p>E1- S2: Los niños en este caso al igual que en la primera, pudieron elegir y mencionar qué figura querían, cada uno esperaba ansiosamente su turno para escoger. Los malabaristas se dividieron en tres grupos y fueron rotando por cada uno de los tres shows, acompañados de la música de circo, entre ellos mismos decidieron el orden para rotar. P5: No muestra agrado al tener que asumir posturas, refiere que no le gusta, porque no puede, pero participa en los otros dos shows motivado, prefiriendo el de la canasta, por ende, se le da opción de que pueda participar en el que le agradó. E1- S3: Solitos tomaron sus gorros y decidieron nuevamente qué figura querían pintar en sus caritas.</p>
<p>E2- S6: Los competidores se prepararon escogiendo el número de competencia que cada uno deseaba. P6: Se observa concentrada en su actividad, no observa mucho a sus amigos, lo hace despacio, pero se esfuerza por hacerlo bien, al llegar a la meta no es una de las primeras, pero igual se motiva por llegar y se observa tranquila.</p>
<p>E2- S7: Empezaron a gritar el número que querían. P7: Se observa seguridad y libertad para desplazarse (no llanto). P3: Toma la iniciativa para contar pelotas.</p>
<p>E3- S9: P7: Se muestra motivada y logra ya participar sola, se siente segura.</p>
<p>E3- S10: P7: Escoge su antifaz, se muestra tranquila en la experiencia.</p>
<p>E4- S11: Luego, cada uno se puso sus orejas de liebres. de color que cada uno deseaba.</p>
<p>E4-S12: P7: Al inicio corre estando al lado y cogida de la mano de una amiga, luego se suelta y empieza a correr sola.</p>
<p>E5- S13: P7: Corre libre, sonríe, se desplaza de manera independiente. P4: Refiere: casi lo atrapo, ¿lo puedo volver a intentar? “esta vez sí pude, mira lo logré”</p>

Nota. La tabla resume algunos de los comentarios y reportes del diario de campo. Fuente: Autoría propia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Para este caso en particular, los resultados se centraron en los participantes (P4), (P5) y (P7), quienes desde el inicio mostraron dificultades para vincularse en las experiencias y mostrar seguridad. Dentro de los avances los participantes (P4) y (P7) al final lograron integrarse con sus compañeros e investigadora, ejecutaron actividades de manera más independiente y sin la supervisión total del adulto, se desplazaban por el espacio sin depender de sus compañeros y sin esperar retroalimentación. En el caso del participante (P5) requería apoyo ocasional. No obstante, influyen otros procesos de orden motor y cognitivo que inciden en su desarrollo y permanencia, sin embargo, cuando lograba involucrarse sus tiempos en las dinámicas eran provechosos. Finalmente, y no menos relevante, se rescatan los avances de los participantes (P11) y (P12) quienes se adaptaron fácilmente en las primeras sesiones y posteriormente, lograron interiorizar procesos de autonomía eficientes.

11.2. Patrón motor básico de lanzamiento

Dentro del patrón motor básico de lanzamiento se consideraron 4 subcategorías las cuales se presentan a continuación. A la vez, se sugiere revisar el siguiente enlace:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1csMZ85odJ0HBYnXrd8ltH4dXOpe9YIzW/edit?usp=sharing&ouid=117780111313329912893&rtpof=true&sd=true>, el cual condensa los

resultados pre y post del patrón por participante, los cuales fueron necesarios para la posterior relación y análisis del estudio de caso grupal.

11.2.1. Visual

Al ser un componente que debe estar integrado para la edad de los niños y niñas de esta investigación basado en el desarrollo esperado, los participantes (P3), (P4), (P6), (P7), (P8), (P9), (P10), (P11) y (P13) mostraron total integración desde la caracterización inicial. Los participantes (P1), (P2) y (P12) durante el desarrollo de las experiencias, lograron cumplir con el objetivo esperado, integrándolo y mostrando adecuados resultados en la lista

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

de chequeo final. El participante (P5) no logra integrarlo en su totalidad, sin embargo, se observan avances para observar el objeto y realizar seguimiento visual esporádico.

11.2.2. Movimientos de miembros superiores

A nivel general, los indicadores que mostraron mayores avances fueron los procesos disociativos de hombros y codos, abrir los dedos y las manos, interiorización de preferencia manual (dos de los participantes mostraron inclinación por mano izquierda), direccionalidad e impulso. Así mismo, se observaron mayores indicadores de mejoría en el hemicuerpo preferente, es decir, en el que predomina el uso de un lado del cuerpo o mano más que el otro.

Por otro lado, la mayoría de los participantes avanzaron de nivel inicial al elemental, los participantes (P1) y (P2) no lograron avanzar a indicadores elementales de movimientos de brazos hacia al frente y rotación de hombros, sin embargo, al inicio no los integraban y luego de la caracterización final mostraron progreso con mínimas rotaciones y movimientos de los brazos hacia abajo. El participante (P5) no mostró cambios a nivel de muñeca.

Ahora bien, para presentar resultados puntuales de la presente subcategoría y de las siguientes dos (movimientos de tronco y miembros inferiores), los progresos de los participantes se muestran sub agrupados, siendo divididos en tres (basados en el desarrollo del patrón referido en el marco teórico):

1. El primero subgrupo denominado A, considera aquellos niños y niñas que mostraron avances al estadio elemental, quedando algunos en inicial y que dejan a la luz resultados dentro de un rango aceptable, es decir, (P1), (P2) y (P5).
2. En el segundo subgrupo denominado B, se ubican los participantes que mostraron avances significativos y tienen desarrollos esperados para el rango de edad, en este hacen parte (P4), (P6), (P7), (P10) y (P12).

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

3. Por último, el tercer subgrupo denominado C, lo conforman los niños y niñas que mostraron un adecuado desempeño y además se encuentran en desarrollo de un patrón más maduro, es decir, (P3), (P8), (P9), (P11) y (P13).

Considerando lo anterior, la tabla 6 presenta los resultados agrupados:

Tabla 6

Resultados para movimientos de miembros superiores.

SUBGRUPO A	SUBGRUPO B	SUBGRUPO C
Las evidencias arrojan pequeños avances quedando varios indicadores en no integrados o en desarrollo, dentro de estos se encuentran movimientos de rotación de hombros y movimientos del brazo hacia adelante en estadio inicial; impulso y disociación con niveles medios de desarrollo en estadio elemental y para el participante (P5) se añaden movimientos de muñecas y direccionalidad con bajo desempeño.	Los participantes lograron integrar indicadores de impulso, direccionalidad, disociación, preferencia manual, abrir las manos y movimientos de codo por encima de hombro y se encuentran en desarrollo de movimientos del brazo hacia adelante y de muñecas, únicamente en el participante (P12) se requiere refuerzo y mayor interiorización de agarre a mano llena.	Los participantes lograron en su totalidad indicadores de direccionalidad, impulso, preferencia manual, disociación y movimientos hacia adelante y se encuentran a poco de integrar movimientos que requieren mayor precisión en segmento de muñeca y brazos hacia adelante en el lanzamiento.

Nota: Fuente: Elaboración propia.

Para observar la evolución de los movimientos en miembros superiores, a continuación, se presentan algunas imágenes que dan evidencia de los avances, para esto en la figura 8 se muestra un lanzamiento en estadio inicial con poco impulso y sin movimientos de hombros, estos fueron identificados en las primeras experiencias y en la lista de chequeo como caracterización.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Figura 8

Movimiento de miembros superiores 1.



Nota: Fuente: Elaboración propia.

Ahora la figura 9 da evidencia de los avances a nivel de movilidad en hombro, elevación y disociación e impulso.

Figura 9

Movimientos de miembros superiores 2.



Nota: Fuente: Elaboración propia.

En la figura 10 se pueden observar movimientos específicos de muñecas, direccionalidad, y movimientos de brazos hacia adelante y abajo.

Figura 10*Movimientos de miembros superiores 3.**Nota:* Fuente: Elaboración propia.**11.2.3. Movimientos de tronco**

En la tabla 7 se presentan los resultados obtenidos para movimientos de tronco:

Tabla 7*Resultados para movimientos de tronco.*

SUBGRUPO A	SUBGRUPO B	SUBGRUPO C
El subgrupo A se encuentra en el nivel elemental y en desarrollo de movimientos de inclinación rotación y flexión de tronco.	El subgrupo B muestran avances en segmentación de tronco, generando rotaciones, inclinaciones y extensiones previo y durante el lanzamiento.	El subgrupo C, da mayor evidencia de movimientos en este segmento corporal con fluidez y de manera espontánea, cabe aclarar que en todos los tres grupos sus habilidades aún se encuentran en desarrollo, lo que denota que no todos los participantes del nivel más avanzado han integrado en su totalidad.

Nota: Fuente: Elaboración propia.

En la figura 11 se reflejan algunas evidencias a nivel de movimientos de tronco, incluyendo flexión, extensión y rotaciones de este.

Figura 11*Movimientos de tronco.**Nota:* Fuente: Elaboración propia.**11.2.4. Movimientos de miembros inferiores**

En la tabla 8 se presentan los datos para los movimientos de miembros inferiores:

Tabla 8*Resultados para movimientos de miembros inferiores.*

SUBGRUPO A	SUBGRUPO B	SUBGRUPO C
El subgrupo A se encuentra desarrollando habilidades de control corporal y equilibrio, ocasionalmente ubican sus pies uno delante del otro para controlar el lanzamiento.	El subgrupo B muestra mayor dominio y estabilidad corporal, posicionan sus pies uno delante del otro.	El subgrupo C integra la ubicación de sus pies uno delante del otro, y en algunos de los casos al momento de lanzar el pie que se encuentra en la parte posterior se desplaza hacia adelante completando el patrón de movimiento.

Nota: Fuente: Elaboración propia.

Como sustento de lo anterior en la figura 12 se presentan algunas imágenes del proceso del grupo.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Figura 12

Movimientos de miembros inferiores.



Nota: Fuente: Elaboración propia.

12. Análisis de resultados y discusión

Para analizar los resultados recopilados fue necesario realizar una matriz de análisis, basados en las categorías e instrumentos de recolección de datos. Para esto se llevaron a cabo los siguientes pasos, además se sugiere observar la matriz en el siguiente link:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1aZk7HMDcHICPK2xyaC2Wy2RQ3dGRtq70/edit?usp=sharing&ouid=117780111313329912893&rtpof=true&sd=true>

1. Se inició con la síntesis y descripción de la información recolectada en el diario de campo y las observaciones.
2. Se identificaron y condensaron los resultados y cambios en el patrón motor de lanzamiento de los participantes de manera independiente, para luego ser reunidos en tres subgrupos, teniendo en cuenta los avances obtenidos y también considerando los rangos promedio de desarrollo del patrón esperados para la edad (descritos en el apartado anterior del patrón motor básico de lanzamiento).
3. Posteriormente, se organizó la información relevante frente a los registros de ingreso al colegio de los niños y las niñas.
4. Se procedió a realizar la triangulación de la información, tomando los tres subgrupos de participantes definidos previamente y relacionándolos con los aportes y características del aprendizaje experiencial, dando evidencia de cómo cada subcategoría enriqueció y aportó al patrón motor básico de lanzamiento.
5. Finalmente, se retomaron antecedentes e información teórica relevante para documentar los aportes que el aprendizaje experiencial genera en el desarrollo de los niños y niñas en este caso a nivel motor.

Seguido a esto, se presentan las relaciones entre las dos categorías de análisis, considerando los tres subgrupos definidos previamente en el apartado del patrón motor de lanzamiento, refiriendo a final un análisis general del estudio de caso como un sólo grupo.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

- Subgrupo A: Niños y niñas que mostraron avances al estadio elemental, quedando algunos en inicial y que dejan a la luz resultados dentro de un rango aceptable, es decir, (P1), (P2) y (P5).
- Subgrupo B: Se ubican los participantes que mostraron avances significativos y tienen desarrollos esperados para el rango de edad, en este hacen parte (P4), (P6), (P7), (P10) y (P12).
- Subgrupo C: Conformado por los niños y niñas que mostraron un adecuado desempeño y además se encuentran en desarrollo de un patrón más maduro, es decir, (P3), (P8), (P9), (P11) y (P13).

Así pues, en la tabla 9 se documentan las relaciones y aportes que las subcategorías aportaron a la adquisición del patrón motor de lanzamiento

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Tabla 9

Relación entre categorías: Subgrupo A.

Creatividad	Interacción	Motivación	Reflexión	Autonomía
<p>Se logran manifestaciones satisfactorias para los participantes (P1) y (P2), quienes durante el desarrollo de las experiencias mostraron habilidades para crear nuevos movimientos, proponer actividades diferentes y demostrar sus capacidades experimentando y usando su ingenio, lo que aportó en gran medida a lograr progresos a niveles elementales, validando el interés por mover su cuerpo incluyendo diferentes estrategias.</p> <p>El participante (P5) no da indicios de grandes progresos, pues se guiaba en mayor grado por dinámicas libres sin tener en consideración el sentido de la experiencia.</p>	<p>La comunicación y relación con sus compañeros para los participantes (P1) y (P2) se mantuvo equilibrado, en donde cada uno se acercaba a sus amigos, dialogaban e interiorizaban conocimientos de la manera en la que podían lanzar o querían ser vistos sin novedad.</p> <p>En el caso del participante (P5) este aspecto fue uno de los que más aportó al desarrollo del patrón, puesto que generó vínculos fuertes con sus compañeros y en la mayoría del tiempo y experiencias buscaba la manera de interactuar, dirigir a sus amigos (as) y realizar las actividades para que ellos lo observaran, siendo esta una estrategia vital para lograr la participación del niño, ya que sin ellos prefería alejarse. En cuanto al acercamiento con la investigadora, este se observó más desde el acompañamiento que ella misma hacía al niño, pues de manera autónoma él se acercaba poco, prefiriendo relacionarse con sus compañeros (as), cabe aclarar que a medida en que avanzaban las sesiones, el participante fue generando acercamientos con la investigadora quien aportó a su desarrollo emocional, marcados en la regulación de niveles de frustración y seguridad en sí mismo.</p>	<p>La participante (P1) da evidencia de mejorías en su patrón, debido a que en experiencias como los malabaristas (E1), olimpiadas (E2), liebres (E4) y sapitos (E5), se emocionaba y mostraba intereses por las temáticas, así como también sus compañeros y la relación con los materiales implementados en las sesiones facilitó que se conectara aún más y terminara sintiéndose tranquila y segura al realizar una acción.</p> <p>En cuanto al participante (P2) su interés por las experiencias estuvo un poco por debajo de lo esperado, participando sin dificultad, pero siguiendo con lo establecido, aunque los gorilas (E3) y las liebres (E4) fueron más placenteras y reveladoras, contribuyendo así a una intervención alegre y espontánea dentro de las dinámicas.</p>	<p>Se presentaron dificultades frecuentes en la regulación de los participantes (P2) y (P5), identificando elevados niveles de frustración, inseguridad en sí mismos y dependencia a la aceptación del adulto, los cuales a lo largo de las intervenciones se fueron manejando. Las experiencias fueron ricas en propiciar el libre aprendizaje y la retroalimentación propia, por lo cual la investigadora generó espacios de construcción y solución a las situaciones motoras que no podían lograr con éxito, facilitando que los mismos niños llegarán a tener la capacidad de llegar a comprender, integrar lo vivido, solucionar y aprender. Lo anterior, permitió reconocer que estos dos participantes tuvieron un proceso particular y pausado, lo que incide en su desarrollo motor. Sin embargo, se rescata que esta subcategoría fue pieza clave para que los niños lograsen adquirir destrezas e interiorizar habilidades en sus niveles básicos y algunos en medios, pues pusieron en práctica situaciones de manejo de frustración y persistencia.</p>	<p>Llama la atención el proceso del participante (P5) quien en las primeras experiencias requería de acompañamiento constante para permanecer en las actividades, progresivamente se fue involucrando, pero fue vital la interacción con sus compañeros y motivarlo, ya que sus períodos de permanencia eran casi nulos. Por tal motivo, los resultados de independencia dependieron significativamente de lo motivadoras que fueron las experiencias, la interacción y de la manera en que el niño quiso ejecutar las acciones, intentando direccionar metas cortas pero claras para su desarrollo motor.</p>

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Nota: Fuente: Elaboración propia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Reuniendo todo lo anterior, la experiencia en este subgrupo deja a la luz, la creatividad y la interacción como las subcategorías que aportaron en mayor grado en la adquisición de nuevas habilidades motoras en el patrón básico de lanzamiento. Por el contrario, los procesos reflexivos, motivacionales y de autonomía, a pesar de haber generado significados importantes en los niños y niñas, aún requieren de ser estimulados para obtener mejores beneficios. Aunque, cabe reconocer tres aspectos externos, que al juntarlos repercutieron en los avances de los participantes del subgrupo, estos fueron:

- Primero, las asistencias a las experiencias, denotando que (P2) y (P5) participaron entre 10 y 11 sesiones, tomando como referencia un total de 14.
- Segundo, se adicionan los procesos terapéuticos en los que se encuentra el participante (P5), en este se obtuvieron reportes del anterior jardín y de los docentes, en donde refieren intervenciones ocupacionales y de lenguaje, así mismo, reportan que se encuentra en proceso de evaluación neurológica.
- Tercero, la escolaridad de años previos que en el caso del participante (P2) era tomada desde Home school, lo que repercute en sus habilidades de interacción y capacidades reflexivas, las cuales habían sido poco estimuladas.

Por otra parte, se exponen en la tabla 10 las compresiones y relaciones entre las subcategorías y el patrón motor básico de lanzamiento.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Tabla 10

Relación entre categorías: Subgrupo B.

Creatividad	Interacción	Motivación	Reflexión	Autonomía
<p>Los participantes (P4), (P6), (P7), (P10) y (P12), en la subcategoría de creatividad, mostraron resultados en donde su capacidad innovadora, exploración, ensayo y error, fueron puestos a prueba, pero aun así pudieron haber llegado a instancias aún más altas.</p>	<p>Se logró ver una relación estrecha con el desarrollo del patrón motor básico, puesto que los participantes (P4), (P7), (P10) y (P12) en las primeras experiencias eran más reservados, tímidos y se centraban en participar más no en generar vínculos con sus compañeros, sin embargo, las mismas experiencias a medida que avanzaban las sesiones generaron en los niños la habilidad de comunicarse, expresarse y crear espacios significativos de trabajo con los demás.</p> <p>Lo anterior, permitió que los niños y niñas mostraran a los demás sus lanzamientos, compitieran entre ellos por ver quién lo hacía mejor y se apoyaban para mejorar sus movimientos y alentar a los demás a participar. De esta forma, los participantes mostraron avances en la manera de ubicar sus brazos, tronco y piernas, cada uno sirviendo de ejemplo para el otro.</p>	<p>Los participantes (P7), (P10) y (P12) desarrollaron habilidades valiosas que les permitieron avanzar en sus indicadores motores, al inicio sus actitudes y muestras no eran tan enriquecedoras, pero al pasar por las experiencias arrojaron resultados relevantes para la investigación, llegando al punto de ser los participantes (P10) y (P12) quienes más estaban a la expectativa de las siguientes clases y quienes dan mayor evidencia en un patrón elemental y maduro.</p> <p>En el caso de la participante (P7) se observaron progresos gratificantes, ya que era una niña muy reservada, tímida y dependiente de la auxiliar, en las clases lloraba, no se acercaba a cualquier docente y se mostraba temerosa; pero luego, enriqueció su participación, reflejando felicidad, interactuando con los demás y proponiendo nuevas dinámicas.</p>	<p>La relación entre la experiencia y el patrón motor básico de lanzamiento fue enriquecedora, pues todos los participantes de este subgrupo desarrollaron capacidades de análisis, comprensión y manera de dar solución, así como de poner en práctica lo aprendido con hechos de la vida real; por ende, el tener la habilidad de corregir los movimientos, de identificar maneras de lanzar o moverse y finalmente, de llevar lo aprendido a lo cotidiano, les permitió a los niños y niñas adquirir indicadores motores esperados en niveles elementales.</p>	<p>Los participantes (P4) y (P7) mostraron indicadores de mejora importantes al ser más independientes, sintiéndose seguros y disminuyendo progresivamente la necesidad de buscar al adulto.</p> <p>El participante (P12) fue uno de los que más pronto se adaptó, mostrando resistencia sólo en las primeras sesiones y luego sintiéndose involucrado en las demás, lo que permitió que desarrollara un patrón de lanzamiento basado en su propia exploración.</p>
<p>Los participantes brindaron estrategias de cómo lanzar diferente, ubicar sus cuerpos y hacer uso de los materiales, aspectos que generaron rotaciones variadas de brazos y de esta manera, aportaron a indicadores de fuerza, direccionalidad y disociación, aquellos que requieren de movimientos amplios y libres.</p>				
<p>La participante (P6) fue una de las que menos intervenciones creativas realizó; de tal manera, que se centró en seguir las instrucciones de la investigadora.</p>				

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Nota: Fuente: Elaboración propia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Considerando la tabla anterior, se resume que el subgrupo B tuvo una mejora relevante dejándolo en un nivel elemental con muy pocos indicadores motores de lanzamiento por terminar de integrar, esto se cumple gracias a las cualidades de la experiencia, siendo esenciales la motivación, interacción y reflexión.

En adición, es necesario resaltar que las tres inasistencias de la participante (P6) no fueron problema para que lograra un nivel de desarrollo esperado, esto significa que las experiencias son enriquecedoras desde lo que movilizan en cada niño o niña. Igualmente, lo anterior aplica para la participante (P7) quien no había estado escolarizada previamente, lo que generó un reto para ella vincularse y sentirse más segura dentro de las clases, llegando al punto de disfrutar cada uno de los espacios asignados e instaurar un patrón de lanzamiento dentro de lo esperado.

Cerrando con el subgrupo C, las cualidades de la experiencia posibilitaron la adquisición del patrón motor básico de lanzamiento en estadios elementales y casi maduros, en la tabla 11 se presentan las relaciones.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Tabla 11

Relación entre categorías: Subgrupo C.

Creatividad	Interacción	Motivación	Reflexión	Autonomía
<p>Todos los participantes pusieron en práctica sus habilidades para crear, explorar, descubrir y mostrar a los demás todo lo que eran capaces de hacer con su cuerpo. Esta subcategoría aporta al desarrollo motor del patrón de lanzamiento en gran medida, puesto que cada niño y niña mostró sus dotes creativos para ejecutar movimientos con sus brazos y posicionarse de maneras diferentes, buscando alternativas sin dejar de cumplir con la meta establecida.</p>	<p>Los participantes mostraron resultados gratificantes en interacción, tomando como base la ayuda a los demás, la competencia, el trabajo conjunto y la relación con la investigadora para así llegar a cumplir con los movimientos esperados en cada experiencia. Los participantes (P8) y (P9) con su capacidad colaborativa, apoyaron y enseñaron lo que cada uno sabía a sus demás compañeros (as), siendo capaces de corregir sus propios errores y los de los demás, esto si de manera respetuosa, así mismo, generaron conexiones interesantes con la investigadora, dialogando y sintiéndose al mismo nivel.</p> <p>El participante (P11) al iniciar no daba grandes evidencias motoras, pero progresivamente al interactuar con sus amigos se fue sintiendo más cómodo y dejaba fluir sus movimientos. Un participante fundamental para este niño fue el (P13), quien siempre tuvo habilidades comunicativas establecidas y apoyó a su compañero, llegando así los dos a consolidar procesos motores de lanzar más allá de lo esperado, lo que incentiva a que entre los mismos compañeros se logran entrelazar para avanzar en sus procesos de aprendizaje simultáneamente.</p>	<p>Los participantes (P13), (P8), (P9) y (P3) lograron engancharse significativamente con las experiencias, todo el tiempo estuvieron activos, expectantes y promovieron en sus demás compañeros lo mismo, lo que permitió que estuvieran siempre involucrados y atentos a las actividades y de esta forma, moverse sin dificultad.</p>	<p>La capacidad reflexiva igual que la anterior, fue elemental para el aprendizaje motor de los niños y las niñas. Fueron críticos, propositivos, capaces de comprender, analizar y dar solución a las diferentes situaciones presentadas; así mismo, interiorizaron y llevaron a la práctica cotidiana muchos de los conocimientos adquiridos.</p>	<p>Esta se centró en el participante (P11), quien se adaptó en las primeras experiencias, lo que no fue un impedimento para involucrarse de manera independiente y ejecutar sus propios movimientos para así llegar a niveles más avanzados.</p>

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Nota: Fuente: Elaboración propia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Como cierre para este subgrupo, los resultados dan evidencia de la relación entre la experiencia y el patrón motor básico de lanzamiento, los niños y niñas estuvieron completamente involucrados en todas las experiencias, desarrollaron procesos innovadores, se motivaron, aprendieron y pusieron en práctica lo adquirido, también fueron autónomos en sus movimientos y decisiones. Generando así, la mayoría de los indicadores de lanzamiento instaurados para su edad, avanzando en sus desarrollos motores y en algunos empezando a consolidar estadios más maduros.

Ahora bien, reuniendo todo lo expuesto anteriormente, es relevante continuar comprendiendo cómo el aprendizaje experiencial aportó al grupo en general al patrón motor básico de lanzamiento, de esta manera, la teoría también ha fundamentado desde diversas investigaciones y autores este nuevo modelo para impartir la educación, optando por una mirada más desde los intereses de los niños y niñas, la capacidad de promover habilidades para la vida y no centrado en lo netamente cognitivo. De allí que los participantes del presente trabajo de investigación dejan a la luz lo siguiente:

Primero, que la creatividad permite explorar, indagar, cuestionarse y presentar nuevas maneras de ver la realidad. Romero (2010) en su artículo aporta a esta subcategoría reconociendo que el aprendiz debe ser animado a formular, experimentar y aplicar el ingenio para buscar respuestas, de allí que en este trabajo de investigación el grupo de participantes promovieron cada uno de estos aspectos para llegar así a dominar o aceptar un movimiento nuevo para su cuerpo.

Cabe añadir que las experiencias se entrelazaron con el currículo actual del Ministerio de Educación, en donde el asombro, el descubrimiento y las creaciones saberes colectivos jugaron un papel clave en cada una de las sesiones (MEN, 2017a). Así los niños y niñas se plantearon construcciones que van desde la creación, la imaginación y lo que sintieron.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

De igual manera, los procesos creativos, se vieron reflejados en las experiencias motoras por la fluidez, la originalidad y la imaginación del grupo de niños y niñas. Jiménez y Araya (2009), reportan que las experiencias los incluyen para que los sujetos creen nuevos movimientos, y juegos, buscando el deseo de aprender y moverse.

En segundo lugar, en el aspecto de interacción es necesario comprender que esta habilidad los niños y niñas la desarrollaron de una manera innata, puesto que según Rodríguez (2016) el aprendizaje se ve influido por las relaciones sociales puras. De allí que, toda experiencia que permita generar comunicación con otros será enriquecedora, así como se vio en este trabajo de investigación, ya que fue la manera en la que mutuamente los participantes se apoyaron y lograron objetivos claros a nivel motor.

En relación con lo anterior, la comunicación directa también hace parte fundamental, pues se comprende el valor de entender a los individuos como sujetos sensibles (Ramírez & Rochow, 2011), dándole importancia a sus aportes y la manera en que colaboran y se apoyan entre ellos, por esto la experiencia y en casos muy específicos como los participantes (P8), (P9), (P7) fueron significativos las conexiones y afinidades para sentirse cómodos y seguros, ya que esta fue la forma por la cual los participantes lograron apoyarse entre ellos para cumplir una meta establecida.

En adición, se retoma a Ampuero (2013) para justificar el progreso que los participantes mostraron a nivel social y motor, ya que comenta que el potenciar el lanzamiento en la educación, es considerado esencial para fomentar la relación con el objeto y con sus pares, así mismo, refleja una conexión con el entorno, en donde los niños y niñas se relacionan directamente con este y generan nuevas interpretaciones del mundo que los rodea. Por esta razón, en las experiencias los niños y las niñas lograron interactuar no sólo con sus compañeros sino a la vez con su entorno.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

En tercer lugar, la motivación fue pionera en el desarrollo de cada sesión, los niños y las niñas, cada uno a su nivel de desarrollo instauraron en sí mismos la manera de ver el interés por algo, promoviendo la expectativa y teniendo un devenir de emociones que permitieron incentivar su participación. Ruiz (2013), menciona que la enseñanza sólo se podrá dar siempre y cuando haya interés por parte de los estudiantes, y para esto la labor está también en el docente, quien es el facilitador del aprendizaje, pues si no hay un concepto clave y orientador que motive a los estudiantes, no se generará una conexión y mucho menor habrá aprendizaje. Por ende, el rol del docente o del profesional educativo en esta investigación fue prioritaria, validando y centrando todo en los participantes y dedicando tiempo a conocerlos, observarlos y comprenderlos para así atender sus necesidades. De este modo, en las cinco experiencias que se llevaron a cabo, siempre estuvo como prioridad el conocer qué les gustaba a los niños y niñas, a la vez se pensó en materiales y un ambiente que fuera llamativo para ellos (as), se generaron espacios de intriga y expectativa, para que así cada día fuera una vivencia que recordarían por mucho tiempo y esto se logró al ver que mucho de los participantes, referían o preguntaban que se haría en la siguiente clase. Como sustento, Bermúdez y Vizcaino (2013) retoman a Beltrán (1993) mencionando que la motivación es la clave del aprendizaje, sin esta no se generan comportamientos; por esto, los participantes todo el tiempo tuvieron la posibilidad de divertirse y de hacer cada momento placentero.

En otra instancia y siendo contemplada como la más elemental, la capacidad reflexiva dentro del aprendizaje experiencial juega un papel fundamental, ya que puede haber otros conceptos desarrollados como la motivación, pero si no se analiza y reflexiona frente a lo vivido, no quedará un aprendizaje consolidado. Por ende, los autores Dewey (como se citó en Romero, 2010) y Kolb (2014) pioneros de este tipo de enseñanza fundamentan sus teorías basadas en la reflexión y retroalimentación, en donde se pone en juego el pensamiento crítico,

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

la interpretación y la transferencia del conocimiento a lo real. Los participantes al final de cada experiencia tuvieron el espacio de dar a conocer lo que aprendieron, sus errores y mejoras y fueron propositivos frente a las nuevas formas de instaurar lo aprendido. El Ministerio de Educación soporta lo anterior, considerando que hay que promover el cuestionamiento. Adicionalmente, esto se vivenció en las actividades desarrolladas, puesto que cada participante por sus propios medios o con apoyo de la docente fueron guiados a encontrar sus propias respuestas.

En cuanto a la autonomía como elemento esencial, se promovió en cada uno de los espacios de intervención, los participantes tuvieron la posibilidad de guiar su desarrollo, únicamente la docente quien estaba al mismo nivel de ellos siendo participe de las experiencias, daba las instrucciones iniciales y el resto del tiempo, los niños y niñas fueron quienes se desarrollaron creativamente para llegar a las metas propuestas. Romero (2010) ve esta habilidad como valiosa en el contexto actual, ya que brinda las herramientas a los niños y niñas de ser autónomos en sus decisiones y adaptarse al mundo cambiante.

Por otra parte, algo valioso por rescatar y que se observó en las experiencias es cómo los factores externos, pueden o no incidir en el proceso motor de los participantes (Ampuero, 2013), en este estudio de caso se validó que la cantidad de práctica no es un factor determinante en la adquisición de los patrones manipulativos. Cabe aclarar, que en algunos casos hubo otras condiciones adicionales a esta que hicieron que algunos niños no cumplieran con el desarrollo establecido, de allí que vale más la calidad de la intervención y del disfrute de los niños y niñas.

Finalmente, dando valor a la experiencia Báez (2017), aporta a que permite reconocer e interiorizar los patrones motores básicos. Así como Mc Clenaghan y Gallahue (1958) validan que el desarrollo de habilidades de movimiento elemental, en este caso el lanzamiento como una de ellas, es un proceso que involucra la maduración y la experiencia y

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

concluye mencionando que el movimiento es expresivo, con utilidad, significado y divertido, aspectos que se reflejaron en cada uno de los espacios enriquecidos con los participantes.

13. Conclusiones

En este trabajo de investigación se llegó a la conclusión de que el aprendizaje experiencial es un modelo innovador que tiene gran incidencia y aporta al desarrollo motor de los niños y las niñas, en este caso en el patrón motor básico de lanzamiento. Dicho esto, el valor de la experiencia y las vivencias que tuvo el grupo de participantes permitió potenciar las habilidades necesarias para lograr un óptimo desarrollo del patrón.

Lo anterior se logra en primera medida al analizar las características y aportes derivados del aprendizaje experiencial, reconociendo que los niños y niñas son capaces de desarrollar habilidades basadas en:

- La creatividad potenciando la originalidad, la imaginación, creación, experimentación, vistos desde las diferentes maneras de mover su cuerpo y de lanzar.
- La interacción basada en la influencia que tienen los materiales, el entorno y el facilitador en este caso la investigadora.
- La motivación derivada de la relación con los demás y con el entorno que los rodea, involucrando procesos de comunicación, trabajo en equipo y colaboración.
- La reflexión como base para la interiorización del aprendizaje, sustentando la retroalimentación, el manejo y resolución de conflictos, el cuestionamiento y la interpretación de lo aprendido a lo cotidiano.
- La autonomía como esencial para tomar decisiones y adaptarse al ambiente.

En segundo lugar, se identificaron los cambios obtenidos en el patrón motor básico de lanzamiento del grupo, en el cual se da evidencia de que los niños y niñas mostraron mejoría en su desarrollo. Cabe aclarar que al tener como base que este no es lineal ni similar al de otro niño o niña, se presentaron avances en diferentes grados de madurez, pero que, al ser analizado el estudio de caso como un todo, se logran comprensiones y relaciones

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

significativas al identificar que la totalidad de los participantes mostraron progresos importantes a nivel visual y en los movimientos de sus brazos, tronco y miembros inferiores.

En tercera instancia, se comprendió la relación entre el aprendizaje experiencial y el patrón motor básico de lanzamiento, resaltando la creatividad, la interacción, reflexión y la motivación como los aportes y características más significativos para el aprendizaje e interiorización motora, y en algunos niños o niñas en específico la autonomía. En este sentido, el grupo desarrolló habilidades que les permitió crear nuevas maneras de lanzar, incluir diferentes expresiones corporales, experimentar y explorar materiales, encontrar nuevas formas de comunicarse, apoyarse mutuamente, trabajar en equipo, poner a prueba su imaginación y tomar decisiones frente a las diversas situaciones motoras que se les fueron presentando; de tal manera, que posibilitaron el desarrollo de un patrón motor básico de lanzamiento basado en sus experiencias y vivencias.

En cuarto lugar, realizar este trabajo de investigación permitió generar grandes transformaciones como profesional en Terapia Ocupacional e investigadora, pues se contribuyó al enriquecimiento de saberes en cuanto al quehacer en el ámbito educativo, dejando a un lado la intervención terapéutica e incentivando la práctica preventiva y de promoción del desarrollo de los niños y las niñas dentro del aula, así como también se enriqueció el conocimiento frente al modelo de aprendizaje experiencial, aquel que permite repensar las maneras en las que se imparten las clases, en este caso la de psicomotricidad, lo que deja como llamado de atención a propiciar el desarrollo motor no desde las actividades repetitivas si no basado en los interés de los niños y niñas y desde experiencias enriquecedoras.

La quinta conclusión, se relaciona con la importancia de este estudio de caso para el desarrollo infantil, ya que, con tan sólo analizar un patrón motor se pueden potenciar otras dimensiones como lo son lo sensorial, cognitivo, perceptual, social, entre otros. Y a la vez,

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

crea nuevos interrogantes y futuras investigaciones, pues si con un sólo patrón analizado se comprende cómo el aprendizaje experiencial aporta, pues también puede llegar a enriquecer otras áreas motoras y en general las diferentes clases impartidas en la escuela, promoviendo así un desarrollo de calidad.

Finalmente, para el desarrollo infantil también es esencial crear propuestas centradas en la observación, propiciando así espacios que den muestra de los aprendizajes y prácticas naturales de los niños y las niñas, ya que sus acciones y expresiones son las más significativas para llegar a aportar a esta valiosa etapa del desarrollo.

14. Recomendaciones

Para la realización de futuras investigaciones es importante rescatar que el grupo aún tiene habilidades del patrón motor básico de lanzamiento que se encuentran en desarrollo, considerando los avances que cómo sujetos obtuvieron. De esta manera, el incluir más experiencias y sesiones permitirá que los niños y niñas logren adquirir un patrón maduro, contemplando a la vez sus edades de desarrollo.

De igual manera, este estudio de caso es sólo una muestra de lo que el aprendizaje experiencial como modelo de enseñanza aporta a los procesos de los niños y las niñas en la escuela. En este sentido, se sugiere emplear metodologías que se direccionen a los intereses de los niños y las niñas, no sólo en el área motora, si no en cualquier clase que se imparta en la infancia.

Por otro lado, este trabajo de investigación hace un llamado a todos los profesionales que trabajan en pro del desarrollo infantil a promover nuevas prácticas que permitan a los niños y niñas consolidar habilidades que serán vitales para su vida. Además, invita a los terapeutas ocupacionales a ir más allá de una intervención terapéutica, asumiendo pues, un rol más activo dentro del ámbito educativo.

Finalmente, se motiva a todos los profesionales a valorar el significado de la observación, pues los niños y niñas día a día sorprenden con sus acciones, expresiones, lenguajes, entre otros; aquellos aspectos que los hacen ser sujetos activos y promotores de grandes aprendizajes.

15. Referencias

- Alarcón, M., Cortes, E. & López, M. (2013). “*Estrategia pedagógica para mejorar los patrones básicos fundamentales de movimiento: lanzar, atrapar, marcha y saltar en un estudiante del colegio Nydia Quintero de Turbay Sede A, jornada mañana del grado 502*”. [Tesis de pregrado, Universidad Libre de Colombia]. Archivo digital. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8655>
- Álvarez, L. (2010). *Terapia ocupacional en educación. Un enfoque sensorial en la escuela*. Universidad Nacional de Colombia.
- American Occupational Therapy Association [AOTA] (2020). *Marco de Trabajo para la Práctica de Terapia Ocupacional: Dominio y Proceso*. <https://www.studocu.com/es/document/universidad-de-burgos/la-terapia-ocupacional-en-los-trastornos-cognitivos/aota-2020-cuarta-edicion/17349125>
- Anselmo, C. (2017). “Caracterización de los patrones básicos de movimiento en niños afrodescendientes de 7 a 10 años de edad, de la I.E Técnica Agroindustrial San Luis Robles”. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional De Colombia]. Archivo digital. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9940/TE-21635.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ampuero, P., Bustamante, M., Liberona, K. & Mestre B. (2013). *Importancia del Profesor de Educación Física en el Desarrollo del Patrón Motor Lanzamiento en Niños de Segundo Nivel de Transición Versus la Educadora de Párvulo*. [Tesis de pregrado, Universidad Andrés Bello]. Archivo digital. <https://bit.ly/3uNS0FU>
- Báez, D., Castro, N., Charrie, F., Guanoni, J., Riquelme, D., Ortiz, A. & Reyes, V. (2017). *Influencia de la clase de educación física en el desarrollo de los patrones motores básicos en estudiantes de terceros básicos de la región metropolitana*. [Tesis de

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

grado, Universidad Andrés Bello, Santiago, Chile]. Archivo digital.

<https://bit.ly/3bhu3z7>

Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Inde publicaciones

Bárcena, F., Larrosa, B., & Mélich, S. (2006). Pensar la educación desde la experiencia.

Revista portuguesa de pedagogia, 40(1), 233-259. <https://digitalis->

[dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/4418/1/12%20-](https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/4418/1/12%20-)

[%20Pensar%20la%20educacion%20desde%20la%20experiencia.pdf](https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/4418/1/12%20-%20Pensar%20la%20educacion%20desde%20la%20experiencia.pdf)

Caso, M. (2015). *Preferencias y utilización de los estilos de enseñanza en las clases de educación física. propuesta contextualizada*. [Tesis de pregrado, Universidad de

Valladolid]. Archivo digital. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/13535>

Cadreja, M. (1990). John Dewey. Propuesta de un modelo educativo 1Fundamentos. *Aula*

abierta (55), 61-88. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2781489>

Case- Smith, J. & O'Brien, J. (2010). *Occupational therapy in children, sixth edition*.

Elsevier E book.

Cejudo, R. (2006). Desarrollo humano y capacidades. Aplicaciones de la teoría de las

capacidades de Amartya Sen a la educación. *Revista española de pedagogía* (234), 365-380.

<https://revistadepedagogia.org/wp->

[content/uploads/2007/06/DesarrolloHumanoYCapacidade.pdf](https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2007/06/DesarrolloHumanoYCapacidade.pdf)

COLCIENCIAS (2017). *Política de ética, bioética e integridad científica*.

<https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/noticias/politica-etica.pdf>

Convención sobre los derechos del niño, 2 de septiembre, 1990.

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Chavez, E.& Valdivia R. (2015) *Ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación*

oculo- manual de los niños y niñas de 4 y 5 años en la institución educativa inicial N.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

- 568 *Pucarumi*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Archivo digital. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/573>
- De- Juanas, A. (2014). Patrones motores y procesos de adquisición de la lecto- escritura en la etapa de la educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 6 (1), 321-326.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851790037.pdf>
- Espinar, E & Viguera, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana Educación*, 39 (3), 1- 14.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012&lng=es&nrm=iso
- Evergreen school (2018). <https://www.evergreenschool.edu.co/>
- Fernández, E., Gardoqui, M. & Sánchez, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. Inde publicaciones.
- Franco, A. & Ayala, J. (2011). Aportes de la motricidad en la enseñanza. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 7 (2), 95-119.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1341/134125454002>
- Gil, P., Contreras, R., & Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana De Educación*, 47.
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>
- Generelo, E. & La preta, S. (1993). *El desarrollo de la educación física infantil*. *Fundamentos de la física I y II*. Inde publicaciones.
- Gómez, J.(2007). *El aprendizaje experiencial*. Universidad De Buenos Aires. Archivo digital.
http://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

González, C. (2012). Aprender de la experiencia y competencias: aprendizaje y servicio.

Learning from experience and competencies: service-learning. *Estilos de aprendizaje.*

Investigaciones y experiencias (5), 1-10.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4644809>

Granados, H. & García, C. (2016). El modelo de aprendizaje experiencial como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula. *Ánfora*, 23 (41), 37-54.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=357848839002>

Guzmán, R. & García, S. (2022). *La observación del desarrollo infantil. Orientaciones para educadores*. Universidad de la sabana.

Hernández, R, Fernández, C & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación. Sexta edición*. Mc Graw Hill

Hopkins, H. (1998). *Terapia Ocupacional*. Editorial medica panamericana.

Instituto para la investigación educativa y el desarrollo (s.f.). *Instrumentos para el pilotaje*.

Universidad de La sabana.

Juarez, J. (2017, 5 de junio). Validar y buscar experto validación de instrumentos por expertos. Slideshare. <https://www.slideshare.net/josecarloscarlosjuar/validar-y-bucar-experto-validacin-de-instrumentos-por-expertos-1>

Jiménez, J. & Araya, G. (2010). Más minutos de educación física en preescolares favorecen el desarrollo motor. *Pensar en movimiento: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 8 (1), 1-8. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pem/article/view/442/433>

Kolb, D. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Ley 1804 de 2016. (2016, 2 de agosto). Congreso de la República de Colombia (2016). Diario Oficial No. 49.953. Bogotá, Colombia.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Ley 949 de 2005. (2005 17 de marzo). Congreso De La República De Colombia. Diario Oficial No. 45.853. Bogotá, Colombia.

Ley 1098 de 2006. (2006, 8 de noviembre) Congreso De La República De Colombia. Diario Oficial No. 46.446. Bogotá, Colombia.

MC Clenaghan, B., Gallahue, D. (1985). *Movimientos fundamentales*. Editorial Panamericana

Ministerio de Educación Nacional (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia. Documento10*.

https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2014). *Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial. Documento 25. De cero a siempre*.

<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N25-Seguimiento-desarrollo-integral-ni%C3%B1as-y-ni%C3%B1os-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación Nacional (2017a). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2017b). *Plan Nacional de educación 2016- 2026*.

http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL_ISBN%20web.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2018) *Lineamientos curriculares Preescolar*.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf

Montesdeoca, R. (2013). Análisis de las habilidades motrices básicas en los practicantes de tenis en la isla de Gran Canaria. [Tesis doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria]. Archivo digital.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=88368>

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

- Muckerji, P. & Albon, D. (2018). *Research methods in early childhood an introductory guide*. Sage publications ltd.
- Naciones Unidas (1948, 10 de diciembre). *Declaración universal de los derechos humanos*.
<https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- Observatori de Bioètica i Dret (1978, 30 de septiembre). Informe Belmont.
<http://www.bioeticayderecho.ub.edu/archivos/norm/InformeBelmont.pdf>
- Pantoja, M., Duque, L. & Correa, J. (2013). Modelos de estilos de aprendizaje: Una actualización para su revisión y análisis. *Revista Colombiana de Educación* (64), 79-105. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n64/n64a04.pdf>
- Payne, H. & Costas, B. (2020). Creative Dance as Experiential Learning in State Primary Education: The Potential Benefits for Children. *Journal of Experiential Education* 00 (0), 1-16 <https://doi.org/10.1177/1053825920968587>
- Polonio, B. (2008). *Terapia Ocupacional en la infancia: teoría y práctica*. Editorial médica panamericana.
- Ramírez, Y. & Rochow, A. (2011). *Principios de la Educación Experiencial en la Unidad Curricular de Actividades Motrices en Contacto con la Naturaleza en el Instituto Superior de Administración y Turismo, comuna Valdivia*. [Tesis de pregrado, Universidad Austral de Chile]. Archivo digital.
<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2011/ffr173p/doc/ffr173p.pdf>
- Ramírez, J. & Ariza, R. (2018). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para el desarrollo motor de los patrones básicos (lanzar y atrapar) en los niños de 101 del colegio IED Robert F. Kennedy, sede B jornada tarde*. [Tesis de pregrado, Universidad Libre]. Archivo digital.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15790/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

República de Colombia [Const.] (1991). Constitución política de Colombia.

<http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/constitucion-politica-colombia-1991.pdf>

Romero, M. (2010) El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Revista de Antropología Experimental*, 8 (10), 89-102.

<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae/article/view/1970>

Rodríguez, M. (2010). Las bases perceptivo-motrices en primaria: la percepción espacial.

Revista EF deportes (146). <https://www.efdeportes.com/efd146/las-bases-perceptivo-motrices-en-primaria.htm>

Rodríguez, R. (2016). La construcción de ambientes de aprendizajes desde los principios de la neurociencia cognitiva. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 9 (2), 245-263. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/63>

Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación*, 11 (15), 103-124.

<http://dx.doi.org/10.14516/fde.2013.011.015.005>

Sen, A. (2000). El desarrollo como libertad Gaceta Ecológica. *Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales Distrito Federal* (55), 2000, 14-20.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53905501>

Silva, M. (2018). *Concepciones de los Profesores Acerca de la Educación Experiencial y su Posible Uso para la Enseñanza en la Educación Formal*. [Tesis de pregrado, Universidad de la Sabana]. Archivo digital. <https://bit.ly/3rm4gLK>

Soledad, L., Gómez, A., Dopico, H. & Nuñez, O. (2014). La coordinación visomotora y su importancia para desarrollo integral de niños con diagnóstico de retraso mental moderado. *Revista EF deportes* (193).

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

<https://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>

Stake, R. (1999). Investigación con estudio de caso. *Morata*.

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Investigacion-con-estudios-de-caso.pdf>

Traverso N., Vanzo, F., Santos, N., Poletto, D., Fischer, A. & Feger, E. (2010). Aprendizaje a través de la experiencia y la formación de los gerentes de agencias de eventos. Un estudio de caso en los municipios de Herval D'Oeste y Joaçaba Brasil. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 19 (3), 359- 381.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180716755003>

Varela, M. (2014). *Relación entre los estilos de aprendizaje y los niveles de creatividad motriz en los estudiantes de la institución educativa Las delicias del municipio de El Bagre*. [Tesis de maestría, Universidad del Tolima]. Archivo digital.

<https://bit.ly/2Ooc916>

Yin, R. (2003). *Case study research: Design and methods (3rd ed)*. SAGE Publications

16. Anexos

16.1. Anexo A. Lista de chequeo

PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO (EDAD 4 A 5 AÑOS)

Indicadores:

1. N.I. : No integrado. 2. E.D.: En desarrollo. 3. I: Integrado.

	Estadio Inicial			Estadio Elemental			OBSERVACIONES	
	INDICADORES	1	2	3	1	2		3
VISUAL	Observa y sigue visualmente el elemento lanzado.							
MIEMBROS SUPERIORES	Movimiento partiendo desde el codo.				Preparación del movimiento con flexión de codo por encima del hombro.			
					Movimiento con leve impulso			
	Movimiento hacia adelante y hacia abajo.				El brazo se desplaza hacia adelante.			

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

	Separa los dedos para soltar el objeto.				Abre la mano para soltar el objeto.				
	Movimiento con poca direccionalidad.				Lanza hacia un punto amplio determinado.				
	Leve rotación de hombro.								
					La muñeca controla el lanzamiento.				
					Elevación de hombro. Disociación				
					Usa su mano preferente.				
TRONCO	Paralelo hacia el lado donde se lanza el objeto.				Rota hacia el lado donde se lanza el objeto.				
	Leve rotación al lanzar.				Movimiento preparatorio con rotación hacia atrás y al lado contrario.				
	Leve inclinación hacia atrás al lanzar.								

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

					Movimiento de lanzamiento con flexión de tronco.				
MIEMBROS INFERIORES	Pies fijos en el suelo				Paso adelante del pie correspondiente al mismo lado de la mano que lanza.				
	Leve desplazamiento de los pies (inconsciente) para no perder el equilibrio.								

Adoptado de [Batalla, A. \(2000\). Habilidades motrices. Inde publicaciones](#); Rodríguez, C., Garzón, J. & Romero, A. (2019). *Propuesta Didáctica Desde la Clase de Educación Física para Mejorar las Habilidades Básicas Motrices (lanzar y atrapar) en los Niños del Grado Tercero del Colegio Nydia Quintero de Turbay Jornada Tarde. [Tesis de pregrado, Universidad Libre]*; Anselmo, C. (2017). “Caracterización de los patrones básicos de movimiento en niños afrodescendientes de 7 a 10 años de edad, de la I.E Técnica Agroindustrial San Luis Robles”. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional De Colombia]; Montesdeoca, R. (2013). *Análisis de las habilidades motrices básicas en los practicantes de tenis en la isla de Gran Canaria. [Tesis doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria]*; Mc clenaghan , B. & Gallague, D. (1985). *Movimientos fundamentales. Editorial Médica Panamericana.*

16.2. Anexo B. Revisión por expertos

16.2.1. Ejemplo

DATOS GENERALES DEL EXPERTO A EVALUAR:

Apellidos y Nombres del experto:

Cargo del experto:

Marque con una equis (X) dentro del cuadro de valoración, el ítem que considere más pertinente.

1. Deficiente
2. Malo
3. Regular
4. Bueno
5. Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
Claridad	Formulado con lenguaje apropiado.					
Objetividad	Esta expresado en conductas observables.					
Actualidad	Adecuado al desarrollo motor actual de los niños y niñas.					
Intencionalidad	Adecuado para evaluar y aportar a los objetivos del proyecto.					
Consistencia	Basados en aspectos teóricos.					
Coherencia	Hay coherencia entre los ítems.					
Aplicación	Los datos permiten un análisis y tratamiento pertinente.					
Indicadores	Los indicadores de evaluación y calificación son pertinentes.					
Organización	Presentación ordenada					

CONCEPTO GENERAL DEL EXPERTO:

Sugiere aplicar los instrumentos tal como están ()

Sugiere aplicar los instrumentos una vez realizados los ajustes. No requiere revisarlos nuevamente ()

Solicita revisar nuevamente los instrumentos una vez se hagan los ajustes, para ser validados ()

OBSERVACIONES ADICIONALES:

Adoptado de: Instituto para la investigación educativa y el desarrollo (s.f.). Instrumentos para el pilotaje. Universidad de La sabana. Juarez, J. (2017, 5 de junio). Validar y buscar experto validación de instrumentos por expertos. Slideshare. <https://www.slideshare.net/josecarloscarlosjuar/validar-y-bucar-experto-validacin-de-instrumentos-por-expertos-1>

16.2.2. Experto 1

DATOS GENERALES DEL EXPERTO A EVALUAR

Apellidos y Nombres del experto: Carolina Duarte Méndez

Cargo del experto: Terapeuta Ocupacional/ Esp. Neuropsicología educativa / Cert. Integración sensorial.

Marque con una equis (X) dentro del cuadro de valoración, el ítem que considere más pertinente.

1. Deficiente
2. Malo
3. Regular
4. Bueno
5. Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
Claridad	Formulado con lenguaje apropiado.					X
Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Actualidad	Adecuado al desarrollo motor actual de los niños y niñas.				X	
Intencionalidad	Adecuado para evaluar y aportar a los objetivos del proyecto.					X
Consistencia	Basados en aspectos teóricos.				X	
Coherencia	Hay coherencia entre los ítems.				X	
Aplicación	Los datos permiten un análisis y tratamiento pertinente.				X	
Indicadores	Los indicadores de evaluación y calificación son pertinentes.					X
Organización	Presentación ordenada					X

CONCEPTO GENERAL DEL EXPERTO:

Sugiere aplicar los instrumentos tal como están ()

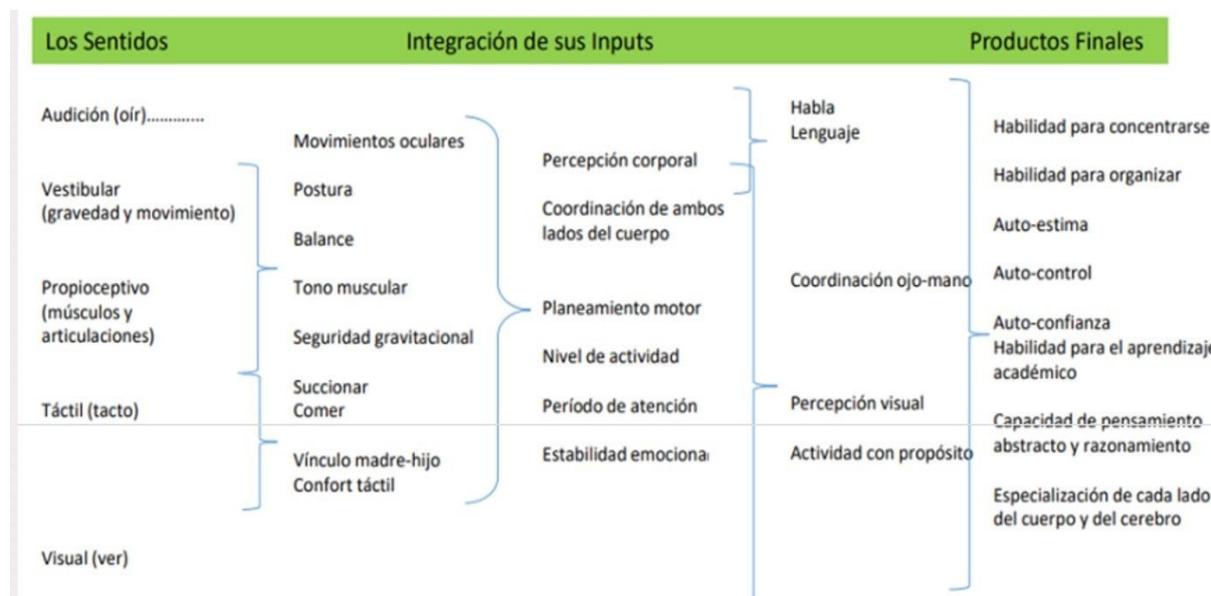
Sugiere aplicar los instrumentos una vez realizados los ajustes (Si)

Solicita revisar nuevamente los instrumentos una vez se hagan los ajustes, para ser validados (No)

OBSERVACIONES ADICIONALES:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

El documento es pertinente en términos de adquisición del patrón, logra verificar estadios inicial y elemental de manera clara. Requiere de una habilidad de observación detallada. es importante que dentro de la información de marco teórico se de la explicación de los procesos previos al desarrollo del lanzamiento, teniendo en cuenta que el patrón a investigar requiere de la integración de inputs en niveles más primarios. Revisar el siguiente gráfico, en específico los que se encuentran antes de la coordinación ojo-mano.



Igualmente, es necesario darle mayor importancia al desarrollo de la coordinación óculo-manual. Dar aclaración si el patrón se va a realizar al aplicar la lista de chequeo con un objeto en todos los casos, de la misma característica, (peso y distancia) de verificación.

Al momento de aplicar tener en cuenta:

- Detección visual de niño@ hacia el objeto.
- Fijación y ubicación del lugar al que llegará el objeto
- Localización espacial, distancia y dirección
- planificación y programación del movimiento del brazo
- Prensión y agarre del objeto
- Exploración, transporte y soltar

Adjunto a este documento envié dos textos que pueden validar aún más la propuesta del proyecto investigativo.

Quedo atenta a cualquier inquietud.



CAROLINA DUARTE MENDEZ

Terapeuta Ocupacional-UMB

Esp. Neuropsicología educativa- Politecnico Grancolombiano

Cert. Integración sensorial- Universidad del Sur de California

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

16.2.3. Experto 2

DATOS GENERALES DEL EXPERTO A EVALUAR

Apellidos y Nombres del experto: Linda Ramírez Rodríguez

Cargo del experto: Terapeuta Ocupacional- Cert. Integración Sensorial.

Marque con una equis (X) dentro del cuadro de valoración, el ítem que considere más pertinente.

1. Deficiente
2. Malo
3. Regular
4. Bueno
5. Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
Claridad	Formulado con lenguaje apropiado.				X	
Objetividad	Esta expresado en conductas observables.				X	
Actualidad	Adecuado al desarrollo motor actual de los niños y niñas.				X	
Intencionalidad	Adecuado para evaluar y aportar a los objetivos del proyecto.				X	
Consistencia	Basados en aspectos teóricos.				X	
Coherencia	Hay coherencia entre los ítems.				X	
Aplicación	Los datos permiten un análisis y tratamiento pertinente.				X	
Indicadores	Los indicadores de evaluación y calificación son pertinentes.				X	
Organización	Presentación ordenada				X	

CONCEPTO GENERAL DEL EXPERTO:

Sugiere aplicar los instrumentos tal como están (Si)

Sugiere aplicar los instrumentos una vez realizados los ajustes – ()

Solicita revisar nuevamente los instrumentos una vez se hagan los ajustes, para ser validados (No)

OBSERVACIONES ADICIONALES: Con el objetivo de cualificar la lista de chequeo es importante aclarar cuál será el tamaño de los objetos de lanzamiento, teniendo en cuenta que dependiendo de esta variable los movimientos a nivel de miembro superior e inferior van a variar dado que cambia el peso, la forma de agarre, el nivel de equilibrio y coordinación.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Firma:

**LINDA****RAMIREZ RODRIGUEZ****TERAPEUTA OCUPACIONAL R.P: 1016064687****CERT. INTEGRACIÓN SENSORIAL****UNIVERSIDAD DEL SUR DE CALIFORNIA****R: 1451**

16.2.4. Experto 3**DATOS GENERALES DEL EXPERTO A EVALUAR**

Apellidos y Nombres del experto: Luz Baquero.

Cargo del experto: Terapeuta Ocupacional

Marque con una equis (X) dentro del cuadro de valoración, el ítem que considere más pertinente.

1. Deficiente
2. Malo
3. Regular
4. Bueno
5. Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
Claridad	Formulado con lenguaje apropiado.					X
Objetividad	Esta expresado en conductas observables.					X
Actualidad	Adecuado al desarrollo motor actual de los niños y niñas.					X
Intencionalidad	Adecuado para evaluar y aportar a los objetivos del proyecto.					X
Consistencia	Basados en aspectos teóricos.					X
Coherencia	Hay coherencia entre los ítems.					X
Aplicación	Los datos permiten un análisis y tratamiento pertinente.				X	
Indicadores	Los indicadores de evaluación y calificación son pertinentes.				X	
Organización	Presentación ordenada					X

CONCEPTO GENERAL DEL EXPERTO:

Sugiere aplicar los instrumentos tal como están (Si)

Sugiere aplicar los instrumentos una vez realizados los ajustes – ()

Solicita revisar nuevamente los instrumentos una vez se hagan los ajustes, para ser validados (No)

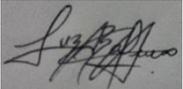
OBSERVACIONES ADICIONALES:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Felicito a Alexa por esta iniciativa pues es necesario medir resultados de nuestras observaciones y aportes en la experiencia, además de documentarlos para que a futuro se pueda extender la presente investigación.

Creo que los objetivos (general y específicos) se encuentran bien planteados y la lista de chequeo que desea aplicar es bastante específica y le permitirá presentar con éxito los resultados que recopile durante el proceso.

Quedo atenta por si requiere alguna orientación. Atentamente,

Firma: 

Luz Baquero

Terapeuta Ocupacional

16.2.5. Experto 4**DATOS GENERALES DEL EXPERTO A EVALUAR****Apellidos y Nombres del experto: John Alexander Achuri Barbosa****Cargo del experto: Licenciado en Educación física / Esp- Neuropsicología escolar.**

Marque con una equis (X) dentro del cuadro de valoración, el ítem que considere más pertinente.

1. Deficiente
2. Malo
3. Regular
4. Bueno
5. Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
Claridad	Formulado con lenguaje apropiado.					X
Objetividad	Esta expresado en conductas observables.					X
Actualidad	Adecuado al desarrollo motor actual de los niños y niñas.					X
Intencionalidad	Adecuado para evaluar y aportar a los objetivos del proyecto.					X
Consistencia	Basados en aspectos teóricos.					X
Coherencia	Hay coherencia entre los ítems.					X
Aplicación	Los datos permiten un análisis y tratamiento pertinente.					X
Indicadores	Los indicadores de evaluación y calificación son pertinentes.					X
Organización	Presentación ordenada					X

CONCEPTO GENERAL DEL EXPERTO:

Sugiere aplicar los instrumentos tal como están (SI)

Sugiere aplicar los instrumentos una vez realizados los ajustes- No requiere revisarlos nuevamente (Si)

Solicita revisar nuevamente los instrumentos una vez se hagan los ajustes, para ser validados (NO)

OBSERVACIONES ADICIONALES: La matriz revisión de chequeo es una buena herramienta, esta cumple satisfactoriamente con el objetivo establecido.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

A handwritten signature in brown ink, appearing to be 'JAB', with a horizontal line extending to the right from the top of the letters.

Firma:

JHON ALEXANDER ACHURI B.
NEUROPSICOLOGO ESCOLAR
Esp. Habilidades motoras

16.3. Anexo C. Diario de campo**(E1): EXPERIENCIA 1: MALABARISTAS****(S1) Sesión 1:****PREK C :18/02/22****PREK A :21/02/22****PREK B: 23/04/22**

La investigadora inició la experiencia mencionando a los estudiantes que empezarían convirtiéndose en malabaristas, para eso se les indicó que hicieran uso de sombreros locos, los niños emocionados aplaudieron y gritaron, luego cada malabarista, escogió el sombrero que más le gustó y posteriormente, se les pintó una figura con pintu carita, cada uno mencionaba lo que deseaba como flores, corazones, puntitos y hasta delfines. Algunos niños les pintaron las caritas a sus otros amigos, siendo solicitado por ellos a la investigadora. Finalmente, se dirigieron al espacio de la experiencia.

Se inició el show de malabares musical realizando movilidad de brazos con cuerdas amarradas a las muñecas, los malabaristas tenían la opción de escoger el color, al iniciar los malabaristas prestaron atención a los movimientos que hacía la investigadora, pero pasado el tiempo cada uno empezó a moverse más libremente y creando nuevos movimientos, refiriendo a la investigadora que fueran observados.

En el show se movieron los brazos libremente, luego la malabarista mayor en algunos espacios guiaba los movimientos, para esto se hicieron círculos con los hombros, brazos arriba y abajo alternados, primero una mano, luego la otra y simultáneos.

Posteriormente, se incluyó dinámica en donde los malabaristas debían estar atentos al sonido de la investigadora y lanzar muy lejos sus pelotas para luego coger y recogerlas. En este espacio los malabaristas prestaron atención a cada uno de los sonidos y luego realizaron los lanzamientos.

Participante 1:

Mueve sus brazos de manera circular, aunque no los eleva completamente, primero mueve un brazo luego el otro, posteriormente involucra los dos. Cuando la música suena se motiva aún más y empieza a mover más amplios sus brazos, se desplaza por el espacio, comparte con sus amigas y le muestra las cintas a las mismas. Falta mayor segmentación. La estudiante realiza comentarios como: “mira lo que puedo hacer”, “mis cintas se mueven muy lindo”.

En la segunda dinámica eleva su hombro, observa su pelota, lanza con impulso leve desde codo, posteriormente lo eleva y envía sus brazos atrás de la cabeza, con su mano izquierda aún no eleva, lanzamiento corto con corto trayecto.

Participante 2:

No asiste

Participante 3:

Realiza movimientos levemente coordinados, mueve su cuerpo con energía y motivación al escuchar la música. eleva sus hombros, les muestra a sus compañeros lo que realiza. Los movimientos de sus miembros superiores son amplios y se desplaza emocionada. La niña refiere “¿Profe mañana podemos volver a tener las cintas?, me gusta mucho”.

En la segunda dinámica, eleva sus dos brazos e intenta lanzarlos con fuerza mientras los observa. se muestra motivada y entusiasmada porque su pelota vuele más lejos, desde el inicio de la experiencia se observa tranquila y se expresa de manera fluida con sus compañeros e investigadora.

Participante 4:

En la primera actividad se muestra tímida, mueve sus brazos iniciando con codos y muñecas, se mueve poco por el espacio, aunque luego de iniciar con la música y motivarla, se va sintiendo más segura, en algunos momentos la investigadora la apoya para realizar los movimientos, luego lo intenta ella solita, practicando con sus brazos por separado y después intentando simultáneo. En los movimientos de arriba y abajo se observa mayor fluidez. Después de un tiempo se logra ver más emocionada, espontánea y tranquila.

En la segunda dinámica lanza primero con la derecha, eleva su brazo por encima del hombro, lleva la mano detrás de la cabeza. con su mano izquierda al inicio cambia de mano, pero luego eleva su brazo y ejecuta el lanzamiento.

Participante 5:

Observa sus cintas y le agrada mover su cuerpo, aunque sus movimientos son poco fluidos y coordinados, le cuesta elevar completamente sus brazos.

le emociona la música y el tener que moverse, para a la vez ver cómo se mueven sus cintas, se expresa de manera verbal con sus amigos e investigadora, realiza sonidos siguiendo el ritmo de la música de circo.

Se encuentra realizando movimientos desde codos, mueve sus brazos con gran fuerza y poco controlada.

El estudiante refiere: “se me enredaron las cuerdas, me ayudas, no las puedo mover” (frustrado), “¿me puedo llevar el sombrero?”

Se requiere acompañamiento constante, se dispersa cuando no logra realizar los ejercicios, la investigadora lo direcciona mostrándole los movimientos a realizar en el show, en ocasiones se frustra al no poder mover las cintas y se aleja, pero luego ve a sus amigos y retorna, intentándolo y mencionando que ahora sí puede.

En la segunda actividad le encanta correr y la música, lanza con poca elevación de hombro, intenta mirar su pelota cuando la lanza, al inicio se aleja del grupo, pero después se motiva por correr y lanzar al ver que sus demás amigos también lo hacen y al ser motivado por la investigadora quien le refiere que si lo logrará y que realizará el mejor show de malabares.

Participante 6:

No asiste

Participante 7:

En la primera actividad se muestra tímida, mueve sus brazos iniciando con codos y muñecas, se mueve poco por el espacio, se acerca constantemente a la auxiliar, no interactúa con sus compañeros ni investigadora, en ocasiones refleja llanto, aunque luego de iniciar con la música y tener un acercamiento una a una, responde y asienta con su cabeza, pasado el tiempo se va sintiendo más segura, el llanto desaparece y en algunos momentos la investigadora la apoya para realizar los movimientos, luego lo intenta ella sola, practicando con sus brazos por separado y después intentando simultáneo. En los movimientos de arriba y abajo se observa mayor fluidez. Luego de un tiempo se logra ver más emocionada y tranquila acercándose a una de sus amigas con la cual tiene un vínculo más establecido.

Mueve sus cintas elevando ambos brazos, al inicio lento, pero luego con mayor fluidez, intenta alternar los movimientos de sus brazos.

constantemente, se motiva a la estudiante mencionando “veamos a M., muy bien, perfecto como mueves tus cintas, que bellas tus cintas”.

En la segunda actividad, se intenta alejar un poco de la auxiliar, aunque regresa a ella por instantes. Eleva sus hombros, intenta llevar su brazo hacia atrás, observa el objeto cuando es lanzado, toma leve impulso y lanza.

Participante 8:

Mueve sus brazos, coordina y eleva brazos. Desde el inicio se motiva y mueve su cuerpo con emoción y energía. cuando la investigadora se dirige a los demás ella se acerca llamando su atención para también ser vista refiere “ ¿ y yo cómo lo hago”, salta, gira y se ríe mientras mueve sus brazos.

Se muestra muy alegre por el show, lanza con gran emoción elevando sus brazos, primero derecha y luego izquierda.

Participante 9:

Se ve muy motivada, se esfuerza y mueve sus brazos con gran fluidez y coordinación requiere apoyo en ocasiones para alternar sus brazos, para y vuelve y retoma.

Eleva sus hombros, manos detrás de la cabeza, lanza con mano derecha y luego con izquierda, eleva brazo tomando leve impulso, observa su pelota cuando es lanzada.

Cuando mueve sus brazos, guía los movimientos refiriendo uno y dos, apoya a su amiga y le muestra cómo debe hacer su show.

En ocasiones se acerca a la investigadora y sus amigas para mostrarles un nuevo movimiento, refiriendo que es más divertido si lo mueve de dicha manera.

Participante 10:

Ejecuta movimiento completo de hombro con su brazo izquierdo, cambia de brazo y realiza movimientos completos con mano derecha, al continuar con los dos empieza desde codo, la investigadora la apoya y luego completa movimientos desde hombro. Posteriormente, mueve sus brazos de manera alterna. Finaliza haciendo círculos usando codos y muñecas. En ocasiones presenta dificultad para la fluidez de los movimientos, pero se detiene, se organiza y continúa.

Eleva su hombro y se observa leve rotación del mismo, con su mano izquierda se observa menor direccionalidad, eleva el brazo a la misma altura de su hombro.

En la experiencia se observa reservada y poco comunicativa al inicio, luego al ver a sus amigos y escuchar la música empieza a sonreír y motivarse.

Participante 11:

El niño se mueve y se muestra un poco tímido al iniciar, regresa de una incapacidad por cirugía. Mueve sus brazos con poca amplitud, inicialmente desde los codos y manos, pero a medida que se va involucrando con sus amigos, aunque con poca comunicación verbal, la investigadora y la experiencia, empieza a sentirse más cómodo y sus movimientos son más libres.

Eleva brazos por encima de hombros, realiza movimientos circulares con ambas manos, le cuesta coordinar de manera simultánea.

Después de un tiempo ya empieza a sonreír y a correr por el espacio, siguiendo a los demás compañeros.

En la segunda actividad está atento a la instrucción, prepara sus brazos para lanzar primero con derecha luego izquierda, lanza con la derecha con leve elevación de hombro, con la izquierda desde codo con leve impulso.

Participante 12:

En esta primera experiencia el niño requiere acompañamiento constante, pues se distrae fácilmente, aunque muestra interés por la música y participar en el show. mueve sus brazos de manera libre, luego de un tiempo empieza con los movimientos indicados, en izquierda se observa poca elevación de brazo, ejecuta desde codo, refiere por instantes, que si eleva más sus brazos sus cintas volarán mejor.

La investigadora lo llama en algunos momentos y modela cada una de las dinámicas del show para centrar de nuevo, el niño intenta girar sus brazos para hacer círculos, aunque termina subiendo y bajando únicamente y prefiere realizar la dinámica sin ayuda o modelamiento, para esto se aleja.

Tiempo después, al estar involucrada la investigadora dentro de la experiencia, permite que el niño pueda observar y dirigirse hacia ella, corrigiendo sus movimientos.

Intenta coordinar movimientos simultáneos.

Lanza con poca elevación de sus brazos, se retroalimenta para que observe el objeto lanzado.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 13:

Inicia movimiento de las cuerdas desde el codo, con su mano izquierda, luego al cambiar a la derecha su movimiento es más fluido, involucra hombros, sube y baja brazos de manera alternada.

Al realizar movimientos circulares con sus manos simultáneas requiere mayor coordinación.

Se muestra feliz, corre e interactúa con sus amigos, la música lo motiva.

eleva sus brazos para lanzar, se muestra atento y le motiva competir dentro del show.

refiere “ mi pelota llegó más lejos, profe mírame, quiero correr otra vez y lanzar hasta el cielo”.

En general en esta primera intervención de la experiencia, se escuchan risas, la música los engancha, se apoyan entre ellos para desenredar las cuerdas o ver cómo se mueven unas más que las otras.

Al final refieren agrado por el show de las cintas, porque podían escoger sus colores, mover su cuerpo y jugar con sus amigos, también mencionan que aprendieron a mover sus brazos para que estos bailaran e hicieran maromas como los payasos en el circo.

(S2) Sesión 2:

PREK C: 22/02/22

PREK B: 24/02/22

PREK A: 28/02/22

La experiencia de malabaristas en esta segunda sesión inició con la selección de los gorros y pintu caritas en la cara, los niños en este caso al igual que en la primera, pudieron elegir y mencionar qué figura querían, cada uno esperaba ansiosamente su turno para escoger, en algunos momentos hubo niños que querían el mismo sombrero, pero lograron llegar a acuerdos y compartían.

Se estipularon tres actividades dentro del show de malabares, el primero era una dinámica de derribar conos acostados boca abajo, segundo, lanzamiento de pelotas a canasta y el tercero, tocar una hoja pegada en la pared lanzando una pelota.

Los malabaristas se dividieron en tres grupos y fueron rotando por cada uno de los tres shows, acompañados de la música de circo, entre ellos mismos decidieron el orden para rotar.

Participante 1:

En el show de lanzamiento a la pared intenta llevar su brazo atrás de la cabeza, aunque con poca elevación de brazo, requiere mayor impulso para el show en la canasta, realiza movimientos desde codo, pero se observa leve elevación.

En la dinámica de derribar conos le cuesta controlar la posición y tronco, lo hace con leve impulso y dirección.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

La malabarista refiere querer volver a pasar en el show de derribar bolos, “profe, puedo pasar en los bolos, es muy divertido”.

Participante 2:

En el lanzamiento a pared, eleva hombro, lo lleva levemente hacia atrás y con gran impulso lanza, leve control de fuerza en ambos brazos.

En show de canasta realiza movimientos con leve impulso, involucrando más codo que hombro, direcciona hacia la canasta. en derribar bolos, eleva pelota por encima de cabeza, aunque le falta dirección y mayor control de tronco.

En el show de bolos refiere “No me gusta esto, está difícil”, la investigadora lo apoya y después de ser motivado y ver que sus amigos lo invitan se involucra de nuevo, comprende que al ubicar los bolos un poco más separados y corriéndolos un poco del suelo estos se mantienen de pie.

Participante 3: En lanzamiento a pared intenta tomar mayor impulso con leve elevación de hombro, sigue movimiento desde codo con dirección en espacio amplio.

En el show de derribar intenta levantar cabeza, acomoda brazos por encima de hombros y lanza con leve dirección del objeto.

En show de canasta hace impulsos leves desde codo, intentando llevar atrás codo para mayor fuerza, lanza e intenta dirigir objeto a punto amplio.

La niña refiere: “¿Profe te puedo decir algo? me encanta tu clase, yo puedo hacer malabares con muchas pelotas”.

Participante 4:

No asiste

Participante 5:

No muestra agrado al tener que asumir posturas, refiere que no le gusta, porque no puede, pero participa en los otros dos shows motivado, prefiriendo el de la canasta, por ende, se le da opción de que pueda participar en el que le agradó.

Falta mayor elevación de hombros, control de tronco, intenta lanzar las pelotas, pero le cuesta dirigir hacia un punto el objeto, incluye demasiada fuerza en sus movimientos.

Se frustra fácilmente, pero al referir que lo importante es participar en el show, lanza las pelotas y se divierte en algunos momentos.

Refiere “¿Niños listos para empezar el show?”

Participante 6:

No asiste.

Participante 7:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Al derribar conos se acuesta boca abajo con mayor seguridad, intenta elevar brazos por encima de cabeza, lanza a distancias cortas y direcciones específicas.

En el show de canasta intenta llevar su brazo un poco atrás y encima del hombro, intenta flexionar la muñeca al soltar el objeto. el movimiento sigue siendo desde codo.

En tiro a la pared toma leve impulso se acerca a una hoja y lanza subiendo el brazo y direccionando el objeto.

Intenta acercarse a sus amigos para sentirse más segura, interactúa con pocas palabras con la investigadora, lo cual es importante para su proceso. sonríe y se siente más segura en el espacio sin tener a la auxiliar cerca, cuando se expresa verbalmente lo hace en un tono bajo y esperando que la investigadora se acerque y agache para hablar al oído.

Participante 8:

Con la dinámica de derribar eleva sus brazos por encima de cabeza, lanza con fuerza, aunque con leve dirección.

En canasta y tiro a la pared eleva levemente los hombros e intenta llevarlos atrás para tomar impulso, aunque requiere de esfuerzo.

En lanzamiento a pared intenta direccionar el objeto con poca fuerza y leve elevación de brazos.

Realiza los shows muy motivada, celebra y brinca cuando logra realizar el show de manera correcta, Se acerca a la investigadora y refiere gustarle cada uno de los shows “mira profe también puedo lanzar así”.

Participante 9:

Se acuesta boca abajo, le cuesta asumir la posición requiere mayor direccionamiento del objeto y fuerza, en show de la canasta toma impulso desde codo y en lanzamiento a pared, eleva brazo levemente por encima del hombro, lanza con mayor fuerza y dirección en espacios amplios.

Durante la experiencia se muestra motivada y quiere participar en todos los tres shows, se observa atenta y menciona querer lanzar de otras maneras para que su show sea más divertido, de allí que involucra lanzamientos girando y por debajo de las piernas.

Participante 10:

Al derribar bolos al inicio empuja la pelota, pero luego la eleva por encima de la cabeza con control de tronco.

En el show de la canasta eleva hombro, intenta flexionar su muñeca, apunta hacia la canasta, falta mayor impulso.

En tiro a la pared eleva hombros, toma mayor impulso llevando su antebrazo a la cabeza, aunque su fuerza debe ser trabajada. le cuesta más con el izquierdo.

Refiere “nunca había jugado bolos así, este show es muy divertido, “mira también podemos lanzar así (lo hace girando sus brazos rápidamente) ”.

Participante 11:

En bolos al inicio empuja la pelota, posteriormente eleva brazos por encima de cabeza, apuntando a los objetos con buen impulso.

Inicia poco motivado y no muestra interés por involucrarse, pero luego al ver la experiencia y sus compañeros, decide acercarse y su actitud cambia, primero con movimientos suaves, pero luego, ya con más energía.

En lanzamiento a pared intenta llevar su brazo un poco atrás, por encima de sus hombros, lanza hacia las hojas con leve impulso.

En la canasta realiza impulso desde el codo, no lleva brazo atrás, intenta flexionar su muñeca, intenta direccionar la pelota hacia la hoja.

Participante 12:

En los bolos se acuesta boca abajo no realiza impulso ni despegue de brazos del suelo al inicio, luego de un tiempo se involucra y se muestra más interesado por la actividad y empieza a elevar su brazo por encima de la cabeza y lanza con mayor impulso, se mantiene en la posición boca abajo, realiza algunos ajustes posturales.

En lanza a canasta eleva su brazo por encima de hombros, toma impulso para lanzar hacia el objeto, lo hace con ambas manos por separado. mueve su muñeca hacia abajo para soltar el objeto.

En lanzamiento a pared observa las hojas para apuntar hacia su objetivo, logra mayor fuerza y dirección para soltar la pelota, con la derecha se observa mayor fuerza.

El niño llega con poco interés a la clase, ya que no le agrada mucho el movimiento, sin embargo, al ver las experiencias se emociona y participa en cada una de ellas, adicional juega y explora la pelota y los materiales realizando otros ejercicios y mostrándole a sus amigos lo que puede hacer.

Participante 13:

Le cuesta despegar los codos del suelo al inicio, progresivamente lo intenta por cortos tiempos.

En lanzamiento a pared lanza con derecha e izquierda incluyendo más fuerza, eleva su hombro y lleva el brazo detrás de su cabeza.

En la canasta intenta tomar impulso y dirige el objeto hacia el punto indicado, su brazo se eleva pero no sobrepasa el hombro.

Se emociona tanto en las dinámicas que en ocasiones le cuesta esperar su turno, por lo cual se invita a apoyar a sus compañeros que requieren apoyo.

Como aspectos generales a considerar en la experiencia, se rescata que fueron tres shows que generaron expectativa en los niños, ya que a medida que iban llegando al espacio querían participar pero a la vez rotar para estar en la otra actividad, fueron tres dinámicas muy llamativas, pero que en algunos momentos por tiempo fue necesario agilizar la experiencia. se tuvo que hacer una clase adicional para que los niños y niñas pudieran disfrutar de la

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

experiencia y también por qué ellos mismos refirieron que les había gustado y querían volver a pasar, porque no habían alcanzado a pasar varias veces.

(S3) Sesión 3:**PREK B: 25/02/22****PREK C: 25/02/22****PREK A: 01/03/22**

Los malabaristas retomaron la secuencia de las experiencias previas, en donde se anticiparon a reconocer en qué se trabajaría y muy felices al preguntarles en qué se convertirían respondieron, ellos solitos tomaron sus gorros y decidieron nuevamente qué figura querían pintar en sus caritas. al verse pintados querían mostrarles a sus amigos y verse en el espejo, algunos con respuesta de asombro por cómo había quedado su figura.

Para esta tercera sesión se realizó un show de transporte de pelotas de un lado a otro, lanzando hacia distancias cortas y luego se llevó a cabo dinámica con aro para luego correr y atraparlo.

Participante 1:

En el show de lanzamiento de aro eleva e impulsa el brazo hacia atrás y adelante. se observa preferencia manual derecha, su tronco gira levemente hacia atrás y luego flexiona.

En lanzamiento de pelotas toma impulso a nivel de codo, leve de hombro y mano con poca flexión de esta hacia abajo.

Muestra interés y curiosidad por ver como lanza su aro y esta gira, le causa gracia lanzarlo y que este se desvíe o choque con el de otro amigo.

Participante 2: Realiza impulso desde codo, eleva brazo por encima de cabeza, su muñeca intenta direccionar el movimiento, predomina mano derecha.

Ejerce en ocasiones mayor fuerza, pero luego se regula y lanza hacia el punto determinado.

Su tronco gira hacia atrás y se flexiona levemente paralelo al lanzamiento.

Cuando el aro no gira en la dirección que desea se molesta y se aleja del grupo, no obstante, se apoya y se le comenta que al ser un show da más gracia que el aro se vaya para otros lados y que la idea es participar más no hacerlo perfecto ya que estamos aprendiendo, la investigadora se involucra en la experiencia y esto lo ayuda a salir de su frustración, luego se emociona y vuelve a participar.

Refiere “ Mira profe este es un malabar de payaso” (luego lanza su aro).

Participante 3:

Eleva el brazo por encima del hombro, extiende y flexiona el codo, su cuerpo intenta girar contralateral al lanzamiento.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Realiza impulso de hombro y codo, su muñeca intenta direccionar el movimiento y lanzamiento.

Se emociona y genera más fuerza para lanzar su aro para que éste ruede, compite con sus amigas y se muestra feliz al ayudar a sus amigas para recolectar las pelotas.

Participante 4:

Intenta elevar brazo, lanza con mano derecha se observa mayor impulso con dirección. Luego se observa tronco con leve flexión y extensión.

Inclina tronco al soltar objetos impulso desde codo y por encima de cabeza.

Hace transferencia de mano izquierda a derecha. le cuesta aumentar fuerza y abre sus manos para soltar objetos.

Indaga constantemente y busca seguridad en el adulto para hacer la experiencia, no obstante, le agrada sentir que la investigadora la felicite y le motive para continuar.

Participante 5: esta experiencia lo motiva y logra involucrarse en mayor grado.

Lanza con leve impulso, le cuesta dar dirección al objeto, lanza con mano izquierda y luego derecha en menor grado, eleva brazo con fuerza poco controlada y suelta el aro hacia abajo.

Su tronco se ubica paralelo al lanzamiento con poca flexión.

Salta, mueve sus manos con entusiasmo y se sacude al sentirse feliz por lanzar y hacer parte del show, les dice a sus amigos “lancen malabaristas” y también comenta “vuela muy alto”.

Participante 6:

Ejerce poca fuerza en sus primeros lanzamientos de aro, luego ajusta su cuerpo e intenta elevar sus brazos con dirección hacia un punto.

Predomina la mano derecha, aunque logra trabajar con ambas.

Su tronco tiene leve rotación hacia atrás, en lanzamiento de pelotas intenta incrementar su fuerza para que llegue a la distancia esperada, flexiona su muñeca al soltar el objeto.

Se muestra tímida al inicio, pero luego salta y gira con sus amigas al lanzar el aro, se ríen y les parece divertido que se choquen sus aros.

Participante 7:

No asiste.

Participante 8:

No asiste.

Participante 9:

En lanzamiento y show de aro intenta elevar sus dos brazos para que éste ruede, lo lanza a cortas distancias, ya que imparte mucha fuerza y el aro cae de inmediato al suelo, pero luego, al realizar el show va mejorando e intenta que el aro ruede, predomina lanzamiento con mano derecha, flexiona muñeca, lleva su tronco levemente hacia atrás, hace transferencia de mano de izquierda a derecha y toma impulso intentando llevar brazo un poco por detrás de la cabeza.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 10:

Eleva hombro, preferencia manual derecha, abre sus dedos para soltar, intenta flexionar y girar tronco al lanzar, continua con movimiento paralelo al lanzamiento.

toma impulso involucrando el hombro, gira su tronco levemente al lado contrario de donde lanza.

Se muestra seria y poco expresiva, no dialoga con sus compañeros, pero luego de un tiempo se acerca a ellos para ver cuál es el aro más veloz, salta y se emociona cuando encesta sus pelotas o su aro gira lejos.

Participante 11:

Se inclina o flexiona tronco al soltar objeto, incluye impulso desde codo, con leve elevación de brazos, hace uso de mano derecha y su muñeca se flexiona para soltar.

ubica su tronco levemente hacia atrás, abre sus manos y separa los dedos.

Juega, corre y se desplaza por el espacio, le gusta explorar los objetos y el aro en especial, realizando lanzamientos de diferentes maneras y le muestra a sus amigos e investigadora.

Participante 12:

Al inicio no agarra por completo el aro ni las pelotas, realiza pinzas o flexiona sus dedos para agarrar, realiza impulso levemente hacia atrás de brazo, su tronco gira hacia atrás, aunque con prevalencia en movimiento paralelo al lanzamiento, flexión leve de muñeca al soltar objeto, abre y separar sus dedos al soltar, aunque con movimientos de dedos en bloque o poco fluidos.

Refiere “Ya pudeee... grita y dice “rueda rueda, rueda rueda (mientras el aro gira)”.

Participante 13:

Realiza impulso con codo, en ocasiones eleva brazo y lo desplaza hacia adelante, su tronco está paralelo al lanzamiento, genera mayor impulso y dirección y su tronco se flexiona levemente.

Todo el tiempo se está desplazando cuando se le indica tomar agua o detener el show él se muestra activo y quiere continuar, luego se regula y escucha sin problema. Refiere “no estoy cansado, quiero seguir lanzando mi aro, es el que más lejos llega”.

(S4) Sesión 4:

PREK C: 28/03/22

PREK A: 02/03/22

PREK B: 03/03/22

Se realizó un show de lanzamiento a canasta mientras iban corriendo, los malabaristas debían intentar encestar las pelotas mientras el malabarista evitaba que cumplieran con el reto.

Los malabaristas al ingresar al espacio ya estaban preparados y dispuestos para el show de malabares, esperaron sus sombreros y ya tenían pensado en el dibujo que querían tener pintado en su frente.

Participante 1:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Lanza con mano derecha, eleva hombro, impulsa para encestar la canasta flexiona levemente su tronco al soltar el objeto.

Al inicio se muestra tranquila y escucha de manera pasiva, luego al tener que correr y ver que las pelotas caen al suelo y otras entran a la canasta, se muestra alegre, sonríe e interactúa con los demás.

cuando tiene el turno de cargar la canasta comparte con su compañero y evitan que los demás puedan lograrlo.

Participante 2:

Eleva sus brazos, toma impulso desde hombro y encesta a canasta, usa su mano derecha y flexiona su cuerpo.

Cuando le corresponde su turno, corre y evita que sus amigos encesten, también en algunos momentos se frustra porque las pelotas se caen al suelo, pero se retroalimenta y se apoya para que continúe sin importar que caigan por fuera, luego logra entender que es un show y un juego y vuelve a la calma para continuar jugando con sus amigos.

Participante 3:

Lanza pelota con mano derecha, estira brazo, se inclina hacia adelante al soltar objeto, se ubica paralelo al objeto lanzado, muestra mayor esfuerzo y fuerza al lanzar.

Se divierte y se mueve de manera rápida, dialoga con su compañero para no dejar que los amigos encesten “correte, no pueden, no pueden”.

Participante 4:

Lanza con mano derecha, leve impulso desde codo, cuerpo paralelo al objeto lanzado, se inclina levemente para encestar la pelota.

Se mueve despacio por el entorno, la amiga que la acompaña es quien la guía, mientras ella se desplaza y la sigue.

Participante 5:

Se emociona en esta experiencia al tener conocimiento de ser un juego más libre. corre, sonríe, se mueve por el espacio, salta y se muestra ansioso esperando su turno, siempre se expresa con sonidos repetitivos y alegres.

Intenta impulsar sus brazos desde el codo, en ocasiones involucra el hombro, se inclina levemente hacia adelante cuando suelta el objeto.

Participante 6:

Hace transferencia de mano izquierda a derecha, estira su brazo con impulso desde codo, leve en hombro, se inclina levemente hacia adelante al soltar el objeto, cuerpo paralelo al elemento lanzado.

Se mueve despacio por el entorno, espera a que el amigo la guíe, aunque evita que sus amigos encesten las pelotas.

Participante 7:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Ha tenido avances en su proceso, ya participa solita, no refleja llanto, en la experiencia se emociona y se observa su sonrisa, corre, se mueve y suelta carcajadas al ver que ella y sus amigos deben encestar. usa su mano derecha, inclina su tronco levemente, su cuerpo gira un poco contralateral. Incluye impulso con elevación de hombro y extensión.

Al estar tan involucrada refiere: ¿Después quién sigue para cargar la canasta'?

Participante 8:

Usa su mano derecha, se inclina y rota levemente al lanzar objetos, realiza impulso con hombro, codo y lleva brazo en extensión para impulsarse.

Se acerca a la investigadora, emocionada, salta y corre muy emocionada, refiere querer cargar la canasta varias veces.

Participante 9:

Lanza con mano derecha, realiza elevación de hombro con impulso, con mayor fuerza hacia el punto indicado, tronco paralelo al elemento lanzado.

La niña se mueve rápidamente, corre la canasta para que sus amigos no encesten, se ríe cuando la persiguen y se muestra ansiosa, intentando correr más rápido.

Participante 10:

Lanza con la mano derecha, se estira y eleva brazos, usa mano derecha, se inclina hacia adelante, extiende y flexiona tronco para preparar y lanzar.

Dialoga con sus amigos y lanza compitiendo con ellos.

Participante 11:

Usa su mano derecha, intenta tomar impulso para lanzar a canasta, se estira, se inclina hacia adelante levemente, su cuerpo se ubica paralelo al lanzamiento.

Corre rápido para evitar que encesten y para lanzar las pelotas, se voltea para darle la espalda a sus amigos y no dejar que lancen, se ríe a carcajadas cuando no logran encestar.

Participante 12:

Estira sus brazos, lanza con mano derecha, corre, se ríe abre sus dedos y la muñeca se mueve en dirección hacia el punto a lanzar. intenta lanzar aunque de la emoción por correr le falta dirección en el movimiento. aumenta la velocidad para no ser alcanzado por sus amigos, se expresa de manera verbal, que no podrán con el reto.

Participante 13:

Lanza con su mano derecha, leve flexión de tronco, abre manos para soltar objetos, lanza con impulso desde hombro, a veces desde codo y según la altura de la canasta.

Corre muy veloz, no deja que sus amigos encesten, se ríe y acelera cuando lo persiguen, cuando tiene el turno de lanzar, añade gran fuerza y apunta hacia la canasta, celebrando cuando logra dejarla dentro de esta.

En general los malabaristas realizaron los siguientes comentarios en el cierre de las cuatro sesiones:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 8: “me gustó ser malabarista, porque hice maromas con mis manos”.

“yo quiero aprender a hacer malabares con muchas pelotas”.

Participante 2: “Yo he visto malabaristas en el circo”.

Participante 3: “Lo que más me gustó fue lanzar las pelotas a la canasta, fue muy divertido”.

Participante 4: “Aprendí a lanzar con mis dos manos”.

Participante 10: “ Aprendí a lanzar muy fuerte hasta el cielo”.

Participante 7: “Me gustaría lanzar más fuerte, no metía la pelota a la canasta”.

Participante 12: “Fue difícil lanzar, pero fue divertido”, “no importa si nos equivocamos, solo aprendemos”.

Participante 13: “Me gustó mover las cintas, se veía divertido”.

Participante 1: “lo mejor fue jugar bolos con mi cuerpo diferente”.

Participante 6:” ¿profe, recuerdas cuando lanzamos aros y rodaban muy locos?”.

(E2) EXPERIENCIA 2: OLIMPIADAS

(S5) Sesión 5:

PREK B: 07/03/22

PREK C: 07/03/22

PREK A: 09/03/22

Para esta nueva experiencia se preparó a los estudiantes para ser parte de unas Olimpiadas, en donde debían realizar diferentes competencias y actividades deportivas, para eso, se orientó a los niños y niñas en el concepto y en qué hace un deportista dentro de las olimpiadas, ellos por sí mismos, respondieron que hacían competencias, que conocían deportistas que compiten y ganan medallas y trofeos.

De esta manera, para reconocer e involucrar a los niños y niñas, se realizó entrega de números que los identificaba como competidores, cada uno pudo elegir el número o el color de la cuerda que deseaban.

Dentro de esta sesión se involucraron dos actividades de olimpiadas. la primera una competencia interactiva de pato pato ganso en la que los competidores observaban a sus amigos mientras corrían por tomar el lugar del contrincante, a su vez estiraban sus brazos y tocaba la cabeza de sus amigos con sus manos preferentes. Posteriormente, realizaron competencia de correr en círculo o tren y al escuchar el silbato se detenían para lanzar la pelota lo más lejos posible y luego cambiar de dirección para continuar corriendo.

Participante 1:

Al inicio le cuesta impulsar su brazo elevándolo (derecho), lanza hacia abajo, luego se apoya e intenta realizarlo hacia arriba y apuntando hacia un punto.

Su mano suelta el objeto y sus dedos se abren, hace uso de sus brazos en ocasiones y por separado, realiza seguimiento visual del objeto lanzado.

Se emociona cuando debe competir con su amigo para ganar el puesto.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 2:

Eleva sus hombros con buen impulso, hace uso de ambas manos, predomina derecha, su muñeca intenta dar dirección al objeto, extendiendo y flexionándola.

En ocasiones le cuesta observar y seguir el objeto a lanzar, realiza gran fuerza al lanzar su objeto, su cuerpo se flexiona con poco control y pierde la visualización de la pelota durante su trayecto, le cuesta dar dirección.

Le cuesta esperar el turno y pregunta constantemente cuándo será su turno de competir, se muestra emocionado y quiere ganarles a sus amigos.

Refiere “ Me encantó ser competidor olímpico, es divertido”.

Participante 3:

Eleva el hombro, hace uso de ambas manos, con preferencia manual derecha.

Eleva y lanza con mayor impulso, sus muñecas dirigen el movimiento con poca precisión, pero intentando un punto amplio de trayectoria del objeto.

Se muestra interesada por competir y en ocasiones refiere querer participar de nuevo, ya que les gana a sus demás compañeros.

Refiere: “¿Y qué competencia haremos hoy?”

Participante 4:

Usa ambas manos, priorizando mano derecha, hace transferencia de izquierda a derecha, requiere de mayor impulso de brazos, intenta elevarlos desde hombro y luego codo por encima de la cabeza en algunas ocasiones.

Requiere mayor coordinación y direccionalidad.

Se emociona al tener que correr y ocupar el puesto de su amigo, se muestra ansiosa y corre más veloz para intentar ganar.

Participante 5:

Le cuesta elevar brazos, movimientos desde codo, falta impulso y direccionalidad, su muñeca se mueve hacia abajo con falta de definición de trayectoria del objeto, usa ambas manos, aunque predomina izquierda.

No realiza seguimiento visual del objeto lanzado.

Participa en las competencias, aunque en algunos momentos se aleja, se frustra fácilmente al no poder lanzar como sus amigos, se acompaña se orienta en el movimiento y se motiva después a lanzar viendo que sus amigos también lo ayudan y se acercan a él. en la experiencia de pato pato ganso se emocionó, tocaba la cabeza de sus amigos y le costó esperar el turno, ya que quería participar varias veces.

Participante 6:

Estira sus brazos para tocar las cabezas de sus amigos, se emociona al correr y tener que escoger a la persona con la que desea competir, se muestra ansiosa al iniciar el conteo y salir a correr.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Hace uso de ambas manos, observa y sigue el objeto a lanzar, eleva brazos por encima de hombro con un poco de impulso, su muñeca intenta dar dirección al objeto.
corre con cuidado y espera que su compañero pase para ella continuar corriendo, le gusta y luego se prepara para tomar el turno del pato pato ganzo.

Participante 7:

Extiende brazos, al inicio siente temor y pocas ganas de participar al tener que tocar la cabeza de sus amigos y luego correr, pero los amigos la motivan y luego se siente más tranquila, corre y se desplaza con mayor seguridad.

Al inicio realiza leve flexión de codo, luego logra el movimiento con elevación e impulso, abre sus manos y dedos para soltar el objeto, intenta dar dirección con su muñeca.

cuando participa en la dinámica toca las cabezas de sus amigos suave, duda y piensa en elegir a sus compañeros, la investigadora la guía y escoge a una amiga diferente con la cual no interactúa constantemente.

Participante 8:

Salta y le dan nervios al saber que debe competir por un lugar, corre rápidamente y se lanza para caer en el puesto.

Usa ambas manos, sigue el objeto sin dificultad, estira y eleva sus brazos por encima de los hombros con mayor impulso.

Sus muñecas se extienden y flexionan para dar dirección al movimiento.

Refiere: “Ahora sigo yo, quiero competir con D...”, mueve sus manos ansiosa y salta haciéndole caras a su amiga de alegría.

Participante 9:

Estira sus brazos, hace uso de ambas manos, observa el objeto a lanzar, eleva y toma impulso, prefiere usar la mano derecha, sus muñecas se flexionan y extienden para soltar el objeto y dar dirección con mayor control.

Se acerca constantemente a la investigadora para contarle cómo lanza y gira su cuerpo, se emociona al tener que cambiar de posición y correr.

Participante 10:

Inicia con su mano izquierda, luego derecha, eleva su brazo por encima de hombro, lanza hacia arriba, moviendo su muñeca para dar dirección, luego con su mano derecha eleva sus brazos y lanza con mayor dominio.

Separa sus dedos y abre las manos para soltar el objeto, estira su brazo al tocar la cabeza de sus amigos y sigue el movimiento con sus ojos.

se acerca a la investigadora y le refiere que quiere volver a participar.

Participante 11:

Usa sus dos manos, eleva brazo, suelta objeto abriendo sus dedos, la muñeca se gira hacia el lugar donde lanza, refiere querer pasar en el juego de pato pato ganzo“ ¿Cuándo es mi turno?. Se muestra feliz y compite con sus amigos, ha mejorado su relación con ellos y se ve más participativo dentro de la experiencia.

Participante 12:

usa sus dos manos, no abre la totalidad de sus dedos, eleva brazos a la altura de hombros, usa mano derecha preferiblemente, observa y explora su mano cuando suelta el objeto, compite, corre y toca las cabezas de sus amigos con ansiedad y pensando en escoger a un amigo, para lo cual se toma su tiempo.

Refiere “yo quiero pasar, quiero competir contigo”

Participante 13:

Usa sus dos manos, abre dedos y manos para soltar objeto, sigue y observa el elemento o su mano, eleva sus brazos por encima del hombro.

La dinámica de lanzar y cambiar de dirección lo motivó, lanzaba y mencionaba “stop” para él guiar a sus compañeros.

(S6) Sesión 6:

PREK B : 07/03/22

PREK C : 07/03/22

PREK A: 09/03/22

Los competidores se prepararon escogiendo el número de competencia que cada uno deseaba. luego, realizaron una carrera denominada “corre y salta mientras vuela” en donde el entrenador lanzaba la pelota lo más alto mientras los competidores corrían, al caer la pelota al suelo debían quedarse como estatuas. La carrera finalizaba cuando todos los niños y niñas llegaban a la meta y tomaban una pelota para lanzarla hacia adelante o punto de partida.

Participante 1:

Realiza elevación de hombro, abre brazo hacia al lado con poca dirección debido a la ubicación de este. Acomoda su cuerpo con rotación mínima al lado contrario del lanzamiento, con un pie levemente más adelante del otro para no perder estabilidad.

Sonríe y se divierte cada vez que la pelota está en el aire, intenta correr lo más rápido posible y mira a sus amigos para intentar pasarlos.

Participante 2:

No asiste.

Participante 3:

Rota tronco hacia atrás con leve flexión y extensión al soltar objeto. lanza con manos derecha, ubica pie atrás (mismo lado del brazo con el que lanza), la muñeca dirige movimiento hacia abajo.

Participante 4: Lanzamiento hacia abajo, leve impulso, ubica un pie más adelante que el otro, gira el tronco extendiendo y flexionando al realizar lanzamiento, brazo en abducción más no elevación.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Compite con su compañero de al lado, se ríen constantemente al intentar pasar la una a la otra.

Participante 5:

No asiste.

Participante 6:

Gira levemente su tronco al lanzar, eleva hombro, toma impulso un poco por encima de la cabeza, leve flexión hacia adelante al soltar objeto, su codo se estira e impulsa para soltar la pelota, el movimiento del brazo y muñeca s hacia abajo, intenta direccionar el elemento, pies paralelos a su cuerpo.

Se observa concentrada en su actividad, no observa mucho a sus amigos, lo hace despacio, pero se esfuerza por hacerlo bien, al llegar a la meta no es una de las primeras, pero igual se motiva por llegar y se observa tranquila.

Participante 7:

No asiste.

Participante 8:

Ubica su pierna un poco hacia adelante (mismo lado de mano que lanza), intenta girar su cuerpo y lanza flexionando tronco, Da dirección con su mano a un punto, requiere mayor impulso de codo por detrás de cabeza.

Salta y se ve ansiosa al momento que la pelota está en el aire, corre y brinca cuando debe detenerse de la emoción.

Participante 9:

Flexión de codo por encima de cabeza, pierde equilibrio y para esto ubica pie adelante, (mismo lado de brazo que lanza) movimiento hacia abajo con leve impulso, dirección con refuerzo ya que lanza hacia abajo.

Es una de las primeras en llegar, se muestra alegre y celebra con sus amigas que también llegan con ella.

Participante 10:

Envía pie adelante para estabilizarse (pie contrario de mano que lanza), lanza con mano derecha, intenta elevar hombro, lleva mano detrás de cabeza y lanza con leve direccionalidad. Flexiona levemente su cuerpo hacia adelante paralelo al elemento lanzado.

salta, sonrío y está atenta a que la pelota toque el suelo, les avisa a sus compañeros que deben detenerse, refiere que uno de sus amigos, ha continuado corriendo.

Participante 11:

Lanza con mano derecha, impulso desde el codo (flexión), impulso llevando brazo hacia atrás aunque no con gran elevación, su cuerpo se flexiona al soltar objeto, ubica un pie más adelante que el otro para estabilizar (mismo lado de mano que lanza), lanza hacia adelante, brazo se mueve hacia adelante y abajo levemente.

Participante 12:

Lanza con mano derecha desde codo con impulso leve, no eleva completamente por encima de hombro, lleva brazo atrás, pero no total. Ubica cuerpo paralelo al lanzamiento, en ocasiones ubica un pie más adelante del otro para no perder equilibrio, otras ocasiones los deja paralelo al cuerpo.

compite con sus amigos cuando la pelota vuela, los mira para sobrepasarlos y corre lo más rápido posible.

Participante 13: Lanza con mano derecha, ubica pie atrás (mismo lado del brazo a lanzar), eleva mano hacia adelante con fuerza y hacia un punto determinado. tronco con leve extensión y flexión al soltar objeto. Eleva el hombro con leve flexión por encima de la cabeza.

Refiere: “Wow” ¿profe viste? voló muy lejos” .

En esta experiencia se logra observar que los competidores se motivan por llegar de primeras, aunque refieren que lo importante es aprender y no ganar llegando a la meta. Se emocionan al tener que lanzar fuerte y observan quién logra dejarla más lejos.

(S7) Sesión 7

PREK C: 08/03/22

PREK A: 10/03/22

PREK B: 11/03/22

Los competidores olímpicos se prepararon y se emocionaron al ver a la investigadora llegar, preguntaron en qué se convertirían, luego la investigadora refirió que continuarían con la experiencia de olimpiadas, los niños y niñas celebraron e inmediatamente empezaron a gritar el número que querían.

En esta experiencia los competidores olímpicos realizaron dos competencias, la primera de empujar una pelota con ayuda de un palo por el suelo y en la segunda atraparon a los amigos con un cono, estirando sus brazos, en esta usaron ambas manos y luego por separado.

Participante 1: Observa el objeto mientras lo empuja con el palo y le da dirección, se inclina para empujar, balancea su brazo levemente hacia adelante y hacia atrás con leve impulso. Estira levemente sus brazos llevando el cono, usa sus dos manos y en ocasiones una.

Refiere: “¿Mañana puedo escoger el número 8?”

Participante 2: se inclina levemente para empujar el objeto, impulsa su brazo extendiéndose detrás de su cuerpo y luego lo flexiona hacia adelante para empujar la pelota.

Con la mano izquierda le cuesta un poco más que con la derecha, evidenciando mayor precisión entre una y la otra.

En ocasiones ubica su tronco levemente hacia atrás al lado contrario del lanzamiento, estira sus brazos a 90 grados con cono para correr y atrapar.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Se molesta cuando sus amigos no se dejan atrapar, pero luego de apoyarlo y orientarlo en que es para divertirnos, retoma sin novedad. Refiere “es que ninguno se deja atrapar”, “está bien, es solo para divertirnos, pero yo quiero coger otra vez, no quiero que me cojan (risas)”.

Participante 3:

Eleva brazo, lleva tronco hacia atrás, este a la vez gira en contra de la dirección del objeto a lanzar, impulsa su cuerpo y brazo para empujar. Falta mayor precisión y control de fuerza, observa y sigue la pelota, lleva el codo flexionando y estirando codo para atrapar.

corre muy rápido y atrapa a sus amigos, les habla cuando han sido atrapados y le comenta a la investigadora emocionada.

Participante 4:

Impulsa su brazo levemente hacia adelante y hacia atrás, observa el objeto, falta mayor movilidad y elevación de brazo. su tronco se inclina hacia adelante, con la mano derecha regula su fuerza más que con la izquierda, intenta estirar su brazo para alcanzar a tocar al amigo.

al inicio corre despacio, piensa a quien atrapar primero, se observa muy tranquila, luego de un tiempo sus amigos pasan por su lado e inicia a cogerlos, con una gran sonrisa.

Participante 5:

No asiste.

Participante 6:

estira sus brazos y los flexiona para atrapar a los amigos, refiere “no me atrapan” y se ríe.

impulsa sus brazos con leve elevación de hombro, aunque logra mayor ángulo su tronco se mueve hacia abajo para empujar, en ocasiones lo extiende hacia el lado contrario para tomar impulso.

Participante 7:

Corre y se mueve con mayor agilidad, se observa seguridad y libertad para desplazarse (no llanto). Intenta extender sus brazos para atrapar amigos, observa el objeto y se inclina hacia adelante levemente, intenta elevar e impulsar la pelota.

refiere querer atraparlos a todos, y comenta que su cono tiene el poder de atrapar muy veloz.

Participante 8:

Eleva sus brazos, sigue el objeto, se mueve con alegría, corre con gran velocidad y se ríe mientras se desplaza.

Impulsa y eleva sus brazos para empujar, flexiona el tronco y lo rota hacia el lado contrario del movimiento.

Participante 9:

Leve elevación al inicio, luego aumenta amplitud, observa el objeto inclina su tronco y lo flexiona para empujar y atrapar amigo, leve impulso y fuerza, estira sus brazos para tocar a los demás.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Se muestra ansiosa cuando la intentan atrapar, aumenta su velocidad y evita que la toquen con el cono.

Participante 10:

Se inclina para empujar, flexiona y extiende codo, aumenta amplitud de sus brazos, su muñeca direcciona el movimiento, rota levemente su tronco, estira brazos a 90 grados para atrapar al amigo, sigue el objeto con sus ojos.

Corre concentrada para atrapar a sus amigos, refiere que hay niños muy rápidos.

Participante 11:

Se inclina, se observa mayor impulso, lleva brazo atrás y adelante y lo eleva, su tronco gira levemente hacia atrás y al lado contrario a la dirección del lanzamiento.

Estira sus brazos llevando cono para atrapar, observa el objeto y lo sigue.

corre, sonríe y dialoga con sus amigos, refiriendo que los atraparé.

Participante 12:

Se observa un poco de mejoría a nivel de amplitud y movilidad de sus brazos, impulsa y direcciona el lanzamiento, sigue y observa el objeto con mayor continuidad.

Falta mayor precisión, pero se observa mayor movilidad de su cuerpo, estira brazos para atrapar a los amigos.

Es uno de los niños más veloces, por lo cual se motiva, salta y sonríe y dice “siiiii” cada vez que atrapa a alguien.

Participante 13:

Impulsa brazos, coordina y direcciona el lanzamiento, observa el objeto y lo sigue, estira brazos al atrapar al amigo, Se inclina para empujar, en ocasiones se observa rotación de tronco previo a lanzar.

Refiere “ Yo gané, no me atraparon”.

En esta experiencia los niños y niñas se divirtieron, usaron otro tipo de materiales y realizaron actividades de otra manera, los motivó y les gustó, refieren que lanzaban más lejos, se les caía el objeto y lo tomaban de diferentes maneras o incluyen nuevos movimientos para lograr los objetivos.

Se percibe felicidad y quedan siempre a la expectativa de qué sucederá en la siguiente experiencia.

(S8) Sesión 8:

PREK C: 10/ 03/22

PREK B: 14/03/22

PREK A: 16/03/22

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

En la cuarta y última experiencia de olimpiadas los competidores lanzaron pelotas a canasta por grupos. Posteriormente, por parejas debían competir para lanzar y saltar para esquivar una pelota. cada uno escogió su número, se ayudaban entre ellos a ponérselo y se prestaban los números.

Participante 1: En ocasiones se muestra temerosa e indecisa al lanzar, pero sus amigos la motivan y la investigadora la acompaña y participar con ella para que logre la actividad con éxito.

falta impulso en lanzamiento, abre dedos y manos para soltar, o eleva por encima de hombro, preferencia derecha, luego de un tiempo se muestra más segura lanza con mayor fuerza, inclina tronco, pies paralelos al movimiento.

Celebra cuando los encesta y ayuda a contar las pelotas para saber que grupo olímpico gana.

Refiere: “lo más importante es aprender no ganar”

Refiere: “todos somos ganadores”

Participante 2:

No asiste

Participante 3:

Corre motivada y eleva sus brazos cuando quiere celebrar.

Impulsa su brazo, usa la mano derecha, interactúa con sus amigos y les ayuda a lanzar, también colabora y toma la iniciativa para contar pelotas.

Refiere “ Salta más alto”, “salta, ya te la voy a lanzar”.

Participante 4: Intenta impulsar brazos, usa mano derecha, corre con sus amigos y se motiva para ganar, tronco inclinado al lanzar, pies paralelos, en ocasiones pierna va hacia atrás para no caer.

Refiere: “Apúrate M..., tenemos que ganar”, “yo también quiero contar”, “tienes que saltar más alto”, “es tu turno”.

Participante 5:

No asiste.

Participante 6:

No asiste.

Participante 7:

Leve rotación de tronco, flexión al soltar objeto, abre manos y dedos, al inicio de la actividad busca apoyo de la auxiliar, pero luego, de manera autónoma se une a las actividades.

Leve elevación de brazos por detrás de cabeza usa mano izquierda, en ocasiones cambia a derecha.

impulsa el brazo hacia atrás. ubica un pie más adelante del otro.

Una de sus amigas la ayuda y ella se siente tranquila por tenerla al lado, le habla y trabaja con ella sin dificultad.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 8:

Eleva brazos por encima de hombro, flexiona tronco para soltar, usa mano derecha, abre dedos, su brazos van hacia adelante y levemente hacia abajo dirigiendo el movimiento. realiza balanceo en péndulo para tomar impulso y que la pelota salga muy lejos. ubica pie del mismo lado que lanza más adelante.

Ayuda a su amiga en la actividad, mostrándole cómo puede hacerlo.

Participante 9:

Flexiona tronco, lanza con mano derecha, impulso leve desde atrás de cabeza y hombro, flexión y extensión de codo, abre sus manos y dedos para soltar, el brazo va hacia atrás y luego se impulsa hacia adelante, realiza balanceo de brazo para lograr mayor fuerza, lleva pie del mismo lado que lanza hacia adelante.

Refiere: “tírala más abajo, así no puedo”, “ahora me toca a mi”.

Participante 10:

Inclina tronco, impulsa su brazo hacia atrás por encima del hombro, usa mano derecha, ubica piernas paralelas en ocasiones una pierna va más adelante que la otra.

Refiere: “cuenta, estoy lista para ganar”, “salta más alto, te vas a caer”.

Participante 11:

Eleva el brazo por encima de cabeza, hacia atrás con mayor impulso, su tronco se flexiona levemente y se desplaza al soltar el objeto hacia atrás, lanza con mano derecha, suelta los objetos abriendo sus dedos, sus pies permanecen levemente uno más adelante que el otro, impulsa su brazo hacia atrás en péndulo.

Se ríe cuando su compañero no logra saltar y esquivar bien la pelota, e intenta lanzarla más abajo para que lo logre.

Participante 12:

Falta mayor impulso de brazos, no lleva brazo detrás de cabeza, estabiliza sus piernas llevando levemente un pie más adelante que el otro.

no realiza agarre a mano llena, “pellizca la pelota”, inclina tronco al lanzar.

Refiere a su amigo con risas “lánzala más abajo, me voy a caer”.

Participante 13: eleva brazos por detrás de cabeza, impulsa con mayor fuerza, lanza con mano derecha, ubica un pie más adelante que el otro y al soltar el objeto se acomoda para no caer, suelta elementos abriendo sus manos, su muñeca en ocasiones no se flexiona para dar dirección.

Refiere: “salta, tú puedes”, “te la voy a lanzar muy lejos”.

Al finalizar la experiencia de olimpiadas, los niños quedan muy contentos al saber que ganaron su medalla, cada uno recibió su premio y se mostraba entre ellos lo que habían obtenido.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 13: mencionó que todos ganaron y que lo hicieron muy bien, también incluye que lo mejor fue su medalla, “somos unos competidores olímpicos”.

Participante 9: todos ganamos y lo hicimos muy bien.

Participante 5: me gustó competir con mis amigos.

Participante 8: si me gustó, mi medalla es linda.

Participante 6: “pensé que no ganaría, pero aprendí”

(E3) EXPERIENCIA 3: GORILAS

(S9) Sesión 9:

PREK C : 15/03/22

PREK B: 15/03/22

PREK A: 1703/22

Para esta experiencia los niños y niñas se convirtieron en gorilas, haciendo uso de antifaces. Posteriormente, los gorilas desarrollaron las siguientes actividades: recolectaron bananas para lanzar a canastas y luego se las comieron, posteriormente, saltaron y se “treparon” por dos árboles y finalmente, los gorilas corrieron y lanzaron bananas para derribar a los otros gorilas mientras pasaban por un tronco. Se mostraron muy emocionados, antes exploraron los materiales, se emocionaron al ver bananas y les causó gracia ver que treparían por árboles, estaban asombrados y hacían sonidos de gorilas caminando como estos animales.

Los materiales fueron ajustados en cada una de las experiencias, los árboles en ocasiones eran aros o módulos de espuma y las pelotas fueron adaptadas con bananas.

Participante 1:

Eleva brazos por encima de hombros con fuerza, lanza bananas a los amigos y a la canasta, mueve sus brazos hacia adelante y hacia atrás para lanzar, su tronco se inclina hacia adelante, en ocasiones ubica un pie más adelante que el otro para soltar objetos. (mismo lado del brazo que lanza o a veces el contrario).

en ocasiones emite sonidos de gorila y asume posición en cuatro patitas, se muestra más segura y emocionada por derribar a los amigos.

Participante 2:

lanza con fuerza intentando apuntar hacia un punto específico, eleva sus brazos falta mayor dominio y control del movimiento, este aún requiere disociación, ubica sus pies adelante uno del otro, uno se desplaza al soltar el objeto para no perder el equilibrio, inclina tronco.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Asume completamente en el papel de gorila, come bananas y quiere derribar a sus amigos, imita todo el tiempo el sonido del animal, se mueve y desplaza los dos árboles por el suelo para pasar uno al otro.

Refiere “derríbenme, no me voy a caer, soy un gorila muy fuerte”.

Participante 3:

Ubica el pie delante de otro y este se desplaza para lograr estabilidad al soltar el objeto (contrario de mano que lanza), se impulsa con el cuerpo para lanzar hacia un punto específico, extiende codo y flexiona la muñeca para dar dirección. Balancea brazos hacia atrás

Se motiva y se emociona por tumbar a sus amigos, simula comer bananas, las recolecta e imita el sonido del animal, juega con sus otros amigos en posición de cuatro patitas para desplazarse.

Participante 4:

Lanza hacia un punto determinado, intentando incluir mayor fuerza, eleva brazos, su tronco se inclina, balancea brazos, piernas paralelas, en pocas ocasiones se ubica un pie más adelante que el otro (contrario de mano que lanza).

Refiere gustarle las bananas, “están muy ricas” “ya me llené”, también reporta que aparte de bananas quiere comer manzanas.

Participante 5:

Hace sonidos de gorila y se desplaza por el espacio, recoge las bananas y aunque al lanzarlas le cuesta intenta direccionar y soltar a cortas distancias. En ocasiones eleva brazos, pero no por encima de cabeza, ubica el pie contrario de lado que lanza para no caerse.

En algunos momentos se retira de la experiencia al sentirse frustrado, reflejando cansancio, pero al ver que todos los amigos están en el papel de gorilas, luego retoma y continúa comiéndose las bananas.

Refiere: “ a comer gorilas”.

Participante 6:

Apunta con un poco de dirección e impulso, brazo hacia abajo con poca fuerza, se muestra tranquila y sonríe en algunos momentos, pide apoyo cuando no logra pasar de una rama a la otra, suelta objetos, flexiona tronco al soltar.

Refiere “mira así trepan los gorilas, por los árboles más altos”.

Participante 7:

Se muestra motivada y logra ya participar sola, se siente segura e interactúa con sus compañeros, mueve sus brazos hacia adelante y hacia atrás para soltar los árboles, lanza a canasta, simula comer bananas y las lanza por encima del hombro, flexiona tronco e intenta poner un pie más adelante que el otro (lado contrario de mano que lanza).

Muestra agrado por tumbar a sus amigos, toma impulso y fuerza para derribarlos, su muñeca se flexiona dando dirección.

Refiere “Están deliciosas las bananas, quiero más”.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 8:

Eleva brazos por encima de hombro con gran impulso, extiende codos y apunta hacia un punto específico, se emociona al querer que sus amigos se caigan, se desplaza por los árboles y se sube a estos diciendo: “me cuelgo como un gran gorila”, flexiona tronco y desplaza un pie más adelante del otro (pie contrario). les dice a sus amigos “Te voy a tumbar, esta banana es muy pesada”.

Participante 9:

Apunta hacia un punto específico, se motiva y lanza rápido las bananas para derribar amigos, refiriendo: “tú te caes, y riendo”. flexiona tronco, impulsa brazo en péndulo para lanzar árbol y pasar de uno al otro, ubica pie del mismo lado más adelante.

Participante 10:

Asume el papel de gorila, recoge las bananas y las lanza apuntando hacia la canasta, hace el sonido del animal mientras se desplaza, inclina tronco para lanzar, eleva hombro realiza movimiento por encima de la cabeza, estira codos y abre manos para soltar los objetos, lleva pie contrario atrás
En ocasiones deja su posición de gorila, pero retoma al ver a sus amigos en el juego de trepar pasaba rápido para no caer, luego intenta derribar a sus amigos lanzando con fuerza.

Participante 11:

Se muestra motivado, interactúa aún más, asume posición de gorila y compite con su compañero para recoger las bananas.

Apunta hacia un punto específico, intenta elevar brazos, extiende codo y abre manos para soltar, lleva pie contrario atrás.

Se Mueve todo el tiempo como gorila y simula comerse las bananas, refiriendo querer comer más y sentirse después lleno.

Participante 12:

Lanza hacia un punto determinado, se muestra motivado por recoger y lanzar, intenta agarrar bananas con toda su mano, intenta elevar brazo por encima de cabeza, extiende codos y su muñeca se flexiona en dirección al punto fijo, lleva pie contrario atrás.

Refiere: “ Ay no, me caí”, “esta rama está muy alta, me da miedo”, “lo logré”.

Participante 13:

Asume todo el tiempo el papel de gorila, se muestra motivado y simula comerse las bananas y el sonido del animal.

Lanza y hacia un punto delante de él, lleva brazos atrás y adelante como péndulo, estira brazo para mover árbol, lanza con fuerza para que el amigo caiga, inclina tronco, lleva pie delante (mismo lado).

Refiere: “mira como trepo”, “me caí de la rama”, también al estar en el tronco del árbol empieza a hacer maromas para hacer reír a sus amigos y que no le peguen con las bananas”.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

(S10) Sesión 10:**PREK C: 16/03/22****PREK A: 18/03/22****PREK B: 22/03/22**

Los gorilas usaron sus antifaces, se convirtieron en gorilas bebés juguetones y realizaron lo siguiente: Lanzaron mencionando otros animales, se desplazaron y lanzaron rocas al escuchar al gorila mayor, luego, se treparon en árboles para no ser cazados.

Participante 1:**No asiste****Participante 2:**

Muestra interés por trepar el árbol para no ser cazado, corre con gran velocidad y al estar en el árbol lanza su pelota, intenta ubicar un pie más adelante del otro (a veces el contrario), realiza gran fuerza al soltar objeto, eleva y gira hacia atrás su brazo en 90 grados cayendo el objeto cerca de él, abre sus manos y suelta el elemento.

Refiere: “ no me podrás cazar”.

Participante 3:

Corre, sonrío y se muestra activa al momento de referir el animal para lanzar y al correr hacia el árbol, prepara sus piernas una delante (contrario de lado que lanza) de la otra gira su tronco lleva brazo detrás de cabeza y suelta el objeto con gran impulso, abre sus manos y su muñeca dirige el movimiento hacia arriba.

Refiere: “Yo estoy imaginando que trepó este árbol muyyy alto”.

Participante 4:

Corre, se mueve por el espacio y se muestra ansiosa cuando la investigadora se acerca para atrapar, sonrío e intenta correr más rápido hasta llegar al árbol, ubica levemente un pie más adelante del otro (mismo lado), lleva su brazo por detrás de cabeza, aunque aún falta Mayor dirección al soltar el objeto, su muñeca direcciona hacia abajo.

Refiere: “No quiero que me atrapes, voy a correr muy rápido”.

Participante 5:**No asiste****Participante 6:****No asiste****Participante 7:**

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Escoge su antifaz, se muestra tranquila en la experiencia, flexiona su tronco, lleva el brazo por encima del hombro, la muñeca apunta hacia arriba, ubica las piernas levemente una más adelante que la otra (pie contrario).

Sigue a sus amigos con los que genera mayor vínculo afectivo, corre despacio mientras se ubica, pero realiza la experiencia en su totalidad.

Refiere: “la mía cayó en mi brazo, casi la atrapo”.

Participante 8:

Ubica una pierna delante de la otra (mismo lado al que lanza), gira su tronco, toma impulso para soltar el objeto, sus manos se abren, su hombro pasa por detrás de la cabeza.

Refiere: “ya me comí la banana”, “mira la mía cayó en la mano”, “lo hice con una sola mano de gorila”.

Participante 9:

Lleva brazo levemente por encima de hombro, falta llevar brazo más atrás de la cabeza, ubica sus pies levemente uno adelante del otro (pie contrario), su tronco se flexiona y gira al soltar el objeto.

sus manos y dedos se abren sin dificultad.

Refiere: “Quiero trepar otra vez el árbol”, “tienes que decir otro animal, para que puedas lanzar”.

Participante 10:

Intenta ubicar una pierna más adelante de la otra (pie contrario), eleva su brazo por encima del hombro, falta llevar aún más atrás de cabeza para impulso, suelta la pelota con la muñeca hacia abajo.

Refiere: “monos a sus árboles”, “teacher, mira esta vez sí salió muy lejos”

Participante 11:

Prepara su cuerpo un pie adelante del otro, lleva brazo flexionado detrás de cabeza, impulsa sus brazos, abre dedos y la muñeca se direcciona hacia un punto adelante (pie contrario).

Juega y compite con sus compañeros para trepar a su árbol, refiere “este es mi árbol, busca tu otro”.

Participante 12:

Leve preparación de pies casi paralelos al cuerpo eleva su brazo por encima de hombro, falta impulso y llevar más atrás de cabeza, toma la pelota con su mano llena, al soltar sus dedos se demoran en abrir y su muñeca se direcciona hacia abajo. Pierde estabilidad en ocasiones al soltar el elemento inclinándose hacia adelante.

Participante 13:

Se emociona en la experiencia, tanto que en ocasiones requiere retroalimentación para recordar las actividades a desarrollar, compite con sus amigos por un árbol y se esfuerza por llegar de primeras a este.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Prepara sus piernas (pie contrario adelante), al soltar objeto e imprimir tanta fuerza en ocasiones pierde equilibrio y su pierna que se encuentra atrás se ajusta para no caer al suelo, lleva brazo por encima y detrás de cabeza, abre dedos sin dificultad y su muñeca direcciona el lanzamiento.

Refiere: “Teacher, yo quiero decir el siguiente animal”, “mi banana desapareció (la tenía detrás de su espalda, mentira era broma”.

Al finalizar la experiencia se realizó retroalimentación en círculo indagando sobre lo que aprendieron y lo que más les gustó:

Participante 2: “Fue muy divertido comer bananas”.

Participante 8: Aprendí a trepar árboles con mi imaginación”.

Participante 13: “¿Teacher, en otra clase podemos volver a jugar a que nos atrapas?”

Participante 11: “No me gustó el de los animales, porque mi amigo dijo lo que yo quería decir”

Participante 9: “ Me gustó ser un gorila, ellos en la vida real se mueven así”. (demuestra la posición en cuatro patitas)

Participante 3: “fue difícil lanzar tan alto, pero lo intentamos muchas veces y lo logramos”.

Participante 7: “Tú debes correr más veloz, porque no nos atrapaste profe”.

Participante 10: “miren como hago como gorila” (sonido).

(E4) EXPERIENCIA 4: LIEBRES

Se inició la experiencia contándole a los niños y niñas sobre las liebres, sus características y mostrando imágenes para contextualizarlos. Luego, cada uno se puso sus orejas de liebres. de color que cada uno deseaba.

Posteriormente. Las pequeñas liebres pasaron por un recorrido en el pasto evitando obstáculos (corriendo y saltando) por huequitos (aros) y hojas gigantes. continuaron después evitando rocas (discos) para recoger sus alimentos (hojas) y lanzarlas hacia su cambuche para después comer (zanahorias y hojas adaptadas a pelotas).

(S11) SESIÓN 11:

PREK C: 18/ 03/ 22

PREK B: 25/ 03/ 22

PREK A: 28/ 03/ 22

Participante 1:

Lanza su comida hacia un aro, apunta hacia este, aunque al estar delimitado el espacio le cuesta apuntar hacia el punto específico, lanza con fuerza, tomando impulso con su brazo, llevándolo hacia atrás.

Refiere: “son muchos huecos, toca saltar muy alto”.

Participante 2:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Cuando recoge su alimento lo deja en la canasta, lanzando a una distancia corta para dejarlo en el punto delimitado, imparte demasiada fuerza en sus movimientos y la pelota sobrepasa el aro, pero vuelve y lo intenta varias veces y busca ejercer menos fuerza.

Refiere: “ Est deliciosa la lechuga, en mi casa mi mama me da para comer”.

Participante 3:

Lanza tomando impulso, llevando brazo hacia atrs apunta hacia el aro, intentando tener precisin en ocasiones ensartar la pelota (lechuga) y en otras practica hasta lograrlo.

Refiere: “recog muchas lechugas”, “yo te comparto”.

Participante 4:

se inclina y toma poco impulso hacia atrs con su cuerpo y brazos, da direccin al brazo y su pelota (comida) cae cerca del aro la mayora de las veces por fuera, ella persiste y lo intenta varias veces, logrando el objetivo en algunos momentos.

Refiere: “no cog muchas lechugas”, “t me compartes?”

Participante 5:

Recoge las lechugas (pelotas) y las lleva hasta el aro o cambuche, se acerca mucho a este y no toma impulso para lanzar, no obstante, se motiva por recoger varias y luego escucha a la investigadora e intenta hacerlo desde una distancia ms separada, en ocasiones se frustra cuando quedan por fuera, pero continua y al ensartarlas, muestra felicidad y refiere “ yo pude”.

Participante 6:

Se acerca al aro para lanzar, toma poco impulso y la pelota (comida) en ocasiones queda por fuera del aro, lo practica varias veces y al final intenta tomar ms fuerza llevando su brazo detrs de su cuerpo para luego soltarlo, intenta dirigir el objeto hacia el aro.

Participante 7:

Espera a que sus otros amigos lancen, se tensiona y espera a que la investigadora la direcciona, luego de esto participa y lanza su comida al aro, toma leve impulso, flexionando brazo sin llevar detrs del cuerpo.

Participante 8:

Direcciona el movimiento hacia el aro, a veces lanza dentro de este y en otras ocasiones por fuera, pero cerca, flexiona codo y levemente lleva detrs de cabeza para tomar impulso.

Refiere: “es muy divertido ser liebre”.

Participante 9:

Flexiona codo falta mayor impulso, pero direcciona el elemento hacia el aro para luego soltarlo, en ocasiones queda la pelota dentro de este y en otras por fuera, lo intenta y corrige su movimiento.

Refiere: “ Tengo una idea, podemos compartir nuestras lechugas, tu trae unas y yo traigo ms”.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 10:

Estira su brazo sin impulso, flexiona su tronco pero sin fuerza, luego se apoya y corrige sus movimientos, posteriormente intenta incluir más fuerza y se aleja del cono para lanzar con mayor distancia.

Refiere: “toma te comparto, reunamos muchas y comemos”.

Participante 11:

Al inicio suelta el objeto desde una distancia muy corta sin impulso y sólo flexión de codo, luego toma impulso llevando pelota hacia el hombro flexionando, y luego soltando el elemento, incluye leve fuerza, pero luego al flexionar y tomar mayor impulso la pelota se dirige con mayor fuerza.

Refiere: “mira con mis saltos puedo hacer giros de liebre”.

Participante 12:

Al inicio suelta la pelota acercándose al aro, luego se retroalimenta y aleja para que realice el movimiento desde más lejos, al inicio solo abre sus manos y deja caer el objeto, después flexiona y lleva pelota a hombro para posteriormente soltarlo. falta mayor fuerza e impulso.

Refiere: “yo también puedo hacer saltos de liebre y también lo puedo hacer mientras lanzo mis lechugas”.

Participante 13:

Flexiona codo, lo lleva hasta hombro para luego tomar impulso y soltar, se aleja del aro para lanzar desde lejos y direcciona el movimiento hacia el punto asignado.

Refiere: “¿podemos compartir las casitas de las lechugas?”

Luego de recolectar las lechugas las liebres tuvieron un espacio para sentarse en círculo y comerse las lechugas, los niños y niñas simulaban comérselas y las escondían para que desaparecieran, referían: “a mi me gustó comer, “ya estoy lleno”, “no quiero más”, “las liebres también toman agua”.

(S12) SESIÓN 12:

PREK C: 25/03/22

PREK A: 29 /03/ 22

PREK B 31/03/22

Los niños y niñas se pusieron sus orejitas y luego iniciaron su experiencia.

Las liebres saltarinas y corredoras esquivaron huecos, mientras evitaban al lobo feroz que se los quería comer. Posteriormente, pasaron corriendo por puente de cuerdas de lado a lado y lanzaron una roca al inicio para luego devolverse a recogerla.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Por último, las liebres subieron corriendo por la montaña e intentaron saltar, para tomar una roca y lanzarla contra la pared, en donde había hojitas pegadas (cuando estas fueron tocadas las liebres recolectaban su alimento como premio).

Participante 1

Se muestra ansiosa cuando va a ser atrapada, corre y se ríe intentando evitar que la cojan, lanza hacia la hoja demarcada o el espacio abierto, en ocasiones voltea a mirar hacia otro lado, dejando de seguir el objeto, pero vuelve y retoma, prepara sus piernas una más adelante de la otra y su tronco gira levemente, sus brazos se elevan, se ubican levemente detrás de cabeza y suelta el objeto con impulso, llegando hasta el punto determinado.

Participante 2:

Se emociona al correr, se acerca y busca que el lobo lo atrape, en las dinámicas de lanzamiento ubica sus piernas para estabilizarse (una adelante de otra), eleva brazo lo lleva detrás de cabeza y suelta objeto apuntando hacia la hoja, se observa mayor control del movimiento, sus brazos realizan el desplazamiento más fluido, su tronco se gira notoriamente para tomar impulso.

Refiere: “Ven lobito, cómeme”, “yo quiero que me atrapes”, “miraaa, vennn”.

Participante 3:

No asiste

Participante 4:

Corre y se emociona, sonrío a carcajadas cuando siente que el lobo está cerca, en los lanzamientos prepara sus piernas para estabilizarse, eleva su brazo y lo lleva detrás de cabeza con flexión de codo, gira su tronco levemente y lanza el objeto intentando llegar este hasta el punto delimitado, lo intenta varias veces en algunos la pelota llega hasta el punto en otros le falta fuerza,

Refiere: “Aquii estoyyy...”, “¿podemos jugar al lobo otra vez?”

Participante 5:

Quiere ser atrapado todo el tiempo por el lobo, se le acerca, le habla y le hace señas de que vaya hacia él, luego sale corriendo. En los lanzamientos prepara sus piernas una más adelante de la otra (pie contrario, poca estabilidad), su tronco gira levemente, flexiona su codo, lleva la pelota casi por detrás de cabeza y suelta objeto, aunque con poca dirección, produciendo la fuerza hacia abajo.

Refiere: “cóme lobo,” “atrápame”.

Participante 6:

Corre y se emociona cuando el lobo la atrapa, en los lanzamientos ubica sus piernas una delante de la otra, flexiona codo, eleva brazo, muñeca no sobrepasa la cabeza y suelta objeto hacia el punto determinado, aunque no le alcanza para tocar la hoja, lo intenta hasta lograrlo y celebra.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 7:

Al inicio corre estando al lado y cogida de la mano de una amiga, luego se suelta y empieza a correr sola, sonríe y evita ser atrapada, en el lanzamiento ubica sus piernas una delante de la otra, su tronco se inclina hacia adelante para dirigirse al punto específico, su codo se flexiona y muñeca sobrepasa cabeza atrás, luego impulsa brazo y suelta. Al inicio no alcanza el punto demarcado, pero luego lo intenta varias veces y lo logra, sintiéndose feliz y esperando aprobación positiva de la investigadora.

Participante 8

Se divierte, se pone nerviosa y corre evitando al lobo. En los lanzamientos ubica una pierna delante de la otra (pie contrario del lado que lanza), toma impulso llevando el brazo por detrás de la cabeza, apunta hacia el punto específico y luego gira su tronco para impulsarse. Refiere: “me esconderé de ti lobo” (se ubica detrás de los árboles y otros amigos la siguen”).

Participante 9:

No asiste.

Participante 10:

Corre y evita ser atrapada, es una de las más veloces y última en ser atrapada. En los lanzamientos ubica sus piernas una delante de la otra, eleva brazo, flexiona codo, lleva brazo detrás de cabeza y suelta objeto con poco impulso al inicio, pero luego ya lo intentó hasta apuntar al punto determinado, lleva pie contrario atrás.

Refiere: “ese lobo no sirvió” y repite con sus demás amigos todos emocionados, “cómeme lobo”.

Participante 11:

Corre si quiere ser atrapado, se acerca al lobo para cogerlo y luego salir corriendo. En los lanzamientos ubica sus piernas una delante de la otra (pie contrario), cuando suelta la pelota la pierna de atrás se desplaza hacia adelante. flexiona codo, lo lleva detrás de cabeza y direcciona el movimiento hacia la hoja o punto determinado.

Refiere: “mira, ya me puedo comer mi lechuga”.

Participante 12:

Corre y con sus amigos se acerca al lobo para tocarlo y hacerle maromas, en los lanzamientos ubica sus piernas una delante de la otra (pie contrario o a veces alterna) y al soltar el objeto la pierna de atrás se mueve hacia adelante para no perder el equilibrio, flexiona codo, lleva pelota detrás de cabeza, al inicio se corrige agarre, ya que no cierra completamente los dedos para atrapar, pero luego lo asume, mira hacia donde debe soltar el objeto y lanza.

Refiere: “otra vez, juguemos”, “a que no me atrapas”, “¿podemos ser lobos también?”.

Participante 13:

Corre con sus amigos a tocar al lobo, y siempre quiere ser atrapado. En los lanzamientos prepara sus piernas una delante de la otra (pie contrario), su tronco se inclina hacia adelante

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

cuando suelta el elemento, su codo se flexiona, y brazo a detrás de cabeza, apunta hacia la hoja o lugar indicado.

Refiere: “¿podemos ir al bosque?, creo que allá está el lobo”.

Al finalizar las experiencias de liebres se realiza un espacio de retroalimentación y reflexión frente a lo aprendido, gustos e interés los estudiantes refieren lo siguiente:

Participante 7: “A mí me gustó saltar”.

Participante 1: “Las liebres corren muy rápido”

Participante 11: “A mí me gusto de la clase correr muy rápido”

Participante 4: “Me gustó saltar por los agujeros”

Participante 5: “La de la comida, me gusto la lechuga”

Participante 6: “no comimos verdura”

Participante 2: “Profe yo comí zanahoria”

Participante 8: Cuando se le pregunta ¿qué hace una liebre responde “corre”

Participante 10: “Hay unas que comen pasto”

Participante 3: “Me gustó la actividad de comer”

Participante 12: “Comíamos de mentiras, pero él se la comió de verdad, la investigadora le dice que le muestre su barriga para saber si quedó lleno y él le muestra”.

Participante 13: “lanzamos a la pared para comer”

Participante 9: “También vimos quien era la liebre más rápida del mundo”.

(E5) EXPERIENCIA 5: SAPITOS

(S13) SESIÓN 13:

PREK A: 30/03/22

PREK C: 30/03/22

PREK B: 01/04/22

Los sapitos salieron al bosque, allí saltaron como sapitos por encima de (rocas) discos, luego hicieron juego salto con un aro sacándolo por encima del cuerpo hasta llegar al otro lado (estirando brazos), finalizaron lanzando y atrapando un mosquito para la cena.

Antes de iniciar la experiencia los niños y niñas se acercan a la investigadora, refieren: “¿Profe podemos volver a jugar al lobo?. se orientó y explicó la nueva experiencia y los niños y niñas muy receptivos se motivaron para convertirse en sapitos, usaron antifaces, se movían saltando e hicieron sonidos.

Participante 1: Estira los brazos, los eleva para mover el aro, se desplaza por todo el espacio, lanza el aro y la pelota con su mano derecha, observa los elementos y los desplaza hacia adelante, la muñeca se extiende y flexiona para luego soltar. salta como sapito y asume el papel la mayor parte del tiempo, haciendo sonidos.

Participante 2:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Le agrada ser sapito, se mueve todo el tiempo, se emociona al saltar dentro del aro y lanzar el mosquito. Suelta el aro ubicando sus manos al frente, lanza con su mano derecha, observa el objeto para soltarlo, flexiona y extiende la muñeca para soltar hacia abajo.

Todo el tiempo asume el papel de sapito.

Refiere: “te voy a enseñar cómo se atrapa el mosco”.

Participante 3:

Salta, se mueve por todo el espacio, sonríe y se desplaza motivada. Usa mano derecha para lanzar, luego usa sus dos manos para atrapar el mosquito, observa siempre el objeto, sus codos y muñecas se flexionan y estiran para direccionar el elemento.

Participante 4:

Usa mano derecha para lanzar, se mueve por el espacio estira sus brazos, los eleva por encima de los hombros, observa el objeto para saber hacia dónde lanzarlo, la muñeca dirige el movimiento hacia abajo y adelante

Refiere: “le pegué al mosco”.

Participante 5:

Le cuesta involucrarse en la experiencia, al inicio se motiva usando el antifaz, hace sonidos y saltando con energía por todo el espacio, pero luego se involucra por momentos.

Participa cuando la investigadora lo llama y lo motiva, le muestra cómo se realizan los ejercicios y por lapsos de tiempo se distraía.

Eleva brazos con movimientos levemente controlados, los eleva por encima de hombros, lanza con mano izquierda, intenta observar el objeto y el mosquito para derribarlo, pero no en todas las ocasiones.

Involucra más codo y hombros, faltan muñecas.

La actividad de golpear el mosquito, le emocionó, saltaba y corría a recoger su pelota para derribarlo de nuevo.

Refiere: “ mira maté un mosco”.

Participante 6:

Corre, se mueve, sonríe y se acerca a sus compañeros para lanzar juntos, cuando suelta el objeto para golpear el mosquito salta de la alegría al derribarlo.

Usa mano derecha para lanzar estira brazos, eleva brazos por encima de hombros, observa y gira su cabeza hacia el lado donde suelta el objeto.

Refiere: “este mosco está muy fuerte”.

Participante 7:

Corre libre, sonríe, se desplaza de manera independiente.

Usa mano izquierda, eleva brazos por encima de hombro, muñeca extiende y flexiona para luego soltar. Observa el objeto.

Participante 8:

No asiste.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Participante 9:

Corre y se divierte lanzando y elevando brazos con la pelota y el aro, usa mano derecha con fuerza e impulso, observa el objeto, su muñeca se extiende y flexiona, abre manos para soltar. Refiere: “es que ella no puede, pero lo intenta”.

Participante 10:

Corre, se mueve, sonríe y se acerca a sus compañeros para lanzar juntos. Usa mano derecha para lanzar estira brazos, eleva brazos por encima de hombros, observa y gira su cabeza hacia el lado donde suelta el objeto.

Refiere: “mira como espicho el mosco”.

Participante 11:

Se acerca a sus amigos para lanzar y jugar, sonríe con ellos. Usa mano derecha, eleva brazos por encima de hombros para levantar el aro, observa el objeto. su muñeca se extiende y flexiona hacia adelante y abajo.

Refiere: “salto mucho como sapo”.

Participante 12:

Su actitud fue muy activa, se mueve, salta y corre, usa la mano derecha para lanzar, observa el elemento, flexiona y extiende la muñeca y codos, abre dedos al soltar.

Participante 13:

Usa mano derecha para lanzar, eleva brazos por encima de hombros, extiende y flexiona codos y muñecas, observa el elemento. Corre con sus amigos, se ríen juntos, hacen sonidos de sapos y hacen bromas.

“este mosco, es más fuerte”.

(S14) SESIÓN 14:

PREK A: 04/04/22

PREK C: 04/04/22

PREK B: 05/04/22

Los sapitos exploraron el lago y sus charcos, para esto entraron en él (plástico con agua) realizando juego de sapos al agua y sapos a tierra.

Luego, pasaron por el pasto húmedo y mojado esquivando obstáculos como (palitos).

Finalmente, escucharon a la sapita mayor, hicieron un círculo saltando y al escuchar un aplauso se detenían y lanzaban una roca (pelota) para derribar un mosquito.

Los sapitos al ver el plástico con agua se emocionan, saltan y se abrazan entre ellos, se sorprenden al ver cómo se vierte el agua para recrear el charco y luego entran libremente a explorar, se acuestan, saltan, mueven sus manos para salpicar.

Participante 1:

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Se mueve dentro y fuera del charco, salta y sigue las instrucciones, se ubica como sapito y emite su sonido.

Rota tronco, lanza hacia un punto específico, ubica un pie delante del otro (pie contrario), lleva su brazo atrás extendido para luego lanzar.

Participante 2:

Se emociona con el juego del charco, salta varias veces y con fuerza, al lanzar prepara su cuerpo girando tronco, extiende el brazo y lo lleva hacia atrás, sus piernas van una delante de la otra (alternadas) y lanza con gran impulso hacia adelante.

Participante 3:

Salta dentro y fuera del charco, está atenta a la instrucción de saltar, juega con el agua, intentando chapotear. gira su tronco, ubica un pie adelante del otro, su brazo va por encima y detrás de cabeza apuntando hacia un punto específico, al soltar se flexiona su tronco y el pie que estaba detrás pasa a adelante como soporte.

Refiere: “atrape el mosco”.

Participante 4:

Salta en el charco, juega interactúa con el agua, se pone feliz cuando debe saltar adentro, luego al lanzar, intenta ubicar una pierna más adelante de la otra (mismo lado del lanzamiento), gira levemente su tronco, eleva su brazo un poco por encima de hombro y suelta objeto a distancias cortas y hacia un punto determinado.

Refiere: casi lo atrapo, ¿lo puedo volver a intentar? esta vez sí pude, mira lo logré”

Participante 5:

muestra agrado y motivación por los charcos, juega y le gusta mojarse, prefiere estar dentro del charco, aunque sigue la instrucción para entrar o salir del charco. Ubica una pierna delante de la otra gira su tronco, con brazo extendido, intenta dar dirección, pero le cuesta, no observa el objeto e incluye mucha fuerza en el movimiento.

Refiere: “vuela mosco, vuela mosco”, “salten todos, sapitos al agua”.

Participante 6:

Le gusta el agua salta por los charcos, se mueve con seguridad y sonríe a sus amigos, en lanzamiento se detiene, eleva su brazo observa el elemento y lo suelta hacia adelante, su tronco se inclina, sus piernas van una más adelante de la otra (mismo lado del que lanza), al inicio lanza suave, luego apunta con mayor fuerza para derribar el mosco.

Participante 7:

Le agrada el juego de los charcos, se acerca a sus amigos, sonríe y se divierte al entrar y salir del agua. Se lanza hacia el mosquito, inclina su tronco, lleva su brazo atrás para tomar impulso, logrando derribar el mosquito, cuando este cae, salta para celebrar y sale corriendo a recogerlo nuevamente. sus piernas se ubican una más adelante de la otra.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Refiere: “quedó espichado mi mosco”.

Participante 8:

Juega y se divierte dentro del agua, salta dentro y fuera de los charcos, se ríe, en ocasiones se resbala, le causa gracia, se levanta y continua.

Lanza hacia el mosquito, impulsa su brazo llevándolo hacia atrás, su tronco se flexiona, sus piernas van una adelante de la otra (mismo lado), en ocasiones la que está atrás pasa adelante para estabilizarse.

Refiere: “es un mosco saltarín”, “otra vez déjame otra vez”, cuando por el viento se vuela el mosco le da risa.

Participante 9:

Salta y le ayuda a su amiga a entrar y salir del charco, chapotea y le agrada estar dentro del agua. lanza tomando impulso con sus brazos atrás, su tronco se inclina y ubica piernas una delante de la otra (pie contrario), luego la que está atrás pasa adelante para no perder el equilibrio.

Refiere: “mira cómo salto en mi charco”.

Participante 10:

Salta y se mueve por los charcos, se acuesta y chapotea con sus manos, luego en los lanzamientos, apunta hacia el mosquito para derribarlo, lleva brazo atrás para tomar impulso, su tronco se gira y flexiona, derriba el mosquito con gran fuerza, pie contrario atrás.

le agrada estar dentro del agua, salta, dialoga y chapotea con sus amigas.

Participante 11:

Salta e interactúa con sus amigos, habla con ellos y se ríe, al momento de lanzar, al inicio empuja la pelota por el suelo, pero luego corrige e impulsa su brazo hacia atrás para luego lanzar con fuerza y derribar, su tronco se inclina y ubica un pie más adelante del otro (pie contrario).

Refiere: con risas, yo salto más como sapo.

Participante 12:

Le agrada tanto estar en el agua, en ocasiones le cuesta escuchar la instrucción, ya que se concentra en jugar con sus amigos y salpicarse agua, pero luego retoma y sin dejar de jugar sale y entra siguiendo el paso a paso. Lanza hacia el mosquito agarrando la pelota con toda su mano, la lleva hacia atrás y luego suelta hacia adelante, pie contrario atrás y luego hacia adelante para no caer.

Refiere: “toma, toma” (salpicando agua).

Participante 13:

Juega con sus amigos, por estar salpicando agua y divirtiéndose en algunos momentos no escucha la instrucción, pero luego sigue el ritmo indicado.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Lanza hacia adelante, llevando sus piernas una delante de la otra, toma impulso llevando el brazo hacia atrás, al inicio empuja la pelota por el suelo, pero luego corrige, pie atrás y luego adelante para no caer.

Refiere: “yo quiero jugar en el charco”.

Al finalizar la experiencia se realizó un espacio de reflexión en donde los niños y niñas pudieron expresar qué fue lo que más les gustó, mostrando gran preferencia por derribar los moscos y estar en el charco, el agua les llamó la atención y les agradó mojarse.

Todo el tiempo tenían su antifaz puesto y emitían sonidos de sapitos, comunicándose entre ellos.

16.4. Anexo D. Asentimiento informado

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL
COMO MEDIO PARA POTENCIAR
EL PATRÓN MOTOR DE
LANZAMIENTO EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN UN
COLEGIO PRIVADO DE BOGOTÁ

Alexa te invita a
participar:
¿Te gustaría ser
parte de grandes
experiencias?

Juega, explora, aprende y
mueve tu cuerpo

¿En dónde?

“Sé que puedo elegir participar en la investigación o no hacerlo. Sé que puedo retirarme cuando quiera y puedo preguntar cuando lo desee. Se me ha leído la información y la entiendo. Acepto participar en la experiencia de juego:

Plasma tu huella

The infographic features several illustrations: two children playing with a ball, a colorful beach ball, a group of children playing various games, two children holding a ball, and a silhouette of a person in a dynamic pose against a starburst background.

16.5. Anexo E. Consentimiento informado**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ACUDIENTES**

La información presentada a continuación describirá el estudio y el papel que su hijo(a) tendrá como participante. Por favor, lea cuidadosamente y no dude en preguntar en caso de tener interrogantes.

Las experiencias son esenciales para todo ser humano, aquellas conllevan vivencias y circunstancias que transforman y generan aprendizajes. Los niños y las niñas diariamente están expuestos a diversas de estas, las cuales, al ser incluidas en el ámbito educativo, dan un gran significado y valor en el desarrollo de destrezas para la vida, en este caso al centrar el desarrollo motor, se plantea una estrategia innovadora de impartir las clases de psicomotricidad, buscando experiencias que motiven a los niños y las niñas a explorar y fortalecer sus habilidades.

La presente investigación tiene como objetivo principal identificar el aporte que genera el aprendizaje experiencial al desarrollo del patrón motor de lanzamiento en niños de 4 a 5 años.

El estudio requiere observar a los niños y las niñas en las clases de psicomotricidad, incluyendo al inicio y al final del proyecto el registro de una lista de chequeo de habilidades motoras, durante la aplicación se harán grabaciones, toma de fotografías y registro de datos, esto no interferirá en la actividad del niño o la niña, hará parte del desarrollo de los horarios y clases impartidas por la docente quien será a la vez la investigadora.

Estos materiales de grabación, fotografía y registro serán tratados con la confidencialidad que demanda el respeto a los niños, para esto se evitará captar sus rostros y a la vez se incluirá el manejo pertinente de la política de privacidad del colegio. Se conservará el anonimato del niño o la niña y los análisis de los recursos visuales se utilizarán exclusivamente para fines investigativos. Si usted desea, será informado de los resultados del estudio; es decir que la información se concentrará específicamente en los resultados investigativos, que no tienen propósitos de diagnósticos individuales.

Si tiene alguna pregunta con respecto a la participación de su hijo (a) o si en algún momento usted experimenta alguna molestia asociada con la investigación o tiene preguntas sobre sus derechos, puede ponerse en contacto con la encargada del estudio:

Únicamente la investigadora tendrá acceso a los datos confidenciales que lo identifican a usted y a su hijo(a) por su nombre. Usted ni su hijo(a) serán identificados en los registros o publicaciones que resulten de este estudio.

Su participación, como la de su hijo(a), en este estudio es voluntaria.

YO _____ he leído y entendido este formato de consentimiento. Mis preguntas han sido contestadas a satisfacción. Doy mi consentimiento para que mi hijo(a) _____ participe de la investigación.

Nombre completo: _____

Cédula de ciudadanía # _____ de _____

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Firma: _____

16.6. Anexo F. Experiencias

FORMATO DE PLANEACIÓN DE EXPERIENCIAS
MALABARISTAS

Docente	ALEXA BELLO	Clase	PSICOMOTRICIDAD	Año	2022
Periodo	PRIMERO	Ciclo	EXPLORADORES	Grado	PREKINDER
Código	E1				

Meta del currículo (Desarrollo o aprendizaje)	Desempeño del currículo	Descripción del ambiente	Descripción de la experiencia	Evidencias de aprendizaje ¿Qué podría hacer el niño?
			<p>Enganche</p> <p>La experiencia se basará en la temática de malabaristas, para realizar la introducción a la misma, se les mencionará que harán parte del circo y cada uno tendrá que hacer su show, pasando por algunos juegos que estarán dentro del espacio demarcado.</p> <p>Podrán usar sombreros y pintu caritas para el show, cada uno podrá pintarse como desee.</p> <p>El show se acompañará de sonido de circo de fondo.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3Vqxqtgt318</p>	

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

		Se hará uso del espacio asignado para el curso.	<p>Exploración</p> <p>En cada una de las sesiones los malabaristas podrán explorar y realizar su primer contacto con cada una de las dinámicas a desarrollar.</p> <p>Cada malabarista podrá realizar el recorrido y demostrar cómo cree que debe desplazarse y lanzar, haciendo una maroma.</p>	
42. Demuestra destreza para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado con pista libre para desplazarse.	<p>Explicación- Elaboración</p> <p>Sesión 1</p> <p>Para el primer show se realizará lo siguiente: Se iniciará con juego de adaptación con cintas para mover hombros, codos, muñecas. Se incluye movilidad hacia los lados, de manera circular, lineal y simultánea. Los malabaristas con la pelota en la cabeza, al sonar el silbato se detendrán y lanzarán la pelota lo más lejos posible.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Movimiento de hombros, codos y muñeca. (Disociación). - Uso de brazos de manera independiente y alternada básica. - Observación y seguimiento del objeto.
42. Demuestra destrezas para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado, con espacio para bolos, canastas y tiro al blanco.	<p>Sesión 2</p> <p>Para el segundo show se realizará lo siguiente: Bolos: los malabaristas tendrán que acostarse boca abajo y lanzar la pelota para tumbar los bolos. (Conos o vasos). Canasta y pelotas: encestar la pelota en canastas por tres distancias diferentes delimitadas con cinta o conos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elevación de hombros, disociación. - Control de tronco. - Direccionalidad.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

			<p>Tiro al blanco: los malabaristas lanzarán pelotas hacia papeles que estarán pegados en la pared.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Impulso, fuerza.
42. Demuestra destreza para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado, incluyendo espacio para moverse y hacer uso de pelotas	<p>Sesión 3</p> <p>En el tercer show, los malabaristas deberán transportar de lado a lado una pelota, lanzando a distancias cortas (una por recorrido). Luego se juega a lanzar aro para atrapar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Preferencia manual. - Posición del tronco. - Segmento de muñeca y manos. - Impulso y fuerza
42. Demuestra destreza para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado para desplazarse, haciendo uso de maletas y pelotas.	<p>Sesión 4</p> <p>Se realizará un juego de lanzamientos, el adulto se colgará una maleta o cargará una canasta, mientras tanto correrá, se agachará o pondrá de pie para que los malabaristas vayan ensartando pelotas, para esto deberán expresar y coordinar ideas para desarrollar la experiencia de la mejor manera. Luego, los malabaristas se cargarán la maleta y jugarán entre ellos para lograr el show.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elevación de hombro. - Impulso y fuerza. - Hombro (movimientos) - Preferencia manual. - Desplazamiento de brazos. - Direccionalidad.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

			<p>Cierre Los malabaristas se sentarán en el suelo, estirando el tronco y haciendo posición de huevito, se socializarán qué fue lo más difícil de las actividades y cuál fue la parte más divertida, cada uno podrá escoger la actividad que más le gusto y tendrá un espacio de juego para mostrar por qué su preferencia.</p>	
Reflexión pedagógica				

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

FORMATO DE PLANEACIÓN DE EXPERIENCIAS
OLIMPIADAS

Docente	ALEXA BELLO	Clase	PSICOMOTRICIDAD	Año	2022
Periodo	PRIMERO	Ciclo	EXPLORADORES	Grado	PREKINDER
Código	E1				

Meta del currículo (Desarrollo o aprendizaje)	Desempeño del currículo	Descripción del ambiente	Descripción de la experiencia	Evidencias de aprendizaje ¿Qué podría hacer el niño?
		Se hará uso del espacio asignado para el curso.	<p>Enganche</p> <p>Los estudiantes participarán en juego de olimpiadas con carrera de relevos.</p> <p>Cada estudiante tendrá en su barriguita asignado un número, como representación de la competencia, el cual portarán en las 4 sesiones.</p> <p>Antes de iniciar se hará un calentamiento, moviendo su cabeza, brazos, cintura y piernas, para luego continuar desplazándose, caminando, trotando y corriendo.</p>	

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

		Se hará uso del espacio asignado para el curso.	<p>Exploración</p> <p>En cada una de las sesiones los estudiantes podrán explorar y realizar su primer contacto con una competencia inicial de correr, luego al finalizar cada uno podrá realizar una maniobra con su pelota.</p>	
42. Demuestra destrezas para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado, incluyendo materiales como conos ubicados en el suelo y pelotas.	<p>Explicación- Elaboración</p> <p>Sesión 5</p> <p>Los competidores jugarán pato, pato, ganzo; con el fin de que puedan correr y detenerse en su lugar inicial, respetando así el distanciamiento.</p> <p>Luego realizarán círculos por grupos donde tendrán una pelota cada uno, el entrenador dará la orden de correr y al sonar el silbato se detendrán, lanzarán la pelota lo más alto posible y cambiarán de dirección.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de ambas manos. - Elevación de hombro, disociación. - Hombro (movimientos). - Observación y seguimiento del objeto. - Segmento de muñeca y manos.
42. Demuestra destrezas para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado, incluyendo materiales como conos en suelo en fila y zig zag, pelotas, cuerda	<p>Sesión 6</p> <p>Se incluirá carrera denominada “corre y salta mientras vuela” en donde el entrenador lanzará la pelota lo más alto mientras los competidores corren, al caer la pelota al suelo deberán quedar como estatuas. La carrera finaliza cuando todos los niños y niñas hayan llegado a la meta y tomen una</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Posición del tronco. - Posición de miembros inferiores. - Hombros (movimientos).

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

		amarrada.	pelota para lanzar hacia adelante.	<ul style="list-style-type: none"> - Direccionalidad. - Movimientos de los brazos.
42. Demuestra destrezas para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado, incluyendo materiales como conos, aros en el suelo, peluches, palos en fila, cuadernos y pelotas para lanzar.	<p>Sesión 7</p> <p>Los competidores olímpicos competirán por parejas para realizar la carrera de relevos en donde tendrán que llevar un balón de un lado a otro empujándolo con un palo o cuaderno para no tener contacto directo con la pelota, el primer estudiante competirá hasta la mitad de la pista y luego su compañero competirá por la pista restante, luego se devolverán saltando por encima de aros hasta llegar a la meta.</p> <p>Luego se realizará una experiencia de atrapa a tu compañero con un cono, para esto se escoge al azar unos niños o niñas quienes serán el encargado de atrapar a sus amigos, los demás deberán correr para no dejarse atrapar y a su vez evitar los obstáculos que se encuentran en el pasto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disociación - Impulso fuerza. - Hombro (movimientos). - Observación y seguimiento del objeto.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

<p>42. Demuestra destrezas para lanzar, patear, atrapar y colgar.</p>	<p>42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.</p>	<p>Se hará uso del espacio asignado, incluyendo materiales como conos para obstáculos, peluches, canasta y pelotas.</p>	<p>Sesión 8 En esta experiencia olímpica se realizará competencia de lanzar a una canasta la mayor cantidad de pelotas o peluches por turnos y en grupo, respetando la distancia.</p> <p>Luego se realizará dinámica de parejas donde un compañero le lanza por el suelo una pelota y este debe saltar esquivándola, primero con un pie y luego el otro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Posición del tronco. - Posición de miembros inferiores. - Hombros (movimientos). - Segmento de muñeca y manos. - Movimientos de los brazos. - Preferencia manual.
			<p>Cierre Al finalizar las olimpiadas se premiará a todos los niños y niñas, para que cada uno reciba un sticker (cada clase) medalla (al final) , para poder ganar el premio deberán mostrar su mejor salto y lanzamiento de pelota.</p> <p>En cada sesión se realizará retroalimentación sobre las dificultades o habilidades que cada uno tiene y cuál fue la dinámica que más les agradó.</p> <p>Se genera espacio de escucha y tolerancia hacia los otros compañeros, validando así los comentarios de cada uno.</p>	

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

Reflexión pedagógica				

FORMATO DE PLANEACIÓN DE EXPERIENCIAS
GORILAS

Docente	ALEXA BELLO	Clase	PSICOMOTRICIDAD	Año	2022
Periodo	PRIMERO	Ciclo	EXPLORADORES	Grado	PREKINDER
Código	E3				

Meta del currículo	Desempeño del	Descripción del ambiente	Descripción de la experiencia	Evidencias de aprendizaje
--------------------	---------------	--------------------------	-------------------------------	---------------------------

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

(Desarrollo o aprendizaje)	currículo			¿Qué podría hacer el niño?
			<p>Enganche Para iniciar las dinámicas los estudiantes se convertirán en gorilas, deberán caminar y actuar como dicho animal y usar antifaz. Luego se incluirá dinámica de calentamiento, caminando, corriendo y saltando.</p>	
		<p>Se hará uso del espacio asignado para el curso.</p>	<p>Exploración En cada una de las sesiones los gorilas podrán explorar y realizar su primer contacto con cada una de las dinámicas a desarrollar. Cada gorila antes de realizar el recorrido deberá demostrar cómo cree que debe desplazarse.</p>	

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

42. Demuestra destrezas para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado con árboles de papel, pista de equilibrio y canastas con bananas.	<p>Explicación- Elaboración</p> <p>Sesión 9</p> <p>Los gorilas deberán recolectar bananas para lanzarlas a una canasta.</p> <p>Luego, irán saltando por dos árboles de papel sin salirse de estos hasta llegar al otro lado.</p> <p>Posteriormente, realizarán juego de gorilas golpeadores, cada gorila pasará corriendo y los demás deberán lanzar bananas para intentar derribarlo de la pista de equilibrio (pista en el suelo).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Direccionalidad. - Posición del tronco. - Posición de miembros inferiores. - Disociación. - Segmento de muñeca y manos.
42. Demuestra destrezas para lanzar, patear, atrapar y colgar	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado, con árboles y pelotas.	<p>Sesión 10</p> <p>Los gorilas se convertirán en gorilas bebés juguetones y realizarán lo siguiente:</p> <p>Lanzarán mencionando animales, solo pueden mencionar el animal cuando lancen e intentar no repetir el de sus compañeros gorilas.</p> <p>El gorila mayor lanza la pelota, los demás corren en cuatro patas al caer la pelota se detienen y lanzan.</p> <p>Después buscarán un árbol para “treparse” (saltar).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Posición del tronco. - Posición de miembros inferiores. - Hombro (movimientos) - Segmento de muñeca y manos.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

			<p>Cierre</p> <p>En cada sesión, se finalizará la dinámica con un estiramiento para piernas.</p> <p>Finalmente, se llevará a cabo la retroalimentación con cada estudiante sobre las actividades realizadas, indagando sobre la dinámica que más les gustó o les pareció compleja, deberán mostrar una habilidad que realice un gorila, teniendo en cuenta lo trabajado en las experiencias y todos los compañeros harán los ejercicios que se propongan, fomentando así el respeto por la opinión del otro y la comunicación respetuosa, asertiva y dinámica.</p>	
Reflexión pedagógica				

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

FORMATO DE PLANEACIÓN DE EXPERIENCIAS

LIEBRES

Docente	ALEXA BELLO	Clase	PSICOMOTRICIDAD	Año	2022
Periodo	PRIMERO	Ciclo	EXPLORADORES	Grado	PREKINDER
Código	E4				

Meta del currículo (Desarrollo o aprendizaje)	Desempeño del currículo	Descripción del ambiente	Descripción de la experiencia	Evidencias de aprendizaje ¿Qué podría hacer el niño?
			<p>Enganche Para iniciar a los estudiantes se le contará las características de las liebres y se les mostrará una imagen. Al iniciar la experiencia en cada sesión se realizará un calentamiento, caminando, corriendo y saltando. Cada uno tendrá orejitas de liebres.</p>	
		Se hará uso del espacio asignado.	<p>Exploración En cada sesión las pequeñas liebres podrán explorar y recorrer el espacio de la actividad, mostrando cómo cree que debe realizar el recorrido, convirtiéndose en liebres.</p>	
42. Demuestra destrezas para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado para ubicar hojas y discos.	<p>Explicación- Elaboración Sesión 11 Las pequeñas liebres pasarán por un recorrido al aire libre por el pasto. Donde tendrán algunos espacios para esquivar como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obstáculos con aros y luego hojitas en línea recta para pasar caminando, corriendo y saltando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Direccionalidad. - Impulso, fuerza.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

			<ul style="list-style-type: none"> - Obstáculos con discos y hojitas ubicadas en zigzag para pasar caminando y corriendo. <p>Finalmente, las liebres deberán correr para recolectar su alimento (hojas) y luego lanzarlas a su cambuche (aro).</p>	
42. Demuestra destrezas para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado, para ubicar hojas, pared y aros.	<p>Sesión 12</p> <p>Las liebres corredoras y saltarinas de huecos, estarán corriendo y al escuchar que viene un tigre feroz, saltarán en un aro.</p> <p>Posteriormente, pasarán corriendo por puente de cuerdas de lado a lado y lanzarán una roca al inicio para luego devolverse a recogerla.</p> <p>Por último, las liebres subirán corriendo por la montaña e intentarán saltar, para tomar una roca y lanzarla contra la pared, en donde habrán hojitas pegadas (si estas son tocadas podrán tomarlas como alimento).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Direccionalidad - Impulso, Fuerza - Posición del tronco - Posición de miembros inferiores. - Movimientos de los brazos.
			<p>Cierre</p> <p>Se hará un círculo sentados en el suelo, estirando el tronco y brazos, se socializará qué fue lo más difícil de las actividades y cuál fue la parte más divertida, realizando una maroma corriendo, empujándose y balanceándose.</p> <p>Se generan espacios de interacción entre los estudiantes fomentando así la comunicación de ideas, disposición para escuchar y dar opiniones constructivas.</p>	
Reflexión pedagógica				

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

FORMATO DE PLANEACIÓN DE EXPERIENCIAS
SAPITOS

Docente	ALEXA BELLO	Clase	PSICOMOTRICIDAD	Año	2022
Periodo	PRIMERO	Ciclo	EXPLORADORES	Grado	PREKINDER
Código	E5				

Meta del currículo (Desarrollo o aprendizaje)	Desempeño del currículo	Descripción del ambiente	Descripción de la experiencia	Evidencias de aprendizaje ¿Qué podría hacer el niño?
			<p>Enganche Para iniciar las dinámicas de salto, los estudiantes se convertirán en sapitos usando antifaces y se desplazarán saltando.</p>	
		Se hará uso del espacio para el curso.	<p>Exploración En cada una de las sesiones los sapitos podrán explorar y realizar su primer contacto con cada una de las dinámicas a desarrollar. Cada sapito antes de realizar el recorrido deberá demostrar cómo cree que debe desplazarse. <i>(Creatividad)</i></p>	

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

42. Demuestra destreza para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del bosque encantado, incluyendo pista de discos y pelotas con mosquitos pintados.	<p>Explicación- Elaboración</p> <p>Sesión 13</p> <p>Los sapitos podrán salir al bosque allí se hará recorrido de saltar como sapitos por encima de (rocas) discos, luego se realizará actividad de salto con un aro sacándolo por encima del cuerpo hasta llegar al otro lado, se finaliza dinámica con juego de atrapar un mosquito para la cena, el cual estará pintado en una pelota para lanzar hacia arriba y atrapar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disociación. - Hombros (movimientos). - Observación y seguimiento del objeto. - Segmento de muñeca y manos. - Preferencia manual.
42. Demuestra destreza para lanzar, patear, atrapar y colgar.	42. Lanza objetos con un poco de control y dirección.	Se hará uso del espacio asignado, con espacio para ubicación del lago, conos y palitos.	<p>Sesión 14</p> <p>Los sapitos podrán explorar el lago y sus charcos para esto entrarán en él (plástico con agua) realizando juego de sapos al agua y sapos a tierra. Luego tendrán que pasar por el pasto húmedo y mojado esquivando obstáculos como (palitos). Finalmente, se hará juego de sapitos escuchando a la sapita mayor, haciendo un círculo tendrán que ir saltando y al escuchar un aplauso se detendrán y lanzarán una roca (pelota) para derribar un mosquito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Direccionalidad. - Ubicación de tronco. - Ubicación de miembros inferiores. - Impulso, fuerza.
			<p>Cierre</p> <p>En cada sesión, se finaliza la dinámica con un estiramiento para piernas.</p> <p>Finalmente, se llevará a cabo la retroalimentación con cada estudiante sobre las actividades realizadas, indagando sobre la dinámica que más les gustó o les pareció compleja de desarrollar donde dará su punto</p>	

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL Y PATRÓN MOTOR BÁSICO DE LANZAMIENTO

			de vista y escuchará a sus compañeros. Después darán un salto para mostrar una maroma.	
Reflexión pedagógica				