

UNIDAD DIDÁCTICA: GUÍA PARA LA ENSEÑANZA DE JUEGOS EXPRESIVOS CON
NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA



Angie Daniela Cely Moreno y Vanessa Valentina Ortiz Castiblanco

Facultad de Educación

Trabajo de grado para optar al título de:

Licenciada en Educación Artística con énfasis en Danza y Teatro

Edwin Armando Guzmán Urrego – Profesor Licenciatura en Artes Escénicas

Junio de 2021

Bogotá, 04 de junio de 2021

Respetado:

Francisco Alexander Llerena Avendaño

Coordinador programa Licenciatura en Artes Escénicas

Bogotá

El trabajo de grado titulado “Unidad didáctica: guía para la enseñanza de juegos expresivos con niños de educación primaria” de las estudiantes Angie Daniela Cely Moreno y Vanessa Valentina Ortiz Castiblanco cumple con los criterios de calidad establecidos para el programa, por lo cual hago entrega y solicito la asignación de jurados evaluadores.

Atentamente,



Edwin Armando Guzmán Urrego

Profesor, Licenciatura en Artes Escénicas

Agradecimientos

A la Universidad Antonio Nariño e institución educativa Paulo VI por permitirnos y apoyarnos en nuestro proceso de formación en las prácticas pedagógicas, a los maestros Martha Jiménez, Micaela Camacho y Aurora Torres por aportar y fortalecer a la creación del material didáctico, agradecemos de manera especial y sincera al maestro Edwin Armando Guzmán Urrego por su apoyo y confianza en nuestro trabajo y su capacidad para guiar y materializar nuestras ideas, no solamente en el desarrollo de nuestro trabajo de grado sino también en nuestra formación como maestras. A nuestros queridos familiares quienes, con su ejemplo, nos guiaron y apoyaron, confiaron en nuestro proceso y sabiduría enseñándonos a buscar siempre la superación.

Resumen

La cartilla “Guía para la enseñanza de juegos y exploración con materiales para niños de educación primaria” se basa en la creación y sistematización de las actividades propuestas durante los años 2019-2 - 2020-2 con los cursos, transición, primero, tercero y cuarto propuestas en la práctica pedagógica realizada en la Institución educativa Paulo VI, se convierte en un material pedagógico entre la reflexión de cómo producimos ciertas temáticas y adaptación de cada una de las actividades llevándolas a un contexto artístico, donde los niños podrán desarrollar y potenciar sus habilidades cognitivas y básicas como lo son: saltar, lanzar, atrapar, imaginar, crear, entre otras, este material es la combinación de tres categorías, las cuales son: juegos y exploración con materiales y educación virtual.

Palabras clave: Cartilla, material pedagógico, práctica pedagógica, sistematización.

Abstract

The book "Guide for the teaching of games and crafts for primary school children" is based on creating and systematizing the activities proposed during the years 2019-2 - 2020-2 with grades, transition, first, third and fourth. Those proposals in the pedagogical practice carried out in the educational institution Paulo VI. It becomes a pedagogical material between the reflection of how we carry out some topic and adaptation of each of the activities taking them to an artistic context, where children can develop and enhance their cognitive and basic skills such as jumping, throwing, catching, imagining, creating, among others, this material is the combination of three categories, which are: games and crafts, creative skills, and virtual education.

Keywords: pedagogical material, pedagogical practice, primer, systematization.

CONTENIDO

Agradecimientos.....	3
Resumen	4
Abstract.....	5
1. INTRODUCCIÓN.....	8
2. OBJETIVOS.....	11
2.1. Objetivo General	11
2.2. Objetivos Específicos	11
3. JUSTIFICACIÓN.....	12
4. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD.....	14
5. EXPLORACIÓN DE LA DIFICULTAD	17
6. MARCO TEÓRICO	19
6.1. El Juego	19
6.2. Exploración con materiales	21
6.3. Adaptación a la virtualidad.....	22
7. COMPONENTES DEL DOCUMENTO QUE FUNDAMENTAN EL DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO	24
7.1. Sistematización de la Práctica Pedagógica en la estructura de la unidad didáctica	26
7.1.1. Primer Capítulo: Juegos	26
Anexo 2. Capítulo 1: Tabla 1 – Juegos.....	28

7.1.2. Segundo Capítulo: Exploración con materiales	28
7.3. Evaluación de la Unidad Didáctica	29
CONCLUSIONES.....	31
Referencias	32
ANEXOS	34
Anexo 1. Unidad Didáctica	35
Anexo 2. Capítulo 1: Tabla 1 – Juegos.....	36
Anexo 3. Capítulo 2: Tabla 2 - Exploración con materiales	51
Anexo 4. Evaluación y Validación de la Unidad Didáctica (Docentes y Estudiantes)	55

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de grado se constituye en la culminación del proceso formativo del maestro artista de la Licenciatura en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro. Sus desarrollos, aportes, alcances, preguntas y proyecciones, tributan al crecimiento del Grupo de Investigación Didáctica de las Artes Escénicas y se inscribe en la Línea Pensamiento Profesorado para las artes escénicas, como parte de esta, la UNIDAD DIDÁCTICA: GUÍA PARA LA ENSEÑANZA DE JUEGOS EXPRESIVOS CON NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA contribuye de manera significativa en cuanto a que está enfocado a desarrollar procesos básicos expresivos en relación a la predanza, habilidades motoras, cognitivas, motrices de percepción, entre otros, el material didáctico está diseñado a partir de las experiencias obtenidas durante las prácticas pedagógicas realizadas en el año 2019-2 al 2020-2 en la institución educativa Paulo VI. Esta institución se encuentra ubicada en la localidad de Kennedy, con un estrato socioeconómico de 2-3. El trabajo tuvo lugar con 120 estudiantes, de los grados preescolares, primero, tercero y cuarto, este resultado se da a partir de cada uno de los cursos, teniendo en cuenta que eran aproximadamente 30 estudiantes por grado. En este proceso se reunieron tres categorías definidas como: Juegos y Exploración con materiales, habilidades creativas y formación /educación virtual.

Para la recopilación de datos y la realización del proyecto se articula teniendo en cuenta la metodología sobre diseño de material de enseñanza propuesta por la docente Angélica Aguilón, la cual se organiza en 5 categorías las cuales son: Categoría 1 Identificación de la necesidad, en esta se detecta la dificultad en el proceso de enseñanza en la práctica pedagógica a

manera de diagnóstico. Categoría 2: Exploración de la necesidad, se analiza el problema presente en el proceso, buscando así estrategias que favorezcan a la misma. Categoría 3: Realización contextual, en ella se busca diseñar un material que sea adecuado para implementar estrategias que permitan contribuir en mejorar la situación o dificultad detectada anteriormente, acorde a los procesos de educación artística primaria. Categoría 4: Realización pedagógica, se implementa la propuesta de diseño didáctico adaptada a las actividades y ejercicios propuestos en la práctica pedagógica. Categoría 5: Producción física, en esta categoría se llevan a cabo elementos importantes para la realización de la guía como formato, letra, imágenes, tonalidades y referentes teóricos. Categoría 6: Evaluación del material, en este apartado se da a conocer el material físico a docentes y practicantes de diferentes espacios académicos, de la misma manera a estudiantes que pertenecen a educación primaria. Categoría 7: Conclusiones y recomendaciones, en esta categoría se expone el material de manera general, teniendo en cuenta los referentes teóricos, la construcción del mismo, entre otros; esto con el fin de sistematizar las 43 planeaciones diseñadas para los niños durante las prácticas pedagógicas para después sintetizar toda esa información recolectada y plasmarla en la guía propuesta.

Finalmente, dar evidencia de la importancia de los juegos y procesos expresivos de los niños en la educación primaria, en el entorno escolar debido a que da lugar a la exploración y desarrollo de todas sus capacidades al máximo para aportarlas a su proceso de aprendizaje, en el proyecto de estrategias aprendiendo en casa de la Secretaría de Educación se plantean distintas estrategias tanto para directrices, docentes y estudiantes ayudando a fortalecer la educación desde casa con ayuda de guías virtuales, videos educativos, plataformas instructivas y educativas, teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, vemos que acoplarse a la educación

virtual fue un poco difícil, debido a que no se tenía conocimiento de las distintas herramientas que se pueden utilizar en el contexto virtual, y que no se contaba con el suficiente material y estrategias para las clases virtuales, también podemos evidenciar que se ve afectada por la falta de juego e interacción de los estudiantes con su entorno escolar el cual es importante para su proceso de aprendizaje, por esta razón brindamos un material pedagógico de guías con las actividades propuestas en el transcurso de las prácticas, reuniendo las experiencias con los estudiantes que se vivenciaron durante las clases presenciales y virtuales, para así darle un completo soporte teórico a cada una de estas y de igual manera hacer un contraste entre la educación virtual y presencial, evidenciando los cambios que se presentaron durante esta modalidad de educación, ya que se basa en la implementación de juegos donde los niños pueden interactuar con distintos materiales y aprender mientras juegan sin necesidad de estar todo el tiempo frente a un medio tecnológico.

2. OBJETIVOS

2.1.Objetivo General

Diseñar una unidad didáctica, como guía para la enseñanza de juegos expresivos con niños de educación primaria, a partir de las experiencias desarrolladas durante los procesos de práctica pedagógica realizadas en el colegio Paulo VI

2.2.Objetivos Específicos

- Sistematizar los procesos de práctica pedagógica a partir de las planeaciones, para identificar las estrategias que contribuyeron con el juego expresivo en el contexto de la virtualidad.
- Definir la importancia de los juegos y manualidades en la primera infancia haciendo un contraste entre las experiencias previas como docentes en práctica y referentes teóricos.
- Diseñar una guía de material de enseñanza que permita recopilar el material didáctico, producido durante los procesos de práctica pedagógica, utilizando herramientas como Canva para su creación.

3. JUSTIFICACIÓN

Actualmente, la educación en Colombia se ha visto afectada por la implementación de clases virtuales en donde el juego ha cobrado un papel importante pero que se ha tenido que redefinir en el contexto de la virtualidad. Por este motivo, brindamos un material didáctico, basado en el diseño de guías propuestas en el transcurso de las prácticas, recopilando lo trabajado con cada uno de los grados y estudiantes que permitieron una experiencia significativa en los procesos de aprendizaje para así poder complementar cada una de las actividades, dándoles un soporte teórico, para que de esta manera se obtengan resultados positivos a través de las guías y actividades realizadas por medio de la virtualidad, explorando así todas sus capacidades al máximo para aportarlas a su proceso de aprendizaje. De igual manera hacer un contraste entre la modalidad presencial y educativa virtual, a la que tuvimos que recurrir por la pandemia provocada en el año 2020 y evidenciando adaptaciones que se presentaron tanto para los docentes como para los estudiantes, ya que se indagaron distintas estrategias que bien ya existían, pero no se habían utilizado.

El uso de material didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los colegios se ha convertido en un soporte visual importante para los maestros. La creación de este material es la fusión entre la reflexión de cómo llevamos a cabo ciertas temáticas y la cualificación de las prácticas que nos ayudan a entender un contexto.

En este proceso se reunieron tres categorías, las cuales son: Juegos y Exploración con materiales y formación /educación virtual, de este modo se recopila la metodología de la experiencia y la producción elaborada dentro del proceso formativo de práctica pedagógica. Como metodología para la compilación y realización de la guía utilizamos la metodología de material de enseñanza propuesta por la docente Angélica Aguilón, teniendo en cuenta los siete capítulos propuestos en esta metodología.

4. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD

En la Licenciatura en Artes Escénicas en el marco de la práctica pedagógica desarrollada entre el año 2019-2 y 2020-2 en el Colegio Paulo VI ubicado en la localidad de Kennedy, se implementaron a través de planeaciones actividades para niños de educación primaria¹ enfocadas en la predanza, las habilidades creativas y el teatro donde el proceso tuvo varias etapas, que se presentan a continuación:

- Práctica Pedagógica I. Se realizó en el año 2019-2 a partir de una observación para la caracterización y el reconocimiento del grupo, encontrándose una variedad de situaciones particulares en cada uno de estos. En el curso de preescolar y primero, se idéntico que los niños eran dispersos lo cual no les permitía culminar una actividad, de igual manera la timidez no favorecía al momento de realizar algunos ejercicios propuestos en las sesiones; como por ejemplo, hablar o realizar actividades en grupo o parejas, en los grados tercero y cuarto, se evidenciaron algunas similitudes de las situaciones de los cursos inferiores, de esta misma manera no lograban de forma asertiva la concentración que se requería, así como dificultades para la coordinación y lateralidad, esto se dio a conocer en trabajos diagnósticos que se realizaban en las primeras clases.
- Práctica Pedagógica II. Se dio continuidad al proceso del llevado en el año 2019-2 con niños del grado transición y cuarto grado, a partir del mes de marzo del año 2020 – 1 a

¹Grupos de preescolar, primero, tercero y cuarto.

causa de la situación de la pandemia a nivel mundial se adaptaron metodologías y aprendizajes frente a la virtualidad, realizando actividades como videos instructivos² clases virtuales³ y juegos⁴, recursos que favorecieron el buen desarrollo y aprendizaje tanto para los niños como para los maestros en formación. Por otro lado, en el seminario de prácticas, se dieron a conocer distintas reflexiones frente la nueva modalidad y el cómo los estudiantes de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Antonio Nariño la estaban desarrollando, evidenciado por medio de videos trabajados desde la virtualidad.

- Práctica Pedagógica III. Para esta última práctica se da continuidad a los procesos de forma virtual (2020- 2). Las metodologías se enfocan al diseño y organización de actividades con el apoyo de guías para desarrollas en los encuentros sincrónicos y asincrónicos. Para los encuentros sincrónicos no se lograba la totalidad de conexión de los estudiantes, y para las actividades asincrónicas se identificó que los estudiantes las desarrollaban. La conexión que se tenía con los niños era por medio de los profesores de la institución, los cuales fueron un apoyo durante toda la práctica, de igual manera, se evidenciaron productos finales en donde los niños expusieron y mostraron el trabajo que se logró a través de la virtualidad por medio de videos, convirtiéndose en un trabajo en equipo entre estudiantes, padres, profesores de la institución y maestras en formación.

² Contenido audiovisual que requiere la participación activa de los niños.

³ Clases que se desarrollan a través de una plataforma online.

⁴ Juegos donde ellos están solos o acompañados y siguen un instructivo o pauta.

Considerando las etapas trabajadas durante la práctica pedagógica enfocamos el trabajo de grado a la realización de una guía implementando una herramienta didáctico-pedagógica, en la que se observan distintas metodologías que contribuyen al desarrollo pedagógico de los niños de educación primaria, donde se proponen distintas exploraciones con materiales y juegos, que se reunieron en el lapso de las prácticas realizadas, las cuales favorecen y ayudan a su proceso de aprendizaje, explorando y desarrollando al máximo las capacidades físicas, motrices y cognitivas de los niños.

5. EXPLORACIÓN DE LA DIFICULTAD

La práctica pedagógica como espacio formativo permitió identificar situaciones en el grado preescolar y primero, las cuales se evidenciaron teniendo en cuenta el ejercicio “*Prueba diagnóstica*” en la que se desarrolló con todos los niños, realizando actividades de presentación, movimiento, agilidad mental y motricidad. De esta manera se evidenció que los niños manifestaban pánico escénico⁵ con los compañeros, hubo momentos en que se logró mantener la concentración y disposición de la mayoría de los niños, obteniendo avances significativos en su desarrollo físico, cognitivo y motriz en ellos.

Considerando lo anterior y teniendo en cuenta la siguiente afirmación: *el juego como un grupo de actividades en el que el ser humano se puede expresar de diversas maneras* (Gimeo & Pérez, 1989), podemos considerar que para ellos -los niños-, las características propias del juego, permiten que el ser humano logre lo que de cierta forma no le es posible expresar en su entorno social, obteniendo de esta manera que el juego se convierta en un elemento de equilibrio en el proceso de aprendizaje, ya que se transforma en un desarrollo esencial para su contexto escolar, creativo, expresivo, interactivo y el aprendizaje del ser humano.

Asimismo, se pudo resaltar que en los grados tercero y cuarto los niños eran dispersos y no lograban mantener la concentración grupal e individual que se requería en el desarrollo de las actividades, otro tanto, no tenían un buen manejo de coordinación y lateralidad. Esto se observó

⁵ Temor a hablar y expresarse en público

con la primera actividad “*Me muevo con todo mi cuerpo*” la cual consiste en una serie de movimientos que incluyen mover dos partes del cuerpo al mismo tiempo, los cuales eran complejos para algunos niños, sobre todo para los que no les gustaba participar activamente en las actividades, esto, les causaba frustración haciendo que no terminaran la actividad.

Por otro lado, durante la práctica pedagógica virtual se evidenció que tanto los padres de familia como los maestros presentaban dificultades para realizar clases debido a los problemas de conectividad o al momento de enviar las actividades y recursos requeridos. Sin embargo, los niños trataban de mantener una óptima disposición durante las clases sincrónicas y asincrónicas, esto se pudo ver debido a que los niños eran muy activos, mostraban interés y expresaban la falta que les hacía compartir en estos espacios, encontrarse con sus compañeros, jugar y aprender.

Teniendo en cuenta lo mencionado en el artículo *Deliberación entorno a la educación virtual* (Bonilla, 2016, pág. 77-89). Nos hemos acoplado a una modalidad de educación que bien ya existía, pero no muchos la practican, de esta forma, por la situación que se empezó a vivenciar durante el año 2020, nuestra forma de vivir cambio y esto trajo consecuencias en la educación, provocando que los estudiantes de colegios y universidades pasaran a recibir clases netamente virtuales. Los niños de educación primaria fueron los que más se vieron afectados, ya que ellos estaban acostumbrados a compartir con sus compañeros y docentes, nos hemos dado cuenta que existen distintas herramientas, metodologías para seguir en contacto con los niños guiándolos y acompañándolos en un nuevo escenario.

6. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo y estructuración del marco teórico del presente trabajo de grado abordaremos autores que hablan sobre las tres categorías conceptuales: i). Juegos ii) Exploración con materiales iii). Formación y educación virtual. Dichas categorías serán profundizadas con el fin de hallar y relacionar los elementos encontrados en la experiencia de la práctica pedagógica realizada en la Institución Educativa Paulo VI IED.

6.1.El Juego

Teniendo en cuenta una de las etapas de la práctica pedagógica, se indagó sobre la importancia del juego en la educación primaria, para ello analizamos el texto de *Ivana Verónica Rivero en su proyecto titulado El juego desde los jugadores (2011)*, el cual nos habla de la importancia del juego, analiza la idea de este mismo presente en las obras *Homo Ludens*, de Huizinga, de igual manera *los juegos y los hombres*, de Caillois, entre otros (Huizinga, 2016). El juego es una construcción de un nuevo sentido, enlazado con acciones cotidianas incluyendo diversión en cada una de estas acciones, el cual debe ser apoyado tanto por el docente como el padre o acompañante del niño, y no ser interrumpido por situaciones voluntarias. El niño va adquiriendo la capacidad de entender e ir estimulando cada uno de sus sentidos a través del juego, en la educación primaria se observa que los niños siempre están pensando en jugar y ven todo como un juego, siendo el juego la herramienta principal en la educación inicial.

Por otro lado, Gimeno y Pérez (1989) comprenden *el juego como un grupo de actividades en el que el ser humano se puede expresar de diversas mane* (Gimeno y perez , 2014). A partir de esto podemos considerar que para ellos las características propias del juego permiten que el ser humano logre lo que de cierta forma no le es posible expresar en su entorno social, obteniendo de esta manera que el juego se convierta en un elemento de equilibrio en el proceso de aprendizaje, ya que se transforma en un desarrollo esencial para su contexto escolar, creativo, expresivo, interactivo y el aprendizaje del ser humano.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) (Ruiz Gutiérrez, 2016 - 2017) afirman que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”.

Contemplando lo expresado por Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou, el juego es una actividad necesaria en la educación inicial, ya que está dentro de unos límites y reglas que se transmiten por medio de la docente llegando así a explorar y desarrollar las habilidades, destrezas, capacidades motrices y cognitivas que tiene cada uno de los niños en la educación inicial, de la misma manera permitiendo que los estudiantes se conozcan y exploren a profundidad su cuerpo, habilidades, pensamientos, entre otros.

(Jean Piaget, 1991) nos habla sobre el juego en la primera infancia y educación primaria enfocándolo y dividiéndolo por etapas y edades, destacando la importancia del desarrollo a lo largo de su vida, esto permitiendo categorizar en etapas de desarrollo por nombres como sensoriomotriz (0 a 2 años) ...preoperacional (2 a 7 años) ... de operaciones concretas (7 a 12 años) ...de operaciones formales (desde los 12 años hasta la vida adulta), dando así profundidad a cada una de estas explicando que el cuerpo y la mente evolucionan de manera cualitativamente diferentes entre sí, permitiendo una ampliación hacia varios campos de conocimiento.

6.2.Exploración con materiales

Dando continuidad a las experiencias significativas en la práctica pedagógica observó la importancia de la exploración expresiva con distintos materiales. Teniendo en cuenta lo anterior, encontramos el método de María Montessori, el cual abarca parte de su vida, propone una perspectiva entre la educación tradicional y el método de Montessori, el cual expresa el papel del niño, las habilidades que logra desarrollar en cada una de las etapas de su vida y la importancia con el contacto exterior, provocando al estudiante explorar con diversos materiales y ambientes, permitiendo que el estudiante aprenda mientras juega.

En el libro Estrategias de enseñanza creativa *“investigaciones sobre la creatividad en el aula, publicado en el año 2017 por la Universidad de la Salle”*. Sternberg De la Torre, 2003), afirma que *“las ideas creativas se presentan en ocho niveles que dan cuenta de la madurez creativa del sujeto, del riesgo que debe correr de los recursos mentales que pone a disposición”* (De la torre, 2003). Lo anteriormente mencionado hace referencia a las ideas creativas que favorecen y exploran la madurez del niño, logrando que se arriesgue a nuevas experiencias que

se encuentran a su alcance y disposición durante su exploración en el desarrollo de la creatividad.

En el documento *Creatividad: Definiciones, Antecedentes Aportaciones*. Pereira (1997) menciona que “*Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad*” (Pereira, 2004). Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado la creatividad está presente en el ser humano, la cual se debe explorar desde la edad inicial propiciando a cada uno de los niños la libertad y espontaneidad para explorar cada una de sus capacidades y hasta dónde pueden llegar con estas mismas.

En este apartado nos enfocamos en la pedagoga, educadora *María Montessori* ya que en su método se caracteriza por la libertad completa de movimientos que se otorga al niño y por el material didáctico. *María Montessori* “*manifiesta que Toda ayuda inútil que proporcionamos al niño es un obstáculo al desarrollo de las fuerzas naturales*” explica que se pueden proporcionar juegos que contengan una serie de reglas fáciles para que las puedan desarrollar a satisfacción, sin cohibirse y sin imponerles la forma en que ellos exploran y desarrollan actividades.

6.3. Adaptación a la virtualidad

En esta categoría encontró distintos autores que hablan de la educación virtual, cómo se dio la transformación que trae consigo en tiempos de COVID, buscando así alternativas de

enseñanza que permitan favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes en el documento *“Deliberación entorno a la Educación Virtual. Interconectando Saberes”*. Luz Ángela Gutiérrez Bonilla permite establecer un nuevo escenario de comunicación entre docentes y estudiantes, ya que las acciones educativas dependen del concepto que tiene el niño, de la misma manera se abordan los entornos virtuales y la implementación de la educación virtual frente a la comunicación. (Gutiérrez Bonilla , 2016)

Quiroz-Reyes (2020) en el documento *La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19* (Quiroz y Reyes, 2020). Afirman que esta crisis no solo pone en evidencia las desigualdades educativas, sino que también se han agravado en tanto agregan una nueva desventaja para los niños y jóvenes de los sectores socioeconómicos más desfavorecidos profundizando así la desigualdad en educación al momento de acceder con mayores limitaciones a la educación virtual.

7. COMPONENTES DEL DOCUMENTO QUE FUNDAMENTAN EL DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

En el proyecto unidad didáctica Guía para la enseñanza de juegos y manualidad para niños de educación primaria, está diseñada para maestros de diferentes escenarios y contextos, quienes podrán implementarla en educación básica primaria, teniendo como enfoque lo propuesto en las diferentes categorías, como herramientas tecnológicas utilizadas para de la creación del material se tuvieron en cuenta las plataformas Canva y Zepeto, se realizaron distintos bocetos con diferentes tonalidades, portadas, fuentes e imágenes las cuales fueron aprobadas por el maestro Edwin Guzmán, dividimos el material en 2 capítulos, el primero contiene la categoría de juegos, el segundo capítulo consta de exploración con materiales, cada uno viene con su respectiva definición, para su identificación se hizo una clasificación por categorías y subcategorías, las categorías se clasifican en dos colores los cuales son: primera categoría (azul), segunda categoría (verde), los colores que representan las subcategorías se clasifican en azul (juegos), amarillo pastel (habilidades cognitivas), amarillo (expresión corporal y creatividad) y verde (exploración con materiales).

La unidad didáctica materializada en la cartilla tiene como propósito aportar al desarrollo y fortalecimiento de los niños en el manejo y destreza de habilidades básicas como lo son, lanzar, atrapar, correr, saltar y aspectos importantes asociados a sus habilidades cognitivas como la lateralidad, la motricidad, entre otras. Su ejecución aporta a la creatividad e iniciativa y permite que los niños se expresen libremente, teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, las actividades propuestas en el material tienen como base de inicio las prácticas pedagógicas que se

realizaron de manera virtual y presencial en el colegio Paulo VI, como segunda parte se realizó la adaptación de cada una de estas enfocadas en un contexto artístico y creativo, indagando autores relacionados a las diferentes categorías mencionadas anteriormente como Jean Piaget, Lev Vygotsky, María Montessori, entre otros, el cual fue evaluado por docentes de la institución y maestros en formación de la Universidad Antonio Nariño de la Licenciatura en Artes Escénicas,

7.1.Sistematización de la Práctica Pedagógica en la estructura de la unidad didáctica

En este apartado se da la estructura de las actividades clasificadas por medio de tablas identificadas con su respectivo color teniendo en cuenta las categorías y subcategorías: **Juegos** (esquema corporal, habilidades cognitivas y expresión corporal) y **Exploración con materiales** (habilidades).

7.1.1. Primer Capítulo: Juegos

En esta categoría se tiene en cuenta la importancia del juego ya que los niños siempre quieren jugar o ver todo como un juego, siendo este la herramienta principal de aprendizaje en la educación primaria.

El juego es una construcción de un nuevo sentido, enlazado con acciones cotidianas incluyendo diversión en cada una de estas, el cual debe ser apoyado tanto por el docente como por el padre o tutor del niño y no sea interrumpido por situaciones voluntarias.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado se tuvo en cuenta juegos como:

- No toques el piso: Favorece a la concentración, control de los movimientos y la capacidad óculo- manual.
- El Semáforo: Desarrolla la coordinación, el equilibrio y las habilidades auditivas.
- Sigue la canción: Realizan distintas actividades que ayudan a la ejecución de movimientos coordinados y mantener el control de diferentes partes del cuerpo.

Nota: Para ampliar la información consulte el [Anexo](#) 1. Unidad Didáctica

Para acceder a la Unidad Didáctica Clic aquí

**UNIDAD DIDÁCTICA: GUÍA PARA
LA ENSEÑANZA DE JUEGOS
EXPRESIVOS CON NIÑOS DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**



VANESSA ORTIZ
DANIELA CELY
Licenciatura en Artes Escénicas

Anexo 2. Capítulo 1: Tabla 1 – **Juegos**

Tabla 1. Juegos

7.1.2. Segundo Capítulo: Exploración con materiales

En esta categoría se tiene en cuenta la importancia de las habilidades y exploración expresiva a través de materiales que permiten desarrollar actividades que involucren libertad de pensamientos sin limitación alguna, permite que los niños trabajen su cerebro explorando así las emociones, sensaciones, entre otros, logrando así una percepción del mundo que los rodea mezclando lo real con lo fantástico, poniendo a prueba sus sentidos y conociendo sus capacidades, algunas de las actividades que utilizamos son:

- **Crea con tus manos:** Esta actividad desarrolla las habilidades creativas y motrices.
- **Plasma en tu cuerpo:** Desarrolla la creatividad y fortalece la destreza en sus manos.
- **Decora a tu manera:** Desarrolla la creatividad, la espontaneidad y el conocimiento de distintos materiales y texturas.

Nota: Para ampliar la información consulte la [Tabla 2.Exploración con materiales](#)

7.3.Evaluación de la Unidad Didáctica

Para la realización de la evaluación de la *Unidad Didáctica* se estructuró un formulario *-en google docs-* para ser diligenciado por 3 docentes de la Institución Educativa Paulo VI y 1 maestro artista en formación de la Universidad Antonio Nariño, quienes pusieron en práctica las actividades propuestas en la *unidad didáctica: guía para la enseñanza de juegos expresivos con niños de educación primaria* de la misma manera se tuvo en cuenta 16 estudiantes de diversas instituciones quienes posteriormente realizaron la evaluación. A continuación, se presentan los aportes recibidos:

Encuesta Docentes:

Algunas de las sugerencias y resultados fueron unánimes, dando resultados positivos al material propuesto, respondiendo a preguntas y aportando sugerencias para fortalecer la unidad didáctica, algunas de estas fueron:

- ¿El material es adecuado para niños de educación primaria?
- ¿Utilizaría la cartilla para sus clases presenciales y/o virtuales?
- ¿La cartilla es acorde para trabajarla con niños de primaria?

Sugerencias:

- En la imagen de la portada falta ver "Diversidad" inclusión.

- Revisar el rango de edad educandos de primaria, 10- 11 años.
- Colocarles al principio de cada actividad que desarrolla Ejemplo: Desarrolla y afianza coordinación motriz, unidad de tiempo y espacio.

Encuesta Estudiantes:

El formulario se propuso para los estudiantes de diversas instituciones, entre las cuales encontramos: el Instituto Santa María de la Cruz, Nuestra señora de la sabiduría, General Santander, entre otros. Allí, se evaluó el diseño y el contenido de la Unidad didáctica, las cuales contribuyen al fortalecimiento del material generado. La mayoría de los resultados fueron positivos y las sugerencias aportaron al proceso de creación y diseño. Las preguntas formuladas fueron:

- ¿Los juegos y exploración con materiales propuestos en la cartilla son claros?
- ¿La letra de la cartilla es legible?
- ¿La portada de la cartilla es acorde para niños de educación primaria?

Sugerencias:

- Me gusta mucho la forma visual los colores, los dibujos es llamativo para un niño y la explicación también está muy bien.
- Yo pondría una letra más clara y más grande.
- Mi observación es que la cartilla es adecuada y tiene muy buena información para niños y persona de cualquier edad.

CONCLUSIONES

La unidad didáctica nace la idea de recopilar y adaptar las actividades propuestas en las prácticas pedagógicas, permitiendo brindar un material didáctico a los docentes como apoyo para su desarrollo académico con los estudiantes de educación primaria, el material didáctico propuesto tiene acceso virtual, ya que actualmente se está viviendo una emergencia sanitaria la cual nos impide el acceso a encuentros presenciales, permitiendo que los docentes y estudiante tengan una interacción a través de esta, presentando actividades lúdicas, juegos de expresión con materiales adaptados a un contexto artístico, ya que estos le aportan a los estudiantes habilidades cognitivas, motrices y acercamientos a la predanza explorando así su desarrollo integral, posibilitando la libre expresión, ideas, pensamientos y emociones generando autoconfianza y motivación en sus procesos de aprendizaje.

Lo expuesto anteriormente nace de lo vivenciado en las prácticas pedagógicas guiadas y apoyadas por los maestros Edwin Guzmán, Martha Jiménez, Edwin Rodríguez y Gilberto Martínez, de manera virtual y presencial, el cual nos permite realizar una sistematización con lo trabajado durante los años 2019-2 - 2020-2 , para poder organizar cada una de las actividades y proponer un objetivo claro teniendo en cuentas distintos referentes teórico, realizando un material de fácil acceso a través de la plataforma Canva el cual es adecuado para los niños y docentes de educación primaria, el cual aporta al aprendizaje a través del juego expresivo ya que en esta edad los niños aprenden por medio de este, fortaleciendo sus habilidades y apartándolos un poco de las herramientas tecnológicas.

Referencias

- Meredios Bauzer, E. (2016). *Juegos de Creación* .
- De la torre, S. (2003). *Ideas Creativas*.
- Quiroz y Reyes, . (2020). *La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19*.
- Huizinga, J. (2016). *El juego desde los jugadores*. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/Enrahonar/article/download/306827/396810>
- Pereira, G. (31 de Enero de 2004). *Creatividad: Definiciones, Antecedentes Aportaciones*. Obtenido de https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Gutiérrez Bonilla , L. Á. (2016). *Deliberación entorno a la educación virtual*. Obtenido de Deliberación entorno a la educación virtual: <https://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/1112>
- Gimeno y perez . (2014). *El juego como estrategia para la superación de dificultades de aprendizaje*. Obtenido de El juego como estrategia para la superación de dificultades de aprendizaje: <http://files.aprende-cada-dia-mas.webnode.es/200000115-04b9a05b31/ESCRITO%20JUEGO%20EN%20LA%20PEDAGOGIA.pdf>
- Juegos. (7 de Noviembre de 2007). *Definición y desarrollo del concepto de Ocupación: ensayo sobre la experiencia de construcción teórica desde una identidad local*. Obtenido de REVISTA CHILENA DE TERAPIA OCUPACIONAL: http://web.uchile.cl/vignette/terapiaocupacional-aa/www.revistaterapiaocupacional.cl/CDA/to_simple/0,1374,SCID=21291%26ISID=735%26PRT=21288,00.html

- Ruiz Gutiérrez, M. (2016 - 2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación*. Obtenido de El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación:
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Reyes Guani, M. A. (2015). *Metodo Montessori*. Obtenido de Metodo Montessori:
http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/2063/Maria_Alejandra_Reyes_Guani.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Montañez, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blane, P., . . . Turégano, P. (Enero de 2000). *El juego en el medio escolar*. Obtenido de
https://www.researchgate.net/profile/Jose_Latorre3/publication/277118669_El_juego_en_el_medio_escolar/links/55af699608aed614b09a8fda/El-juego-en-el-medio-escolar.pdf
- Andreu, A. P. (19 de Agosto de 2020). *Habilidades y manualidades*. Obtenido de Habilidades y manualidades: <https://blog.cedim.edu.mx/noticias-cedim/el-pensamiento-creativo-pensar-cuestionar-actuar/>

ANEXOS

Anexo 1. GUÍA PARA LA ENSEÑANZA DE JUEGOS CREATIVOS PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA: [Clic aquí](#)

Anexo 2. Capítulo 1: Tabla 1 – Juegos

Anexo 3. Capítulo 2: Tabla 2 - Exploración con materiales

Anexo 4. Evaluación y Validación de la Unidad Didáctica (Docentes y Estudiantes)

Anexo 1. Unidad Didáctica

Para acceder a la Unidad Didáctica [Clic aquí](#)



Anexo 2. Capítulo 1: Tabla 1 – Juegos

Tabla 1. Juegos

Fecha	Actividad	Materiales / Espacio	Objetivo	Descripción
15/03/2019	Mini Básquet	Pelota de tenis. Cesta/ caja/Caneca mediana (se pueden tener 2 o 3 según la cantidad de estudiantes) Cinta blanca.	Desarrollo de la capacidad óculo-manual: puntería y precisión. Se propone la actividad para niños entre 4 y 5 años.	pared, con la cinta se marca el punto donde irán los niños, teniendo en cuenta que es una fila mirando hacia la cesta uno detrás de otro, una vez ya están todos formados, se le entrega la pelota al niño que está encabezando la fila, este tiene que encestarla, ir, sacarla de la cesta, entregarla al siguiente compañero y formarse de últimas, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se pueden realizar 3 rondas disminuyendo el tiempo, el grupo que pase en el tiempo estipulado es el ganador.
20/03/2019	Que no toque el piso	Pelota. Bomba. Espacio	Desarrollo de la capacidad óculo-manual, concentración y control de sus movimientos. Se propone la actividad para niños entre 4 y 5 años.	Cada niño tiene una pelota o una bomba mediana la cual utilizará según las pautas que de la maestra. PAUTAS Mantener la pelota o bomba en el aire sin dejarla caer Lanzar la pelota o bomba, cuando cae se atrapa en el aire y se vuelve a lanzar. Con ayuda de tu compañero, (Si estas en casa con ayuda de tu tutor). Se lanzan el globo o pelota sin dejarla caer.
01/03/2019	Encuentra la etiqueta	Desarrollar la concentración y la memoria visual.	Dibujos de personajes u objetos. Cinta/ Gancho nodriza Aula de clases-patio.	Los niños se forman en una línea recta mirando hacia la pared, mientras el/la profesor(a) con ayuda

Fecha	Actividad	Materiales / Espacio	Objetivo	Descripción
		Se propone la actividad para niños entre 5 y 7 años.		de un gancho nodriza, o cinta pega a cada uno de los estudiantes un dibujo en la espalda convirtiéndolo así en una etiqueta, cuando el/la profesor(a) indique, los niños se empiezan a desplazar por el espacio en silencio, los niños van a ir identificando los dibujos que tienen sus compañeros, cuando el/la profesor(a) mencione una pista los niños buscarán el dibujo correspondiente, el primero que atrape la etiqueta va ir sumando puntos, el primer niño en completar 5 puntos será el ganador. Ejemplo de pista Lo utilizamos para llevar la comida a la boca.
10/08/2019	El semáforo	Círculos con los colores del semáforo (rojo, verde y amarillo).	Desarrollar la coordinación y el equilibrio. Habilidades auditivas. Se propone la actividad para niños entre 5 y 13 años.	Los niños se desplazan por todo el espacio, el/la profesor(a) tendrá a la mano tres círculos de color verde, rojo y amarillo, sacando uno a uno para dar las señales correspondientes. Cada color representa una acción (saltar, correr, agacharse, aplaudir, alzar las manos) etc. Nivel lento. Nivel medio. Nivel rápido. El/la profesor(a) da una serie de pautas para llevar a cabo el juego, logrando así que los niños cumplan en su totalidad las mismas.

Fecha	Actividad	Materiales / Espacio	Objetivo	Descripción
05/03/2020	Huellas coordinadas	Plantillas con manos y pies (derecho e izquierdo). Cinta. Aula de clase. Espacio abierto.	Desarrolla la coordinación y agilidad mental. Se propone la actividad para niños entre 7 y 13 años.	El/la profesor(a) divide el curso en 2 grupos, pega las plantillas en el piso para que los niños empiecen a seguir las huellas, se propone un tiempo para cada estudiante, cada vez se va disminuyendo el tiempo.
12/03/2020	No pises la voz	Aula de clases	Desarrolla la concentración. Se propone la actividad para niños entre 9 y 13 años.	Los niños se sientan en un círculo con los ojos cerrados, se propone unos minutos de silencio cuando los niños se sientan listos van a tratar de contar del 1 al 5 sin pisar la voz, si alguien lo dice al tiempo deberán iniciar de nuevo, cuando logren llegar a cinco se va subiendo hasta llegar a 10.
109/11/2019	Sigue la canción	Música	Realizar distintas actividades que ayudan a la ejecución de movimientos coordinados y mantener el control de diferentes partes del cuerpo. Se propone la actividad para niños entre 6 y 13 años.	Los niños hacen un semicírculo, o en frente del computador para observar el/la profesor(a), con ayuda de distintas rondas infantiles o canciones el/la profesor(a) propone movimientos acordes con esta para que los niños los ejecuten con ella.
14/02/2019	¿Qué lado?		Desarrollar la atención, la coordinación corporal y lateralidad. Se propone la actividad para niños entre 8 y 13 años.	Los niños se ubican en semicírculo, o enfrente del computador de modo que puedan observar al el/la profesor(a), Primero se les pide a los niños que pongan atención, mientras el/la profesor(a) realiza y explica el ejercicio, dando a conocer las pautas, una vez los niños las tengan claridad de la dinámica

Fecha	Actividad	Materiales / Espacio	Objetivo	Descripción
				<p>propuesta por el/la profesor(a) empiezan a realizar el ejercicio. El/la profesor(a) guiará con su voz y podrá jugar con las velocidades para aumentar la complejidad del juego.</p> <p>PAUTAS Derecha - salto. Izquierda - agachados. Adelanté - caminado. Atrás - giro.</p>
14/02/2020	Juego con mi cuerpo		<p>Desarrollar la concentración, agilidad mental y corporal, la expresión corporal.</p> <p>Se propone la actividad para niños entre 6 y 10 años.</p>	<p>Los niños van caminando por el espacio mientras el/la profesor(a) les va indicando una serie de movimientos que se hacen por medio de una señal numérica y las palmas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 saltar. 2 hacer una sentadilla. 3 elevar brazo derecho. 4 elevar brazo izquierdo. <p>palma caminar en pareja – doble palma separarse.</p>

Tabla 1, subcategoría. Habilidades cognitivas

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
10/05/2019	Crucigrama interactivo	Recipiente. Pistas. Crucigrama.	Desarrollar la creatividad y estimula la agilidad mental, aumenta las capacidades lingüísticas. Se propone la actividad para niños entre 5 y 9 años.	El/la profesor(a) entrega el crucigrama a cada participante que consta de pistas. En un recipiente se tienen dichas pistas donde cada participante escoge e interpreta corporalmente a través de mímica, haciendo que los demás participantes adivinen y vayan completando el crucigrama.
13/05/2019	Cocina la sopa	Ilustración de sopa de letras (cartelera). Notas adhesivas de colores.	Desarrolla la concentración, estimula sus capacidades cognitivas, agilidad mental, creatividad, ortografía y lenguaje. Se propone la actividad para niños entre 7 y 13 años.	El/la profesor(a) pone la ilustración de sopa de letras visible para todos los niños, se divide el curso en dos grupos y se les entrega las notas adhesivas del color que los representa, el/la profesor(a) propone las preguntas y retos, da la palabra al equipo que primero haga el sonido que propusieron. PAUTAS Cada equipo tendrá un sonido que lo representa. Si uno de los equipos se equivoca automáticamente se le da el turno al otro equipo. El primero en completar tres palabras es el equipo ganador. Cada letra vale un punto, las preguntas o retos pueden tener

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
				varios puntos dependiendo de la dificultad.
09/11/2020	Actúa y no te enredes		Desarrollar la creatividad, expresión corporal y mejora la fluidez lectora y del habla. Se propone la actividad para niños entre 8 y 13 años.	El/la profesor(a) de manera interna le manda a cada uno de los niños un trabalenguas, se da un límite de tiempo para que lo preparen y memoricen. Se abre un espacio donde cada niño actúa y recita su trabalenguas.
06/03/2019	Búsqueda de palabras	Frases diferentes para cada grupo. Salón de clase o espacio para esconder las letras.	Desarrolla la agilidad mental y la lateralidad. Se propone la actividad para niños entre 7 y 13 años.	El/la profesor(a) inicia escondiendo las palabras dentro del aula de clases, organiza grupos dependiendo la cantidad de participantes, se le da a cada grupo un sobre con una serie de pautas y pistas que debe seguir cada integrante de los grupos para completar la frase, el primero grupo en armar la frase correctamente es el ganador.
22/09/2020	Sigue el trazo	Lápiz Colores Música Líneas en cartulina del tamaño deseado Hojas	Potenciar y explorar el desarrollo psicomotor a través del trazo, trabajar lateralidad y espacio. Se propone la actividad para niños entre 4 y 6 años.	Los niños, con ayuda de las líneas crean sus propios trazos en el piso (tres trazos por estudiante), teniendo en cuenta direcciones, formas, lados, haciendo el recorrido acompañado de la música de su elección siguiendo las pautas dictadas por el/la profesor(a), al finalizar el trazo plasman su recorrido en una hoja.

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
				<p>Teniendo en cuenta los trazos trabajados en clase, los niños realizan un dibujo creativo.</p> <p>PAUTAS Dibujo creativo con trazos. Líneas de medida específica. Música.</p>
17/09/2020	Crea con tu cuerpo	Música Espacio	<p>Desarrolla y explora la memoria visual. creatividad y expresión corporal.</p> <p>Desarrolla y explora la memoria visual. creatividad y expresión corporal</p> <p>Se propone la actividad para niños de 4 y 6 años.</p>	<p>El/la profesor(a) da a conocer distintos objetos, dándoles un color específico a cada uno de los objetos, los niños se ubican en el espacio para empezar a crear con su cuerpo de acuerdo a las pistas dadas por el/la profesor(a) recreando el objeto con su cuerpo.</p>
14/04/2020	Deja volar tu imaginación	Palabras clave. Espacio.	<p>Estimula la memoria auditiva y rítmica, así como la memoria visual.</p> <p>Se propone la actividad para niños de 5 a 13 años.</p>	<p>El/la profesor(a) da unas palabras claves y/o temas, donde los niños crean un poema, acertijo o adivinanza de manera creativa, implementando las distintas habilidades como expresión corporal, expresión facial, canto, entre otros.</p> <p>PAUTAS Implementar el cuerpo, los gestos, el canto, entre otros.</p>
10/08/2020	Sigue tu reflejo		Desarrolla la habilidad visual, y crea con su cuerpo	El/la profesor(a) crea parejas de trabajo, cada una de estas parejas crea y presenta una

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
			Se propone esta actividad para niños entre 8 y 13 años.	secuencia de movimiento, siguiendo las pautas dadas por el/la profesor(a), logrando un trabajo en equipo. PAUTAS Trabajo en parejas. Movimientos utilizando todas las partes del cuerpo. (solo con un pie, esconder uno o los dos brazos, solo mover el pecho) etc.

Tabla.1. Subcategoría Expresión corporal y creatividad

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
19/03/2020	Creando historias	Cuaderno. Vestuario.	Fomentar la escritura y la imaginación Se propone la actividad para niños entre 6 y 13 años.	El niño creará un cuento (máximo de 1 hoja) en donde el será el personaje principal. lo presenta en el aula de clases. Cómo evidencia virtual el niño enviara un video leyendo el cuento manteniendo la postura, voz propuesta, y vestuario. PAUTAS El personaje tiene una voz diferente (cómica – ronca – triste), también adaptará una postura corporal (encorvado, poder, miedo).
31/10/2019	La película	Aula de clases. Vestuario.	Fortalece el trabajo en equipo, la creatividad, expresión oral y la comunicación.	El/la profesor(a) forma grupos, el cual se les dará un tiempo para que cada grupo cree un fragmento de una

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
			Se propone la actividad para niños de 6 y 13 años.	película o serie de su preferencia, o pueden crear su propio fragmento, se debe tener una propuesta de vestuario y escenografía con elementos que se encuentren en el espacio. Esta actividad la pueden desarrollar para el día del niño/Halloween.
12/03/2020	Evita equivocarte	Música.	Desarrollar la atención, precisión de movimientos y creatividad. Se propone la actividad para niños de 7 y 13 años.	El/la profesor(a) propone una serie de canciones con distintos ritmos, o pautas para que los niños las sigan mientras bailan, los participantes deben estar muy atentos a las indicaciones que da la canción o el/la profesor (a) para no equivocarse. Se puede realizar con variedad de expresiones, que vayan acorde con la canción o se sube la intensidad expresando lo contrario a lo que el/la profesor (a) indique.
14/02/2020	Danzando con mi cuerpo	Música	Desarrolla la atención, precisión de movimientos y creatividad.	El juego consiste en bailar con una sola extremidad del cuerpo: un pie, un brazo, la cabeza, etc. El/la profesor(a) o tutor(a) lidera la actividad proponiendo una extremidad diferente a medida que avanza la canción, se puede ir

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
				<p>subiendo la intensidad del juego. Los participantes inician con todo el cuerpo, el/la profesor(a) da la pauta para que bailen en un solo pie, solo moviendo la cabeza, agitando un brazo. (se muy creativo con tus estudiantes) .</p>
07/06/2020	No pares de imitar		Desarrollar la expresión corporal, la creatividad y agilidad mental para crear e imitar.	<p>El/la profesor(a) propone una serie de situaciones y objetos/animales para imitar las cuales cada participante van desarrollando. SITUACIONES QUE SE PUEDE PROPONER: Movimientos. Caminar en puntillas. Saltos cortos / largos. Tijeras. Cuclillas. Acciones. El suelo se mueve / terremoto. El suelo es hielo etc. El suelo es lava etc. Espacio estelar etc. Imitar. Animales (Canguro, loro, peces) etc. Objetos (carro, moto, lavadora) etc.</p>
27/10/2020	Pase lo que pase... no dejes de imitar	Música	Desarrollar y explorar el equilibrio, ritmo, creatividad, manejo del cuerpo y habilidades auditivas.	El/la profesor(a) propone una serie de ritmos que sean acordes a su temática, los participantes inician caminando por el espacio, cuando

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
			Se propone la actividad para niños de 6 y 13 años.	<p>suene la canción empiezan a bailar, el/la profesor(a) va dando una serie de pautas que los participantes deben seguir sin dejar de bailar, si la canción se detiene los participantes deben seguir bailando sin perder el ritmo ni la acción que están realizando.</p> <p>Acciones Aplaudir. Manos arriba / abajo/en frente/lados. Como un animal en específico. Realizando. Muecas/emociones. Cocinando. Barrer etc.</p>
29/10/2020	Prepárate y posa	Espacio abierto. Aula de clases. Palabras claves.	Desarrolla y explora el ritmo, el manejo del cuerpo y habilidades auditivas. Se propone la actividad para niños de 6 y 13 años.	El/la profesor(a) organiza a los participantes en grupos, dándoles un límite de tiempo para que escojan una temática (circo, zoo, hospital, partido de fútbol) etc. la cual presentan a sus compañeros, el/la profesor(a) tiene una palabra clave para que el grupo pose para la foto, asimismo, tiene una palabra clave para que continúen con la temática sin perder el hilo que se lleva.

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
12/02/2019	Mi cuerpo es música		Desarrollar la expresión corporal y concentración. Se propone la actividad para niños de 9 y 13 años.	El/la profesor(a) junto a sus estudiantes realizan un círculo, o todos enfrente de la cámara, El/la profesor(a) inicia proponiendo un sonido con su cuerpo para que los participantes entiendan la temática, luego cada uno creara un sonido diferente, así unificando todos los sonidos para crear un ritmo con movimiento. la evidencia del ritmo con movimiento se envía a través de un video. PAUTAS Sonido con (Manos, pies y cuerpo completo).
27/02/2019	Gusanito rítmico	Música	Fortalece la coordinación, observa la precisión de los movimientos, fomenta el control de las diferentes partes del cuerpo. Se propone la actividad para niños de 7 y 13 años.	El/la profesor(a) escoge una serie de canciones, mientras los niños realizan una fila en diagonal, el niño que está encabezando la fila propone un movimiento y sonido acorde a la canción, todos los compañeros tendrán que imitar el movimiento y sonido mientras se desplazan por el espacio, uno detrás del otro sin perder la fila, cuando el/la profesor(a) de un toque de manos el niño que está encabezando el gusanito pasa al final, el que sigue propone un

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
				movimiento y sonido diferente, se repite esta acción hasta volver al primer estudiante.
23/03/2020	El recuerdo	Música. Objeto de preferencia. Pañuelos. Pinceles.	Fomenta la habilidad mental, y trabaja secuencias. Se propone la actividad para niños de 4 y 11 años.	El/la profesor(a) da la pauta para que cada niño escoja un elemento, se hacen en un círculo o en frente de la cámara, uno a uno propone un movimiento acorde a la música utilizando el elemento de su elección, el movimiento tiene que ser claros con secuencia fácil de recordar, una vez el niño tenga claro el movimiento se le pide que deje el objeto a un lado, y, que vuelva a realizar el movimiento recreando el momento con su elemento.
12/03/2020	Sigue el sonido	Cartulina con dibujos de instrumentos. video con dibujo y sonidos de instrumentos musicales. Cinta. Aula de clase.	Fomentar la memoria auditiva y visual. Se propone la actividad para niños de 4 y 6 años.	El/la profesor(a) propone una serie de instrumentos musicales plasmados en una cartulina que irán pegados por distintos lados del aula de clase, se presenta un video a los niños, el cual observan y escuchan, (se puede ver 2 -3 veces). El/la profesor(a) da la pauta que todos los participantes miran hacia una pared de espaldas, prosigue a poner el sonido y los participantes deben

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
17/10/2020	Colores y figuras	Imágenes de las figuras. Desafíos en parejas. Fichas para armar las figuras.	Desarrolla la atención visual, agilidad mental y corporal y el equilibrio. Se propone la actividad para niños de 4 y 6 años.	salir a buscar el dibujo acorde al sonido. El/la profesor(a) ubica las figuras a un extremo del aula de clases y la imagen de la figura que deben armar al otro extremo, el/la profesor(a) indica las parejas y los retos que deben hacer para llevar las figuras de extremo a extremo, una vez tengan todas las figuras recolectadas, se les dará un tiempo estipulado para armar las imágenes. Esta actividad se puede hacer en competencia con dos o tres parejas, el que logre llevar y armar la imagen en el tiempo establecido es el ganador. EJEMPLOS DE DESAFIOS Amarrados de las manos Amarrados de los zapatos Saltos en costales. Un participante con los ojos vendados, etc.
14/04/2020	Mi gemelo(a)	Vestuario.	Desarrollar y explorar sus habilidades creativas. Se propone la actividad para niños de 9 y 13 años.	El/la profesor(a) pide a cada estudiante que elija a su persona favorita y la represente, reflejando las acciones, relaciones y/o labores que la persona elegida realiza a diario como por ejemplo padre, madre,

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
				<p>docente, bombero, médico, etc. Así mismo utilizando elementos o vestuario si así lo requiere. La evidencia del trabajo se envía por medio de un video.</p> <p>PAUTAS</p> <p>Forma de vestir, de actuar, de hablar, de expresarse, sus movimientos.</p>

Anexo 3. Capítulo 2: Tabla 2 - Exploración con materiales

Tabla 2. Exploración con materiales

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
09/04/2020	Crea con tus manos	Plastilina. Colores	Desarrolla las habilidades creativas y motrices Se propone la actividad para niños de 7 y 13 años.	Los niños realizan de manera creativa por medio de plastilina o dibujos con colores, figuras o siluetas de la danza propuesta por el/la profesor(a) con distintos movimientos. EJEMPLO: paso básico de la salsa.
10/08/2020	Plasma en tu cuerpo	Maquillaje o pinta caritas.	Desarrolla la creatividad, fortalece la destreza en sus manos e interpretar a través de dibujos. Se propone la actividad para niños de 9 y 13 años.	El/la profesor(a) propone una serie de palabras a cada una de los estudiantes, cada uno de estos deberá representar la palabra por medio de un dibujo en su rostro, brazo o pierna, el estudiante no dirá la palabra que tiene ya que después de terminar el maquillaje lo presenta a los demás compañeros y ellos deben adivinar. PALABRAS Fuego. Aire. Eclipse solar/lunar. Lluvia, etc.
06/11/2019	Carnaval de animales	Cartulina. Hilo. Cuerda. Colores. Pintura. Música.	Fomentar en los niños la creación, creatividad y expresividad. Se propone la actividad para niños de 6 y 13 años.	El/la profesor(a) presenta los materiales y pasos a seguir al inicio de la actividad, logrando un orden en el proceso de elaboración. Los niños escogen un animal el cual personifica a través de una máscara creada por el mismo, al final socializarán cada una de las máscaras, creando un carnaval con todos los niños, utilizando la canción de preferencia. MATERIALES Cartulina. Hilo. Cuerda. Colores. Pintura. Música.
06/11/2020	Objetos improvisados.	Diversidad de materiales para la creación.	Desarrolla y facilita habilidades en el movimiento de las manos, introduce al niño en el concepto de cambio de	El/la profesor(a) propone una serie de objetos los cuales los niños tendrán que recrear con ayuda de un material que tengan en casa o en el aula de clases, se les da un tiempo

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
			<p>posición de figuras con objetos. Se presenta esta actividad para niños de 4 y 6 años.</p>	<p>considerable para armar el objeto, el/la profesor(a) después de cumplirse el tiempo revisa que los estudiantes tengan el objeto terminado, se le pide que lo desarme y empieza con uno nuevo. EJEMPLO Vamos a armar una casa, los niños pueden utilizar, armatodo, zapatos, cajas, colores o lo que tengan a su disposición para poder recrearla.</p>
06/05/2019	Decora a tu manera	Hojas/ cartulina. Escarcha/ lentejuelas/papel seda-crepe.	<p>Desarrollar la creatividad, la espontaneidad y el conocimiento de distintos materiales y texturas. Se propone la actividad para niños de 4 y 6 años.</p>	<p>El/la profesor(a) o tutor(a) ayuda a cada estudiante a recortar la palabra propuesta en la guía, cada uno de los estudiantes con ayuda de los materiales de preferencia decora cada una de las letras y arma la palabra.</p>
04/11/2019	Crea tu camisa artística	Camisa blanca. Pintura. Aula de clases. Delantal. Pincel.	<p>Desarrollar y explorar la creatividad, imaginación y motricidad. Se propone la actividad para niños de 5 y 13 años.</p>	<p>El/la profesor(a) pide a cada uno de sus estudiantes que lleve a la clase una camisa que ya no utilicen de un solo color, en el salón de clase o en clase virtual los niños ubicaran sus camisas sobre un espacio libre, y con materiales de su preferencia ponen en práctica su creatividad creando una hermosa obra de arte sobre la camisa. PAUTAS Materiales completos. Delantal.</p>
19/02/2019	Carrera de animales	Hojas. Pitillos. Tijeras. Colores. Pegamento.	<p>Estimular la creatividad, el manejo de la respiración, concentración, optimizar la pronunciación y ejercitar músculos de la cara. Se presenta esta actividad para niños de 6 y 10 años.</p>	<p>El/la profesor(a) junto a los niños crean animales en papel de su preferencia (3d), una vez terminados todos los animales se crea una carrera impulsando los animales por medio del aire de la boca, con ayuda de un pitillo, pasan grupos de 4 niños, en cada ronda queda un ganador, cuando se tengan los ganadores de todas las rondadas compiten entre ellos y solo queda un ganador.</p>

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
16/03/2020	Construye tu escenografía	Dibujos simétricos. Tijeras. Espacio.	Fomentar el trabajo en equipo, reconocer las secuencias simétricas de los dibujos, creatividad e imaginación. Se propone la actividad para niños de 7 y 13 años.	El/la profesor(a) reúne a los estudiantes por grupos, entregando a cada integrante distintos dibujos simétricos (todos los grupos deben tener dibujos diferentes) los estudiantes completan los dibujos y los colorean para luego recortarlos, cada grupo reúne sus dibujos y crean una escenografía, proponiendo una historia o poema que mostrarán a sus compañeros.
14/10/2020	Orquesta improvisada	Materiales de elección. Espacio.	Desarrollar la creación y explorar sus habilidades creativas. Se propone la actividad para niños de 7 y 13 años.	Los niños crearan un instrumento musical con ayuda de materiales reciclables, el instrumento debe funcionar, en el salón de clase cada uno de los estudiantes propone un ritmo de 2 minutos, luego se unifican y se crea una orquesta entre todos. Para la clase virtual los niños muestran y realizan el sonido, cada uno envía un video con el ritmo propuesto y se unen todos los videos.
06/03/2020	¿Cuántas puedes encontrar?	Materiales reciclables. Partes del cuerpo. Personalidades. Gestos.	Explorar sus habilidades creativas. Se propone la actividad para niños de 9 y 13 años.	Los niños crean con materiales reciclables un juego de memoria de su elección, cumpliendo con las pautas asignadas por el/la profesora(a), los niños presentaran sus juegos explicando de que están hechos e intercambiarlos con sus demás compañeros. PAUTAS Materiales reciclables. Partes del cuerpo. Personalidades. Gestos.
25/09/2020	Diseñadores innovadores	Materiales reciclables. Papel cartón, entre otros. Casa / salón de clases.	Desarrolla y explora las habilidades creativas e innovación. Se propone la actividad para niños de 6 y 13 años.	Los niños con ayuda de su tutor(a) crearán un vestuario innovador de un personaje imaginario, en la clase se prepara un desfile y el estudiante propone un movimiento corto para su pasarela, en la clase virtual se presenta uno a uno con su movimiento. EJEMPLO

Fecha	Actividad	Materiales/Espacio	Objetivo	Descripción
				(fusión de animales, súper héroes, profesiones, entre otros).
17/09/2020	Plasma tus mejores momentos	Cartulina. Fotos. Colores.	Desarrolla habilidades creativas, explora las emociones y de la misma manera logra el desarrollo del pensamiento por sí mismo. Se propone la actividad para niños de 6 y 13 años.	Los niños realizan un collage con fotos o dibujos de los momentos más importantes en su vida, teniendo en cuenta la pauta asignada por el/la profesora(a). PAUTA Creatividad e imaginación, el collage tiene una forma diferente a un círculo o cuadrado.
10/09/2020	Títeres locos	Medias/guantes, bolsas, palitos de paleta (material de su elección).	Desarrolla habilidades creativas, explora y conoce nuevos elementos con los que puede interactuar para la creación, fortalece la agilidad mental. Se propone la actividad para niños de 8 y 11 años.	Los niños escogen el material de su preferencia para crear mínimo 2 títeres, una vez terminados el/la profesor(a) organiza grupos para que creen una presentación con los títeres, pueden incluir más elementos de su elección y de su creatividad.

Anexo 4. Evaluación y Validación de la Unidad Didáctica (Docentes y Estudiantes)

Resultado encuesta Docentes

Figura 1

¿La cartilla es acorde para trabajarla con niños de primaria?

4 respuestas

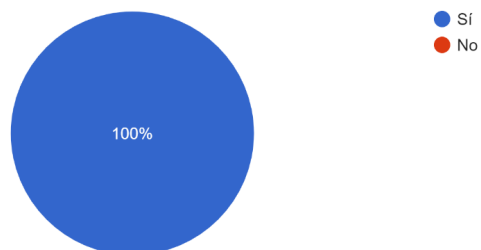


Figura 2

¿Las imágenes de la cartilla son de su agrado?

4 respuestas

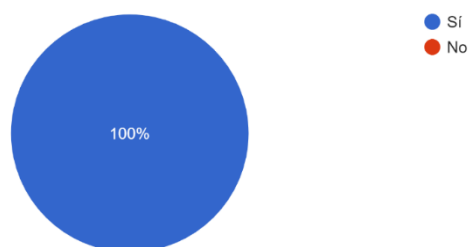
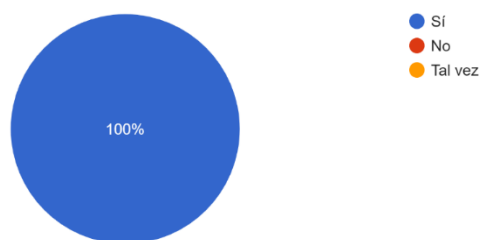


Figura 3

¿ Utilizaría la cartilla para sus clases presénciales y/o virtuales?

4 respuestas



Resultado encuesta Estudiantes

Figura 1

¿La letra de la cartilla es legible?

13 respuestas

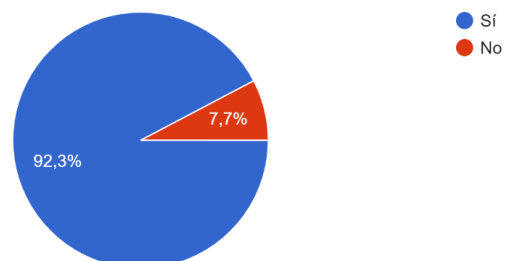


Figura 2

¿Los juegos y manualidades propuestos en la cartilla son claros?

13 respuestas

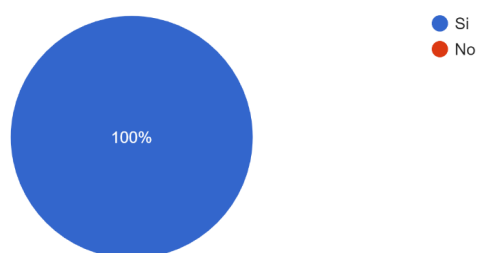


Figura 3

¿Las imágenes de la cartilla son de su agrado?

13 respuestas

