



**"Sistematización de la práctica pedagógica I y II, realizada con los estudiantes de grado 4°  
del Colegio Paulo VI en el año 2021"**

**Daniela Lagos Acosta**

Código 10081817435

**Universidad Antonio Nariño**

Programa Licenciatura en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro

Facultad de Educación

Bogotá, Colombia

07 de junio de 2022

**"Sistematización de la práctica pedagógica I y II, realizada con los estudiantes de grado 4°  
del Colegio Paulo VI en el año 2021"**

**Daniela Lagos Acosta**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de: **Licenciada en  
Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro**

Asesor:

Edwin Armando Guzmán Urrego

Línea de Investigación:

Pensamiento profesoral para las artes escénicas

Grupo de Investigación:

Didáctica de las artes escénicas

**Universidad Antonio Nariño**

Licenciatura en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro

Facultad de Educación

Bogotá, Colombia

07 de junio de 2022

**Nota de aceptación**

El trabajo de grado titulado “Sistematización de la práctica pedagógica I y II, realizada con los estudiantes de grado 4° del Colegio Paulo VI en el año 2021” cumple con los requisitos para optar al título de Licenciada en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro.

Edwin Armando Guzmán Urrego

---

Nombre del Tutor

Edwin Johanni Rodríguez Ramírez

---

Jurado 1

Marcos González Pérez

---

Jurado2

Bogotá, 07 de junio de 2022

**Dedicatoria**

*Este proyecto quiero dedicarlo en primer lugar a Dios, porque cada día me da la fortaleza y la sabiduría para llevar a cabo cada una de mis metas y proyectos; a mi familia por el apoyo incondicional que me brindó durante todo mi proceso universitario, en especial a mi mamá Jenny Andrea Acosta, por estar siempre pendiente, viendo cada uno de mis logros; a Francisco Javier Lagos, Jorge Benedicto Lagos y Jorge David Lagos, por ayudarme con el aporte financiero para el pago de la universidad y además cubrir mis gastos durante el proceso; a los maestros de la facultad por compartir conmigo sus saberes y conocimientos; a mis compañeros de clase por compartir sus experiencias y un poco de su vida conmigo; y, finalmente, a mí, por mi esfuerzo, entrega y sacrificio durante toda mi etapa universitaria.*

### ***Agradecimientos***

*Quiero agradecer a la universidad Antonio Nariño, por abrirme las puertas y guiar mi desarrollo como docente artista en formación; a la institución Paulo VI, por permitirme realizar mis prácticas pedagógicas con los estudiantes de grado cuarto; al docente asesor de mi proyecto de grado Edwin Armando Guzmán Urrego por direccionarme en el proceso de construcción del trabajo de grado; a mi familia, compañeros de clase y a todos los maestros con los que tuve interacción en el proceso universitario.*

## RESUMEN

Este proyecto de grado tiene como finalidad, recolectar, analizar y comentar el proceso vivenciado en las prácticas pedagógicas I y II del año 2021, en el colegio Paulo VI de la ciudad de Bogotá; por medio del proyecto, se plantea la reconstrucción y el redescubrimiento de las experiencias en el proceso formativo, exponiendo como punto de partida las habilidades y dificultades de control motriz y manejo de la atención que presentan los estudiantes de entre 9 y 11 años durante el desarrollo de las clases; desde un análisis profundo, es posible crear diversas metodologías, estrategias o herramientas de trabajo a partir del juego, que ayudan a mejorar esas necesidades motrices y de atención en los estudiantes.

*Palabras clave:* Motricidad, Manejo de la Atención, Práctica Pedagógica, Proceso Formativo.

## **ABSTRACT**

The purpose of this degree project is to collect, analyse and comment on the process experienced in the pedagogical practices I and II of the year 2021, at the Paulo VI school in the city of Bogota; Through it, the reconstruction and rediscovery of everything experienced in the formative process, exposing as a starting point the skills and difficulties of motor control and attention management presented by students between 9-11 years old during the development of classes, allowing from a deep analysis, to create various methodologies, strategies or work tools from the game, to help improve these motor and attention needs in students.

*Keywords:* Motricity, Attention Management, Pedagogical Practice, Training Process.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>1. OBJETIVOS</b>	<b>14</b>
1.1 OBJETIVO GENERAL	14
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
<b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>15</b>
2.1 JUSTIFICACIÓN	17
2.3 ANTECEDENTES	19
<b>3. MARCO REFERENCIAL</b>	<b>23</b>
3.1 LA MOTRICIDAD COMO LENGUAJE CORPORAL	23
3.2 EL CUERPO	25
3.3 LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 9 A 11 AÑOS	26
3.4 EL JUEGO	28
3.5 LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	31
3.6 LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA	33
<b>4. METODOLOGÍA</b>	<b>35</b>
4.1 MÉTODO Y ENFOQUE	36
4.2 INSTRUMENTOS	37
<b>5. PLANEACIÓN</b>	<b>38</b>
5.1 PRIMER MOMENTO: VIVIR LA EXPERIENCIA	38
5.2 SEGUNDO MOMENTO:	41
<b>6. RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO</b>	<b>43</b>
<b>7. RECONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA VIVIDA</b>	<b>44</b>
7.1 PRÁCTICA PEDAGÓGICA I	45
LOS PRIMEROS ENCUENTROS.	45
LA DIDÁCTICA COMO APRENDIZAJE	47
FORMADORES DE VIDA.	47
7.2 PRÁCTICA PEDAGÓGICA II	50
CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN A PARTIR DE LAS ARTES PLÁSTICAS.	50
EL CUERPO COMO EXPRESIÓN ARTÍSTICA.	51
CONCIENCIA, CREATIVIDAD E INGENIO.	52
7.3 CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN DE LAS SÍNTESIS DE LAS NARRACIONES	55
ETAPA 1: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTORAS	55
ETAPA 2: LA CONTRIBUCIÓN DE LAS PLÁSTICAS A LA ATENCIÓN	57
7.4 ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA	59
CONCLUSIÓN GENERAL DE LAS METODOLOGÍAS	66
<b>8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>67</b>
8.1 RECOMENDACIONES:	68
<b>9. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>70</b>
<b>10. ANEXOS</b>	<b>73</b>
PLAN DE TRABAJO	73
NARRACIONES	79
NARRACIONES PRÁCTICA I	79
NARRACIONES PRÁCTICA II	96
BITÁCORAS	108



BITÁCORA DE PRÁCTICA I	108
BITÁCORA DE PRÁCTICA II	112
GUÍAS DE TRABAJO	116
GUÍAS PRÁCTICA I	116
GUÍAS DE PRÁCTICA II	139
GUÍA EVALUACIÓN	159

### **Lista de Tablas**

- Tabla 1:** Eje problemático
- Tabla 2:** Cronograma metodológico
- Tabla 3:** Ruta metodológica
- Tabla 4:** Preguntas iniciales
- Tabla 5:** Eje temático de práctica I
- Tabla 6:** Eje temático de práctica II
- Tabla 7:** Relación de actividades Etapa 1
- Tabla 8:** Manejo de la atención con manualidades
- Tabla 9:** Comparación metodológica práctica I
- Tabla 10:** Comparación metodológica Práctica II

### **Lista de Figuras**

- Figura 1:** Metodología Propuesta por Oscar Jara

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo se fundamenta en la culminación del proceso formativo del maestro artista de la Licenciatura en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro. Fue realizado en el campo de Investigación Didáctica de las artes escénicas, de la Universidad Antonio Nariño, en el marco de la línea de investigación “*Pensamiento Profesorial Para Las Artes Escénicas*”, que tiene como enfoque la identificación de herramientas, métodos, estrategias y/o didácticas para las artes escénicas, que conlleven a la construcción de criterios y formas de promover una enseñanza o aprendizaje determinado, desde diferentes perspectivas y autores.

El presente trabajo tiene como objetivo recolectar las experiencias vividas en el transcurso de las prácticas pedagógicas I y II, realizadas de forma virtual en el año 2021, con la participación de 120 estudiantes de cuarto grado (de los cursos 401, 402, 403 y 404) de la Institución Educativa Paulo VI, ubicada en la localidad de Kennedy. Estas prácticas se encuentran articuladas al plan de estudios de la licenciatura de la Universidad Antonio Nariño y pretendieron reflexionar frente a las metodologías y estrategias de trabajo utilizadas en el proceso.

La institución Paulo VI es un colegio de índole público, que lleva su nombre en honor al Papa Giovanni Battista Montini Alghisi, dado su visita a Colombia durante el año de 1968, en el contexto de la apertura de la institución. Actualmente, el colegio cuenta con dos sedes ubicadas en la localidad Kennedy y tiene una población estudiantil de aproximadamente 1400 estudiantes. Cabe resaltar que, al ser una institución pública, la mayor parte de los estudiantes pertenece a los estratos 1, 2 y 3.

Dentro del proceso realizado se desempeñaron actividades colectivas e individuales y se hicieron talleres de reconocimiento del cuerpo, habilidades motrices y rítmicas, juegos de

exploración y atención, cultura tradicional, entre otros temas que evalúan el desarrollo y la atención del individuo.

Como recurso para iniciar el proyecto de grado y la recopilación de experiencias, se tuvo como referencia el libro “*La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*” de Oscar Jara<sup>1</sup>, quien, con su experiencia como educador, crea un libro que le permite a la sociedad entender la importancia de la sistematización y la estructura que se debe plantear frente a este proceso.

Oscar Jara fundamenta en su libro cinco momentos metodológicos para realizar una sistematización: el primero de ellos es *vivir la experiencia*, pues es imposible sistematizar algo que no se ha vivenciado; el segundo momento es *realizar un plan de sistematización*, enfocado a preguntas como: *¿Qué se quiere sistematizar?, ¿para qué se quiere sistematizar?, ¿qué fuentes de información hay?*; el tercero es la *recuperación del momento de la experiencia vivida*, donde cada experiencia se debe reconstruir con una mirada crítica y analítica, desde lo particular y desde una perspectiva global; el cuarto momento tiene como finalidad *convertir lo vivido en aprendizaje significativo*, a partir de un trabajo de teorización y reflexión, y el último es *comunicar y compartir la experiencia*, con el fin de presentar nuevas posturas de aprendizaje, nuevos conocimientos y nuevos campos de estudio.

La sistematización es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica y el sentido del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo. (Jara H., 1994, pág. 61)

---

<sup>1</sup> Sociólogo y educador peruano.

Partiendo de esta perspectiva, se puede abstraer que la sistematización, además de ser una recolección de experiencias vividas, es el espacio propicio para hacer un análisis profundo, con el fin de convertir un determinado evento en un aprendizaje significativo, que pueda ser transmitido a otras personas.

## **1. OBJETIVOS**

### **1.1 Objetivo General**

Sistematizar las prácticas pedagógicas I y II realizadas con los estudiantes del grado cuarto del Colegio Paulo VI durante el año 2021, mediante la revisión y análisis de las planeaciones y bitácoras, con el fin de proponer estrategias y didácticas, a partir de la reconstrucción de juegos que promuevan el desarrollo motriz y la atención en niños y niñas entre los 9 y los 11 años de edad.

### **1.2 Objetivos Específicos**

- Analizar el proceso de práctica pedagógica, identificando las necesidades motrices gruesas y de atención que mostraron los estudiantes de grado 4° del Colegio Paulo VI.
- Definir la importancia de los juegos y el manejo de la atención para niños en el rango de edad de 9 a 11 años, haciendo un contraste entre las experiencias previas como maestra de la práctica pedagógica y referentes teóricos.
- Proponer estrategias y didácticas a partir de la reconstrucción de los juegos y las artes plásticas implementadas en la práctica pedagógica.

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el ámbito educativo, uno de los más grandes retos que ha existido a nivel global es el manejo de la atención en los estudiantes, pues, aunque se hayan establecido métodos y estrategias para resolver la falta de atención, algunos no son funcionales para toda la población; por este motivo, es necesario conocer la población a la que va dirigido el método, así como el proceso y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Del mismo modo, es importante entender que el desarrollo motriz (en el ámbito escolar) va ligado a la atención, esto se debe a la necesidad de analizar y entender la dificultad de un movimiento estructurado para poder desarrollarlo.

Para iniciar el desarrollo de este trabajo de sistematización es necesario identificar las preguntas que nortearán su desarrollo, así, se definieron dos preguntas: ¿De qué manera se pueden enfocar la atención y la falta de destreza motriz en los estudiantes de 4° en un ámbito virtual? ¿Cómo influyen y/o contribuyen los juegos en el desarrollo y el control motriz?

Dentro de las prácticas pedagógicas, lo primero que se hizo fue reconocer la falta de atención de los estudiantes, con el fin de buscar estrategias didácticas que permitieran superar esa problemática; dentro de estas estrategias se destaca el juego, pues es un vínculo efectivo entre el docente y el estudiante, que permite llevar la clase de una manera más dinámica y, al mismo tiempo, favorece el desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicológico del niño, gracias a que, a través de la exploración, el estudiante debe apropiarse de un espacio, comunicarse con sus compañeros, reflexionar, competir, dirigirse, realizar movimientos coordinados, etc.

A continuación, se mostrarán los problemas y consecuencias que se tienen en el aula de clase cuando no hay un buen manejo frente al desarrollo motriz y la falta de atención por parte de los estudiantes.

**Tabla 1:***Eje problemático*

<b>Problemáticas</b>	<b>Consecuencias</b>
La falta de dinamismo en las clases, con elementos que sean atractivos para los estudiantes.	Dispersión y enfoque en cosas fuera de contexto.
La falta de empatía frente al interés en el juego por parte de los niños y niñas, reflejada en la poca interacción recreativa de la mayoría de los docentes.	Disminución de la creatividad de los niños. Poca atención a la cotidianidad. Hábito repetitivo de las clases. Falta de motivación para el desarrollo ameno de las clases.
Estilo educativo sedentario o falta de actividad física.	Sensación de cansancio al poco tiempo del inicio del trabajo. Pérdida progresiva de la efectividad y la concentración.
La falta de interacción o promoción de las relaciones sociales.	Carencia de habilidades sociales. Problemas de autocontrol, timidez e inseguridades. Mal manejo de la ira o agresividad.
Momentos de la vida que se convierten en problemáticas personales.	Mala gestión de las decisiones tomadas, reflejadas en deficiencia académica.

**Fuente:** Elaboración propia.



## 2.1 JUSTIFICACIÓN

Junto con la pandemia Covid-19 surgieron nuevos retos, muchos de estos retos fueron para el área artística y el ámbito pedagógico, principalmente en relación con la educación virtual; uno de esos retos fue el de enfocar la atención y mejorar el control motriz de los estudiantes, en áreas artísticas como la danza. Las prácticas pedagógicas de la Universidad Antonio Nariño, que realicé en el colegio Paulo VI en el año 2021, con estudiantes de 4° de primaria, me permitió llevar a cabo talleres de danza, en donde se trabajó la coordinación, la lateralidad, la disociación y la asociación, a través de diversos juegos mezclados con bailes tradicionales de la región Andina colombiana.

A partir de esto, pude notar dos grandes dificultades, la primera de ellas es que muchos de los estudiantes no tenían las mismas habilidades motrices o rítmicas; la segunda estaba relacionada con la atención que se tenía para llevar a cabo los ejercicios, puesto que al estar en un entorno virtual, muchos de los estudiantes no escuchaban las indicaciones, no hacían los ejercicios o no contaban con los recursos necesarios para realizar una clase sincrónica, de esta forma, se hizo evidente la necesidad de implementar estrategias o métodos de trabajo que me ayudaran a mejorar las clases, despertando el interés de los estudiantes, por lo que decidí tomar el juego como una estrategia para manejar la atención y la motricidad, teniendo en cuenta la importancia del trabajo motriz como un complemento necesario para el control que pide la danza.

Viendo estas falencias en algunos estudiantes, y según las experiencias que he tenido como artista en formación, decidí tomar algunos de los aportes que me fueron ofrecidos por los docentes durante mi proceso educativo en la universidad, y decidí usar los juegos como estrategia didáctica para complementar y enriquecer mis prácticas pedagógicas; esta decisión

partió del reconocimiento del juego como un factor que ayuda a suplir dichas dificultades, ahora, puedo dar certeza de que a partir del juego, se puede generar en los estudiantes un espacio de esparcimiento, atención, escucha, conocimiento, aprendizaje, etc.

### 2.3 ANTECEDENTES

Para el desarrollo y elaboración de esta sistematización se tomaron algunos libros, artículos de investigación y tesis de maestría, con el fin de fundamentar, orientar, investigar y ver otras percepciones frente a lo que se toma como motricidad, juegos, práctica pedagógica y sistematización.

El primer antecedente, de la autoría de Bernard Aucoutourier<sup>2</sup>, es la publicación “*Actuar, jugar, pensar: Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*”; en donde el autor reitera la idea de diversos autores, como Piaget, Freud, Klein y Winnicott, que vinculan en sus teorías al juego como un todo. A partir de estos referentes y desde su experiencia en el ámbito educativo, Aucoutourier, empieza a recopilar información y a escribir sobre el juego en la infancia y su influencia en la práctica psicomotriz, pues menciona en su libro “El juego es un arte libre que aleja de aquello que se impone tanto al niño como a nosotros mismos” (Aucoutourier, 2018, pág. 18).

El juego en el niño es de vital importancia, puesto que permite vincular grandes cambios en su desarrollo evolutivo, relacionados con lo cognitivo, lo relacional y lo motriz; es justamente mediante el juego que el niño empieza a crear, imaginar o dar percepción del mundo imaginario y real, creando una tensión y un deseo por la exploración, vinculada al cuerpo, a lo sensacional y a lo emocional.

El segundo antecedente, titulado “¿Por qué los niños se mueven tanto?: Lugar de acción en el desarrollo psicomotor y la maduración psicológica de la infancia”, nace de tres preguntas planteadas por los autores, psicoanalistas y pedagogos Bernard Aucoutourier y Gerard Mendel:

---

<sup>2</sup> Pedagogo francés, creador de la práctica psicomotriz.

¿qué motiva la acción psicomotriz del niño? ¿qué pone en acción al niño cuando se mueve?, ¿qué mueve al niño hacia la autonomía? A partir de estas preguntas se crea un colectivo de información frente a cada una de las teorías que manejan los autores, desde su propia perspectiva; hablamos del niño en movimiento, en su interacción, en sus miedos, en sus deseos, en su exploración, en su proceso evolutivo, en la interacción cuerpo-mente, en su convivencia con el entorno, en el juego y en la interpretación.

Por otro lado, teniendo en cuenta la importancia de los grandes promotores de la pedagogía se tomó como antecedente el trabajo titulado “Algunas reflexiones en torno a la relación existente entre las contribuciones de Piaget y Vygotsky con el desarrollo del cerebro y el juego como la principal ocupación del niño”, que gira en torno a algunas reflexiones que nacen de una tesis de maestría en desarrollo infantil; en este caso, a partir de la teoría de Piaget y Vygotsky, se busca comprender la relación que existe entre la neurociencia y la educación, tomando como ejes centrales el proceso evolutivo y el desarrollo del ser humano y la contribución que tiene el juego en el individuo, siendo uno de los procesos más completos para el desarrollo cognitivo y social del niño.

Teniendo en cuenta cada uno de los objetivos planteados, para la elaboración de este proyecto se tuvo en cuenta la tesis de posgrado “Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “mágicas travesuras” en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial” desarrollada en la Universidad Nacional de Chimborazo en el año 2015, con foco en el desarrollo cognitivo a partir de la didáctica; se trata de un análisis de los resultados del estudio realizado durante siete meses, entre el año 2013-2014, en el que se implementó la guía “mágicas travesuras”, diseñada por Román, Zoila, Ati Colcha, Irma Rocío, enfocada en la aplicación de juegos que trabajan el desarrollo motriz grueso.

Este proyecto de grado parte de la exploración de lo que es la expresión lúdica, lo que ésta puede transmitir, su importancia y las técnicas y estrategias que se pueden implementar; seguidamente, se hace una ampliación del concepto de juego, resaltando la manera en que el juego motiva a la persona que lo practica y las formas en las que el juego puede ser aplicado, no solo como un acto recreativo, sino también como una actividad didáctica; posteriormente, se explica cómo la motricidad hace parte de todo el proceso integral del individuo, clasificando la motricidad y tomando la motricidad gruesa como el eje central de la tesis y de la cartilla resultante del proceso.

También se toma como recurso o complemento el libro “Juego motrices cooperativos” (3° edición), un instructivo que reúne una gran colección de juegos y actividades recreativas direccionadas al sistema motor y clasificados por edades; este libro cuenta con actividades que se realizan en grupo, en pareja, en equipos y otras dinámicas hechas para ser resueltas entre todos. Dentro de las categorías de juegos encontramos: Juegos de contacto, afirmación, estima y confianza; Juegos de percepción y discriminación sensorial y Juegos de equilibrio.

El objetivo de este recurso es que el niño, a partir de la interacción, exploración y reflexión por medio del juego, interprete sus emociones y sensaciones, partiendo del contacto físico, de la escucha grupal y, de la confianza y el respeto para promover habilidades motrices, de atención, escucha e interacción.

Por último, y como antecedente principal y más influyente para esta sistematización, se encuentra “La sistematización de experiencias: Práctica y teoría para otros mundos posibles”, de Oscar Jara, un libro dirigido directamente a la correcta reconstrucción de experiencias de una manera sistemática, demostrando la importancia que tiene el dejar constancia de lo vivido, para trascender el conocimiento ya adquirido; en este caso, se plantea la importancia de realizar una

reconstrucción detallada de la experiencia, para reflexionar, cuestionar y promover aprendizajes significativos, teniendo como objetivo la construcción de una ruta de trabajo, llena de estrategias para futuros docentes.

Este libro explica el concepto de sistematización, indicando ¿cuál es su importancia? ¿de dónde deriva? ¿cuál es su función? y ¿qué se espera o se deja de la sistematización?; a continuación, aborda la metodología o ruta de trabajo para la sistematización, que se divide en cinco momentos: vivir la experiencia; poner en contexto la finalidad de la sistematización; recopilar la información acerca de los recursos utilizados durante la experiencia; reconstruir la experiencia desde una mirada más objetiva y crítica y, finalmente, dar conclusiones y comunicar la experiencia. Finalmente, el autor toma como guía de aprendizaje algunos ejemplos de sistematización que pueden servir de referente y relaciona herramientas que son útiles para la construcción, planeación y ejecución de la sistematización.

### 3. MARCO REFERENCIAL

En el marco del desarrollo de esta sistematización, deben resaltarse seis aspectos que se han tomado como eje central de todo el proceso, delimitando el proyecto:

1. La motricidad como lenguaje corporal;
2. El cuerpo;
3. Aspectos psicológicos y motrices en niños de 9 a 11 años;
4. El juego;
5. Los objetos virtuales de aprendizaje;
6. La práctica pedagógica.

#### 3.1 La motricidad como lenguaje corporal

La motricidad es un campo que debe considerarse y manejarse de una manera organizada, debido a que cuando hablamos de motricidad abordamos diversas bases; al trabajar motricidad es importante tener en cuenta el individuo con el que se va a trabajar, sus aspectos internos y externos, pues cada uno posee características específicas y un mundo psicológico, social y cultural totalmente diferentes, que deben ser considerados durante la intervención.

El sistema motor está directamente ligado al ser humano desde su nacimiento, sin embargo, el proceso evolutivo de la parte motora da inicio en el período comprendido entre los tres y los siete años, momento en que el individuo empieza a comunicarse y a relacionarse con su entorno, a través de la experiencia. En este sentido, Aucouturier menciona que:

Por una parte, la motricidad es instrumental, es el apoyo de la acción sobre el mundo de los objetos. Por otra parte, es relacional, es la expresión de la afectividad y el

apoyo para la comunicación con los interlocutores humanos. A través de cada acción motriz del niño, podemos descifrar un sentido, observar una forma de hacer las cosas específicas de cada persona. (Aucouturier 2004, p. 9).

Cuando se tiene en cuenta el desarrollo evolutivo del niño a esta edad, y se interviene en esa exploración, se evitan falencias motrices a futuro, tanto en relación con el movimiento corporal, como en relación con la interacción con otros individuos y con su entorno. Cabe resaltar que la interacción motriz permite crear en el individuo una adaptación individual y colectiva que ayudará a entender su cuerpo-mente en un solo ámbito y a convivir sanamente en un entorno en que se pueda comunicar de manera asertiva.

El cuerpo es el instrumento por excelencia de la Motricidad Humana y su vocabulario puede desarrollarse a partir de cualquier acción motora. Esto quiere decir que todos pueden realizar una actividad corporal, ya que los movimientos utilizados pueden ser los de la vida real, los cotidianos, que después de trabajados y recreados pueden llegar hasta el virtuosismo o movimientos dirigidos hacia una actividad, por tanto, más especializados y con una mayor sofisticación (Sanchez, Mosquera Gonzáles, Ferreira & Proença de Campos, 2007, p. 85).

En el contexto educativo la motricidad, se convierte en un factor de exploración corporal y de interacción con el entorno, exploración que le permite al estudiante reconocer sus capacidades y habilidades y mejorar factores corporales, relacionales, cognitivos y auditivos; por otro lado, para el docente es un campo de trabajo para favorecer a la población y, al mismo tiempo, investigar, conocer y fundamentarse en la importancia del trabajo corporal y motor a partir de estrategias, didácticas, juego, etc., que mejoraran su quehacer diario en el campo de la docencia.



### 3.2 El cuerpo

Cada ser humano es diferente, sin embargo, todos contamos desde el nacimiento con el mismo recurso, con la misma herramienta, con el mismo instrumento, el cuerpo, un instrumento que por simple que pudiese parecer logra transmitir más que movimiento:

y es que el cuerpo en sí mismo debe ser olvidado, porque no es más que un instrumento armonioso y bien adaptado cuyos movimientos expresan no sólo los movimientos del cuerpo, como en la gimnasia, sino también los pensamientos y sentimientos del alma (Duncan, 2020, p. 117).

Esta cualidad hace parte del trabajo del artista, en ese sentido, cabe preguntarse ¿qué papel debe desempeñar el cuerpo en la educación de la primera infancia?; el cuerpo es, en sí, la principal herramienta por la cual podemos transmitir todo nuestro interior, por ese motivo, la educación básica ha de contemplar el control de las habilidades sensorio-motoras, que se implantan consciente e inconscientemente a través del ensayo, en este caso, el juego.

El juego ocupa uno de los papeles más importantes en el desarrollo evolutivo del niño, una vez que mediante esta exploración se empieza a reconocer y analizar el cuerpo, como acción-reacción y como lenguaje corporal; considerando estos aportes, es importante buscar incentivos o estímulos que permitan llevar al límite las posibilidades y expresiones corporales desde edad temprana.

El cuerpo (...) es ese vector semántico por medio del cual se construye la evidencia de la relación con el mundo, esto es, no solamente las actividades perceptivas, sino también la expresión de los sentimientos, las etiquetas de los hábitos de interacción, la gestualidad y la mímica, la puesta en escena de la apariencia, los sutiles juegos de la

seducción, las técnicas del cuerpo, la puesta en forma física, la relación con el sufrimiento y con el dolor, etc. (Breton, 2002, p. 7).

El cuerpo es la vida misma, desde el nacimiento está asociado a la genética, así, cuando un individuo empieza a crecer, toda su evolución corporal, gestual, relacional, de interacción, está moldeada por el contexto socio-cultural, por aprendizaje de sus padres y por su entorno familiar, en otras palabras, el cuerpo se vuelve molde:

A través de su corporeidad, el hombre hace que el mundo sea a la medida de su experiencia. Lo transforma en un tejido familiar y coherente, disponible para su acción y permeable a su comprensión. Como emisor o como receptor, el cuerpo produce sentido continuamente y de este modo el hombre se inserta activamente en el espacio social y cultural dado (Breton, 2002, p. 8).

### **3.3 La psicomotricidad en niños de 9 a 11 años**

Dado que las prácticas profesionales se dan en cursos de formación básica primaria, los estudiantes se encuentran en un rango de edad delimitado, para este caso en específico, las edades son entre 9-11 años.

La edad de la niñez intermedia<sup>3</sup> es una de las etapas más cruciales para el desarrollo Psicosocial, pues es aquí donde reconocen normas sociales básicas o lo que es una conducta socialmente adecuada; sobre la edad de 10 años<sup>4</sup> los niños han adquirido un fuerte sentido de la empatía, pues entienden los sentimientos de los demás y son sensibles a estos mismos. (Garaigordobil & García de Galdeano, 2006)

---

<sup>3</sup> Niñez intermedia: Es la edad entre los 6-11 años.

<sup>4</sup> Cf: Empatía en niños de 10 a 12 años.

Healthwise for every health decision (2020) en su publicación “Etapas del desarrollo para niños de 9 años” afirma como en su gran mayoría los niños en la edad de 9 años se interesan en gran medida por el juego en equipo, disfrutan dibujar, pintar, confeccionar y hacer actividades que requieren habilidades motoras finas como las manualidades.

Para estimular ese desarrollo psicomotriz se hace la implementación de juegos de mesa en familia, la manipulación de plastilina (motricidad fina), el baile como herramienta de vinculo social y mejora del ritmo y el equilibrio (motricidad gruesa), además de manualidades que fomentan la creatividad y la autonomía, además de manualidades que fomentan la creatividad y la autonomía.

### 3.4 El Juego

El juego es una actividad que busca entretener y divertir, ejercitando alguna capacidad o destreza, todo ello vinculado a una serie de reglas que permiten que el individuo cree una estrategia para competir con el otro o fomentar la imaginación y la creatividad.

Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional-individual y social sanos de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad. (Minerva, 2002, p. 291)

La educación, a lo largo del tiempo ha evolucionado y esto ha permitido conocer, reflexionar y entender diversas metodologías, estrategias y didácticas, que fomentan el desarrollo cognitivo y social del estudiante, en este caso el juego se empieza a tomar como un recurso para propiciar en los estudiantes un conocimiento a partir de la experiencia y generar satisfacción; en relación con eso, tomamos el juego como un estímulo para favorecer el reconocimiento de sí mismo, la atención, la seguridad, la curiosidad, la autonomía, la creatividad, la imaginación, la comunicación y la interacción con el otro.

Ahora bien, es importante tener en cuenta que para tomar el juego como estrategia de enseñanza se deben considerar los siguientes aspectos: la población a la que va dirigida, la intencionalidad, el objetivo del juego, las necesidades, intereses, expectativas de los jugadores, el tema a desarrollar, las pautas y/o reglas del juego. En este caso, Minerva se refieren a la importancia de llevar a cabo el juego de forma responsable para obtener un aprendizaje significativo y mejorar la autoestima y el auto concepto.

No es jugar por consumir tiempo, sino jugar para obtener un aprendizaje significativo donde la autoestima y el auto concepto se revalorizan.

Como los antecedentes del juego señalan que se juega desde tiempos remotos, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros.

(Minerva & Torres, 2007, pág. 2)

Cabe resaltar, que el juego se ha considerado a partir de las diferentes teorías que parten del desarrollo evolutivo del ser humano; Jean Piaget, por ejemplo, hace referencia a la existencia de tres etapas de desarrollo del niño, la primera se da desde los 0 a los 2 años de edad, en donde ocurre un juego sensorio-motor, a partir de estímulos y movimientos involuntarios; la segunda etapa viene aproximadamente de 2 a 6 años donde se da el juego simbólico, promoviendo la exploración a partir de la imaginación y la creación; finalmente, la tercera etapa, de 6 a 12 años, comienza el desarrollo del juego de reglas. Teniendo esto en cuenta, se puede decir que el juego hace parte de nuestro desarrollo y nuestra evolución, por medio de él se crean, se atribuyen o se pierden varios procesos del desarrollo evolutivo, teniendo en cuenta lo psicológico, social, interpersonal y motor.

Por su parte, Vygotsky, con sus aportes al desarrollo integral del niño a través del juego, indica que el niño sale de su realidad para suplir necesidades culturales, poniendo en práctica el juego de roles, la interpretación y la acción, juegos que propician en el niño imaginación, creación y autonomía.

Hoy en día el juego se ha convertido en una de las estrategias de enseñanza más utilizadas en el ámbito educativo, no solo porque brinda en los estudiantes un desarrollo cognitivo y social, a través del deseo y la satisfacción, sino también porque brinda en el docente

nuevas rutas de trabajo que favorecen la comunicación y la interacción docente-estudiante, pues un buen docente no es el que solo imparte u enseña un tema determinado, sino aquel que busca el bienestar de sus estudiantes, escuchando y fomentando de alguna manera que sus estudiante crezcan y evolucionen con buenos valores, buenos proyectos y opiniones críticas estructuradas.

### 3.5 Los Objetos virtuales de aprendizaje

La educación virtual en Colombia se ha visto atravesada por grandes cambios, uno de ellos se dio en el año 2019 con la pandemia a causa del Covid-19, dado que en medio de la contingencia los recursos y objetos virtuales de aprendizaje (OVA's) se volvieron una herramienta fundamental para la educación y para la vida misma. Muchos de los logros que tuvo la educación virtual y las plataformas tecnológicas se derivaron en gran medida a la necesidad de buscar estrategias, recursos y métodos de enseñanza que respondieran a las necesidades particulares de la virtualidad.

Los OVA's<sup>5</sup> son la herramienta utilizada entre docente - alumno, donde a partir de textos, imágenes, gráficos, y recursos audiovisuales, se crea un aprendizaje o una enseñanza; al mismo tiempo, los objetos permiten diseñar plataformas educativas, páginas interactivas, blogs, portafolios y otras herramientas que promueven un modelo de educación o trabajo, desde diferentes perspectivas:

Entre las ventajas del uso de herramientas informáticas en el proceso enseñanza-aprendizaje están la variedad metodológica, la flexibilidad y el fácil acceso a las aplicaciones informáticas, una atractiva presentación de contenidos, la posibilidad de contar con nuevos entornos y situaciones problema, así como la optimización de recursos y costos (Cabrera, Sánchez, & Rojas, 2016, p. 5-6).

Alguno de los retos más grandes que afronto la educación en Colombia fue la desinformación general en cuanto a la tecnología, “En la actualidad es imprescindible que los docentes adquieran y desarrollen nuevas competencias para poder responder a las demandas que reclaman los cambios producidos en la sociedad del conocimiento por la evolución constante de

---

<sup>5</sup> OVA's: Objetos Virtuales de Aprendizaje.

la tecnología” (Díaz, Almerich, Suárez, & Orellana, 2020) pues como menciona el Ministerio De Las Tecnologías De La Información y La Educación (Mintic) *el 50% de la población colombiana no cuenta con acceso a internet*, factor que dificultó la nueva modalidad de educación que utilizó el sistema educativo colombiano (virtualidad) en respuesta a la contingencia por Covid.

Con la virtualidad como método de enseñanza, se abre una gran brecha entre los estudiantes de colegios públicos con acceso a herramientas tecnológicas e internet y los que no lo tienen, lo que implica que sea el estado quien les brinde la facilidad de acceder a este beneficio. “Había una demanda de llenar el tiempo, de hacerse presentes en el marco de una situación inédita y dramática, pero esa profusión de tareas generó agotamiento” (Dussel, 2020, pág. 19).

Así, se observó que la virtualidad exigió un compromiso mayor por parte de los docentes y acabó generando un aumento en sus responsabilidades; en este sentido, los recursos virtuales pedagógicos y metodológicos, se convirtieron en una fuente de información y de aprobación para la sociedad, una vez que brindaron la posibilidad de manejar un tiempo determinado para estudiar o trabajar, promoviendo el interés por la investigación, el dinamismo y el fortalecimiento de la autonomía, la curiosidad, etc.

También un beneficio es que ayuda a los niños a entender que el mundo va más allá de las paredes del salón, que hay un mundo lleno de conocimientos y aprendizajes, así como intercambiar enseñanzas, costumbres o tradiciones con niños de otras partes del mundo. (Cortés Leal, 2014, pág. 77).



### 3.6 La Práctica pedagógica

Las prácticas pedagógicas son en gran medida una de las herramientas más importantes de la educación profesional, principalmente para los estudiantes de pedagogía, ya que son un recurso vital para entender el rol docente en el aula y las implicaciones que conlleva, poniendo en juego las experiencias propias, las investigaciones, lo aprendido en el transcurso de la carrera y los posibles métodos, estrategias y didácticas de aprendizaje, que serán puestos en práctica para retroalimentar y reflexionar sobre el control práctico, teórico y metodológico que se tiene en el aula.

Todo hacer es una práctica; sin embargo, la práctica es más que un hacer ya que se organiza según reglas de juego, normas, costumbres, maneras de ser y de obrar que son parte del mundo en que vivimos. Ello significa que la práctica trae consigo mucho más que actos observables, es parte de un sistema de ideas y conocimientos al involucrar valores, actitudes, saberes, formas de ser, pensar, hablar y sentir (Tallaferro, 2006, p. 270).

Hay que tener en cuenta que este recurso que nos brinda la educación superior es una oportunidad para adentrarnos en el campo laboral, observando la necesidad de llevar a cabo un análisis del desarrollo de las actividades, temas, planeaciones de clase, interacciones entre el docente y los estudiantes, regulación de procesos (disciplinares, académicos, etc.) según el grado que se maneje.

En este marco, la práctica pedagógica se concibe como un proceso de autorreflexión, que se convierte en el espacio de conceptualización, investigación y experimentación didáctica, donde el estudiante de licenciatura aborda saberes de manera

articulada y desde diferentes disciplinas que enriquecen la comprensión del proceso educativo y de la función docente en el mismo (Ministerio de Educación, 2020, p. 5).

Dentro de este proceso se reta al docente en formación a adaptarse a un Proyecto Educativo Institucional (PEI), concebido por el plantel educativo al cual fue asignado, pues esta es la manera en que la institución define su identidad y alcanza los estándares que la sociedad necesita y que en Colombia hacen parte de los 3 pilares más importantes del Plan Nacional de Desarrollo (PND).

La universidad Antonio Nariño dentro de su propio PEI concibe la práctica pedagógica como:

Un proceso, por naturaleza académico, que media la interacción entre el estudiante y el docente alrededor de prácticas, hechos y fenómenos que tienen que ver tanto con la apropiación, construcción y aplicación del conocimiento, como con la formación integral del estudiante, y con la investigación (Falk de Losada, Carvalho, & Ostos Ortiz, 2005, p. 51).

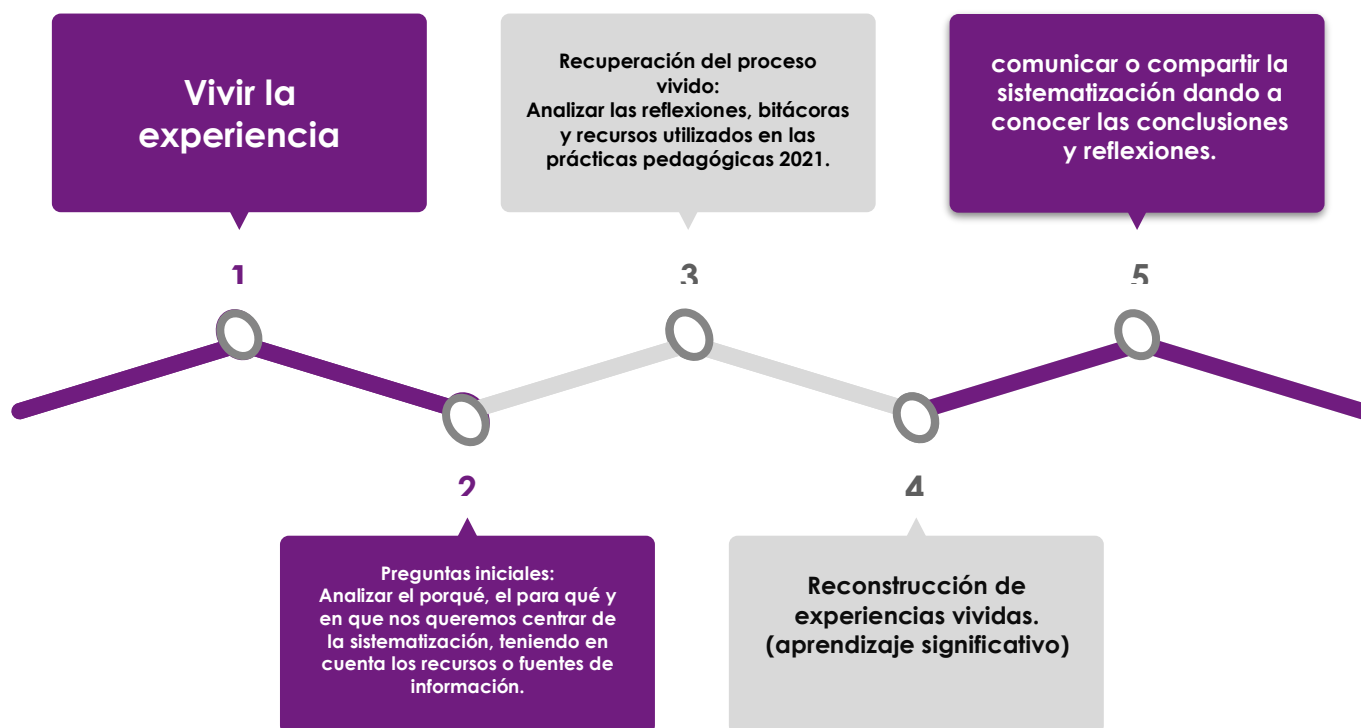
Se observa que este proceso tiene como objetivo construir un docente integral, que busque enriquecer y enaltecer las habilidades de los estudiantes, sumándoles un conocimiento cognitivo y reforzando e integrando, dentro de su práctica, los valores y la parte socio-cultural que debería tener cualquier individuo para convivir sanamente en comunidad.

## 4. METODOLOGÍA

La metodología utilizada para sistematizar el proceso de prácticas pedagógicas se basó en el libro “la sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles” del autor Oscar Jara Holliday, quien enfoca el proceso de sistematización en 5 momentos, como se muestra a continuación:

**Figura 1:**

*Metodología Propuesta por Oscar Jara*



**Fuente:** Elaboración propia.

## 4.1 Método y enfoque

➤ Primer momento:

**Vivir la experiencia:** Solo se puede sistematizar una experiencia propia.

➤ Segundo momento:

**Preguntas iniciales:**

- ¿Qué queremos sistematizar?, se centra en el eje principal de la sistematización.
- ¿Para qué queremos sistematizar?, se centra en la función u objetivo principal de la sistematización.
- ¿Entorno en que vamos a centrar de la sistematización?, se centra en el eje central o la problemática que busca abordar la sistematización.
- ¿Qué fuentes de información hay?, cuales son los recursos, materiales o herramientas de trabajo.

➤ Tercer momento:

**Recuperación de la experiencia:** Durante este proceso se toman todos los materiales que demuestran la manera en que fue vivida la experiencia.

➤ Cuarto momento:

**Reflexión:** Se hace la reconstrucción de las experiencias vividas, promoviendo de allí un aprendizaje significativo.

➤ Quinto momento:

**Conclusión:** Comunicar y compartir con los demás la experiencia vivida y los aprendizajes obtenidos a través de esa experiencia.

## 4.2 Instrumentos

- Bitácoras, planeaciones de clase, narraciones reflexivas y material visual, tomados durante 8 meses del año 2021.<sup>6</sup>

Antecedentes como libros, artículos de investigación y de maestrías.

---

<sup>6</sup> Este material se puede encontrar en el apartado Anexos de este documento.

## 5. PLANEACIÓN

### 5.1 Primer momento: Vivir la experiencia

Al momento de realizar una sistematización es importante que aquello que se quiere sistematizar sea una experiencia vivida en carne propia, pues es allí donde el aprendizaje es abundante; si la experiencia no es propia, no hay manera alguna de reflexionar conscientemente sobre los resultados y, por otra parte, no se trataría de un proceso de sistematización y sí de una narración de la experiencia de alguien más, no existiendo el mismo impacto en comparación a la experiencia vivida; bajo ese orden de ideas, la presente sistematización es fiel a mi experiencia vivida en las prácticas profesionales que realicé como docente del colegio Paulo IV, en el grado 4 de primaria, durante el periodo transcurrido entre febrero y noviembre de 2021, en un total de 28 semanas de clase.

En el campo de investigación “pensamiento profesoral para las artes escénicas” la sistematización se ha convertido en uno de los aspectos más importantes, puesto que vincula dentro de la misma experiencia, enseñanza y aprendizaje, factores que son importantes para moldear al docente artista en formación, para que su desarrollo sea evidente en el campo profesional y se convierta en un ser con capacidad de investigar, crear, diseñar y proponer dentro del aula un espacio de paz, escucha y comunicación asertiva con sus estudiantes. Se puede decir que la sistematización permite conocer y entender desde diversas perspectivas el enfoque, teórico, práctico y experiencial, que tiene un sujeto en un campo escolar y educativo.

Dentro del proceso de planeación, se optó por realizar un cronograma de actividades, donde se evidencia por meses el tiempo estipulado para el cumplimiento de cada una de las actividades propuestas para el desarrollo del proyecto de grado; a continuación, se muestran dichos objetivos:

**Tabla 2:***Cronograma metodológico*

N o	Actividad	Marzo				Abril				Mayo				
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Primer momento (vivir la experiencia)	X	X											
2	Preguntas Iniciales			X	X									
3	Recuperación del proceso vivido					X	X	X						
4	Reconstrucción de la experiencia							X	X					
5	Conclusiones									X	X			

**Fuente:** Elaboración propia.

Para que este cronograma metodológico se cumpliera dentro del tiempo establecido, se creó una ruta metodológica que sirvió como paso a paso del objetivo; esta ruta metodológica resultó ser uno de los puntos cruciales de la sistematización, de una manera más específica en acciones pequeñas, concretas o resumidas.

**Tabla 3:***Ruta metodológica*

<b>Fases</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Resultados esperados</b>
Recopilación de recursos "bitácoras, planeaciones de trabajo, material audiovisual"	Tener una idea aún más clara y cronológica sobre la experiencia vivida.	Identificar el objetivo de cada clase, recursos, metodologías, estrategias y didácticas.	Obtener los sucesos más importantes de la experiencia para poder direccionar la sistematización hacia su objetivo.
	Recuperar la mayor cantidad de eventos posible, intentando que no se pierda ningún suceso dentro de la reconstrucción.		Darle una estructura ordenada a la sistematización
Sistematización de las prácticas pedagógicas I y II.	Narrar la experiencia vivida de manera asertiva.	Retroalimentar la experiencia y organizarla, teniendo en cuenta el planteamiento de Oscar Jara.	Dejar un aprendizaje significativo a partir de la experiencia.
Aprendizaje significativo.	Generar estrategias didácticas a partir de la reconstrucción de juegos.	Tomar juegos que NO ayuden en la mejora de las necesidades.	Suplir las necesidades motrices
		Reconstruir esos juegos para obtener otros que SÍ suplan las necesidades.	Suplir las necesidades de atención.
Conclusión de la sistematización.	Comunicar la experiencia junto a los resultados obtenidos tras la sistematización.	Hacer la sistematización física.	Dejar a los docentes una constancia de la experiencia vivida, que contenga estrategias que mejoren las habilidades motrices y de atención de los estudiantes.

**Fuente:** Elaboración propia.



## 5.2 Segundo momento:

Con el segundo momento se creó el marco sobre el cual se iba a desarrollar el proyecto de grado, de manera que guió la sistematización a cumplir sus objetivos para, al final del proceso, transmitir una enseñanza significativa.

**Tabla 4:**

*Preguntas iniciales*

<b>Pregunta orientadora</b>	<b>Respuesta</b>
¿Qué se quiere sistematizar?	Se quiere hacer un análisis crítico y profundo de las experiencias vividas en las prácticas pedagógicas I y II, partiendo de esta reconstrucción para generar un aprendizaje significativo.
¿Para qué se quiere sistematizar?	Conocer y entender los factores que generan la falta de habilidad motriz y de atención en los niños, partiendo desde su desarrollo evolutivo, cognitivo, educativo, social y cultural, permitiendo la realización de un estudio detallado de la reconstrucción de juegos, que permitan suplir sus necesidades.
	Analizar, detallar y profundizar en la estrategia de reconstrucción de juegos para mejorar las habilidades motoras y de atención.
	Entender el rol y el papel que se tiene como docente en formación, las implicaciones y responsabilidades que conlleva.
¿En qué se va a centrar la sistematización?	Reflexión continua de cada uno de los aprendizajes, estrategias y metodologías utilizadas en el aula.
	La importancia que tiene la práctica, el juego, la interacción docente-estudiante en el aula.
	La reconstrucción de juegos como estrategia didáctica, para trabajar y ayudar a mejorar las habilidades motrices y de atención.

---

Pregunta orientadora	Respuesta
¿Qué fuentes de información hay?	Bitácoras, planeaciones de clase, narraciones reflexivas, material visual.
¿Cuáles son los recursos, materiales o herramientas de trabajo?	Antecedentes como libros, artículos de investigación y tesis de maestrías, referentes conceptuales como juego, práctica pedagógica, ovas, cuerpo y motricidad, aportes de grandes autores como Piaget, con el desarrollo evolutivo, Vygotsky, etc.

---

**Fuente:** Elaboración propia.

## 6. RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO

Tomando como referencia las bitácoras, planes de trabajo, narraciones reflexivas y el material visual obtenido durante la práctica pedagógica I y II con los estudiantes de grado cuarto, del colegio Paulo VI en el año 2021, se hace una estructura de trabajo para narrar de manera concreta el orden cronológico de los sucesos de la experiencia vivida.

El primer paso correspondiente a esta estructura se basó en tomar cada uno de los recursos utilizados en las prácticas y vincularlo a una carpeta en drive, con el fin de tener el material de trabajo en un mismo espacio y de forma organizada; luego de ello, se inició la compilación de cada práctica, considerando el inicio de cada sesión, las estrategias y metodologías que se llevaron a cabo, el objetivo de cada una de las sesiones, las conclusiones y reflexiones del trabajo brindado, durante las 28 semanas de trabajo de prácticas.

Se partió de esta verificación para dar inicio a una introducción por cada práctica, con el fin de narrar la experiencia vivida; posteriormente, se crearon una serie de gráficos que demostraron de forma cronológica el proceso, estructurado en dos prácticas pedagógicas, la práctica pedagógica I y la práctica pedagógica II; se hizo una división vertical por las tres narraciones correspondientes a las 14 semanas o 18 horas de trabajo; horizontalmente, la división se basó en el número de semanas, objetivos, temas a desarrollar, actividades, estrategias - metodologías y didácticas y, finalmente, los resultados obtenidos. Esta información fue reflejada en las tablas 4 y 5, en la reconstrucción de experiencias.

## 7. RECONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA VIVIDA

El proceso de las prácticas pedagógicas I y II y la experiencia vivida ha sido en gran medida un apoyo, una guía y un aprendizaje significativo como docente, pues fue a partir de allí que se tuvo la oportunidad de enseñar, comunicar o dirigir un conocimiento a una comunidad educativa; los estudiantes de grado cuarto del colegio Paulo VI, que se encuentran en promedio en una edad de 9 a 11 años, fueron la posibilidad de empezar mi labor docente y así reflexionar sobre las metodologías de trabajo que impartía, poniendo como reto la condición de suplir las necesidades que los estudiantes tenían a nivel motor y de atención, y a la vez no perder el dinamismo, la didáctica y el objetivo de la clase.

Para la reconstrucción de esta experiencia significativa, y con el objetivo de explicar el progreso de las clases, se hizo un análisis<sup>7</sup> de las narraciones<sup>8</sup>; estas narraciones se basaron en las particularidades de las clases teóricas y pragmáticas. A partir de este análisis<sup>9</sup> se clasificó dicha información en dos etapas: la primera de ellas *“El juego como estrategia para mejorar las habilidades motoras”*<sup>10</sup>, basada en la práctica I, que resalta la importancia del juego en el niño y los avances obtenidos respecto al desarrollo motriz; y la segunda *“La contribución de las plásticas a la atención”*<sup>11</sup>, basada en la práctica II, donde se evidencia las necesidades de atención de los estudiantes y las mejoras obtenidas.

---

<sup>7</sup> Este análisis se ve reflejado en la síntesis de cada una de las narraciones, puntos 7.1 y 7.2 de este trabajo de sistematización.

<sup>8</sup> Las narraciones se encuentran disponibles en el apartado de anexos.

<sup>9</sup> Este análisis que se menciona es la síntesis de las narraciones. Cf: Págs. 43-46 y 48-50.

<sup>10</sup> Cf: Pág. 51

<sup>11</sup> Cf: Pág. 53

Las narraciones que fueron analizadas están divididas aproximadamente por el trabajo de tres semanas, con un total de 18 horas, un proceso llevado a cabo en 14 semanas de trabajo y 54 horas de prácticas, desde el mes de febrero hasta el mes de noviembre del año 2021.

### **7.1 Práctica pedagógica I**

Durante todo el proceso de la práctica I se evidenció que, la mayoría de las actividades desarrolladas por los estudiantes, representa una dificultad para mantener la atención en la información que se está impartiendo, junto con un bajo rendimiento motriz, lo que dificulta y/o retrasa gran parte del proceso formativo, siendo entonces una necesidad el superar este reto de motricidad y atención desde la propia pedagogía de las clases; para ello aparece el juego, una metodología de clase que se alternó con guías teóricas de manualidades, direccionadas a enfocar de igual manera la atención en su desarrollo.

#### **Los primeros encuentros<sup>12</sup>.**

Lograr que un aprendizaje o una enseñanza sea transmitida de manera correcta a otra persona suele ser complejo, en especial cuando se quiere enseñar a un niño de entre 9 y 11 años, a quien le interesa utilizar su tiempo para jugar, o simplemente distraerse; buscar la manera de que cada estudiante tuviera el interés en escuchar al docente y no perdiera la concentración en la idea que se estaba transmitiendo, se convirtió en la tarea más importante del día en cada clase de cuarto de primaria.

Las tres primeras semanas de trabajo se dividieron en tres partes, la primera de ellas fue conocer la institución y dirigirse a la docente tutora de clases, a partir de un diálogo en el que se establecieron los días de encuentro y las posibles ayudas con material didáctico; la primera actividad desarrollada consistía en realizar dos guías, una de “luz - sombra” y otra de “rotación -

---

<sup>12</sup> Narración 1 práctica I: los primeros encuentros.

traslación” en donde se tenía como objetivo conocer la importancia de estas dos acciones o movimientos, logrando una vinculación a través del arte. Estas guías fueron estructuradas a partir de una serie de puntos que se clasificaban en teóricos y prácticos y que estaban ligadas a la motricidad, luz y sombras, relacionados también con el lenguaje corporal y la guía de rotación y traslación.

En medio del desarrollo de estas guías se encontró un obstáculo, al realizar uno de los puntos de manera práctica; la actividad consistía en articular el cuerpo, convirtiendo el texto de la guía en un movimiento del cuerpo. Muchos de los estudiantes no consiguieron desarrollar la actividad, debido a que estaban las medidas de contingencia y la única manera de dejar la actividad era a través de texto; al notar esta dificultad, se toma una de las clases virtuales para realizar uno de los puntos de la primera guía; en medio de la clase se les enseñó por medio de la sombra la combinación de las manos para proyectar y hacer animales (sombras chinescas).

Por otro lado, estaba el punto de la guía número dos, punto que tenía como objetivo entender el concepto de la rotación y traslación a partir de la danza; en este caso, se tomó el ritmo vals para abordar el tema y a partir de allí se manejó segmentación corporal, lateralidad, disociación y asociación, actividad que deja como reflexión la importancia que tiene el docente en el aula, las habilidades, destrezas y dificultades que los estudiantes afrontan en la cotidianidad de las clases y las estrategias o didácticas que se pueden llevar a cabo para suplir dichas necesidades, evidenciadas también en el desarrollo de cada uno de los puntos de las guías uno<sup>13</sup> y dos<sup>14</sup>, reflejando falta de capacidad motriz y falta de atención.

---

<sup>13</sup> Guía #1: luz y sombra Cf: Anexos

<sup>14</sup> Guía #2: Rotación y traslación. Cf: Anexos

### **La didáctica como aprendizaje<sup>15</sup>.**

A partir de la cuarta semana de prácticas, se quiso direccionar la metodología de trabajo a suplir las necesidades que surgieron en el contexto; las dos primeras guías de trabajo estuvieron direccionadas a las manualidades y la creación artística por medio de cartas dirigidas a los padres de familia; en medio de estas guías, se trabajó la teoría del color, la caligrafía y la imaginación, poniendo en práctica las habilidades motrices finas, las emociones - sensaciones, la imaginación y creatividad.

Finalmente, en la última actividad, se tuvo la oportunidad de un encuentro con los estudiantes de manera virtual, en donde se llevó a cabo un juego llamado "la botella loca", diseñado en un documento de PowerPoint, que estaba dividido por una serie de retos y actividades físicas; el objetivo de este juego se basaba en conocer los gustos y las habilidades de los estudiantes en cuanto al acondicionamiento físico, las artes en general y el amor propio; teniendo esto en cuenta, se pudo hacer una reflexión frente a las metodologías de trabajo y así mismo se le dio un papel fundamental al juego frente al desarrollo evolutivo del niño, las implicaciones que conlleva y las grandes cualidades que este promueve en los aspectos psicológicos, sociales, culturales y cognitivos de los estudiantes.

### **Formadores de vida<sup>16</sup>.**

Las últimas semanas de práctica fueron de gran riqueza formadora, pues fue donde se tuvo más encuentros sincrónicos con los estudiantes; una de las primeras actividades que se realizó fue una guía de apoyo de razonamiento abstracto y espacial, la cual fue ligada y enseñada a partir de las artes, sin embargo, su estructura estaba dividida en dos partes, una teórica y otra práctica, donde en cada uno de los puntos se evidenció y se buscó que el estudiante pusiera a

---

<sup>15</sup> Narración 2 práctica I: La didáctica como aprendizaje.

<sup>16</sup> Narración 3 práctica I: Formadores de vida.

prueba su imaginación y creatividad a través de la pintura, el color y el dibujo. Por otro lado, también se articularon algunas actividades lúdicas (juegos), que permitieron al estudiante adentrarse en un espacio y lugar concreto, poniendo a prueba ubicación y lateralidad.

Terminado el desarrollo de esta guía, se realizaron algunas clases sincrónicas de danza, donde se dirigieron actividades orientadas a promover la habilidad motriz y el acondicionamiento físico; se trabajaron algunos ejercicios como planchas, sentadillas, abdominales, resistencia física y control corporal; adicionalmente, por medio de la danza se buscó manejar la interpretación de sensaciones o emociones junto con el lenguaje corporal, poniendo en juego el ritmo, la coordinación y la atención.

**Tabla 5:**

*Eje temático de práctica I*

<b>PRÁCTICA I</b>						
<b>Narraciones reflexivas.</b>	<b>N° Semana (6h)</b>	<b>Objetivos.</b>	<b>Temas a desarrollar.</b>	<b>Actividades.</b>	<b>Estrategias, metodología o didáctica.</b>	<b>Resultados obtenidos.</b>
<b>Los primeros encuentros.</b>	Semana 1	Explotar la imaginación y la creatividad en los estudiantes.	Luz y sombras.	Guía 1.	Reflejar en alguna pared el movimiento de las manos para lograr figuras reconocibles en forma de sombras.	Se notó la forma en que algunos de los estudiantes no lograban un nivel de motricidad apropiado para desarrollar las actividades.
	Semana 2	Comprender y entender el concepto de rotación y traslación, a partir de la danza.	Rotación y traslación	Guía 2.	Utilizando el ritmo de vals y sus pasos básicos, hacer combinaciones de movimientos que involucren la rotación y la traslación.	Los estudiantes tienen un control motriz y de atención bajo, lo que impidió el desarrollo satisfactorio de la guía.
	Semana 3	Agudizar el control motriz de los estudiantes.	Rotación y traslación	Clase guiada.	Desarrollar la guía 2, con la instrucción del docente y de manera virtual.	



<b>PRÁCTICA I</b>						
Narraciones reflexivas.	N° Semana (6h)	Objetivos.	Temas a desarrollar.	Actividades.	Estrategias, metodología o didáctica.	Resultados obtenidos.
<b>La didáctica como aprendizaje.</b>	Semana 4	Expresar el pensar de la manera más clara y creativa.	Carta a mamá	Guía 3	Figuras en origami.  Dibujo y caligrafía.	Las dinámicas de figuras en origami retaron a los estudiantes a ser cuidadosos con sus movimientos además de despertar la creatividad para decorar de forma personalizada cada una de las cartas.
	Semana 5	Mejorar el control motriz manual por medio del origami.	Carta a papá	Guía 4	Figuras en origami.  Dibujo y caligrafía.	Se identificó la mejora del desempeño de las clases utilizando la metodología del juego, ya que enfoca la atención y reta a la motricidad de los estudiantes.
	Semana 6	Conocer los gustos y actividades físicas de los estudiantes en cuanto a su acondicionamiento físico.	Desarrollo del juego "la botella loca"	Clases guiadas	El juego como incentivo para identificar las necesidades de los estudiantes.	Se notó la gran capacidad de los estudiante para vincular las figuras y lo cotidiano a una obra abstracta.
	Semana 7	Proponer, crear o plantear situaciones con el fin de dar una solución a través de probabilidades o alternativas.	Razonamiento abstracto.	Guía 5	Las artes plásticas como herramientas para aprender el razonamiento abstracto.	Se obtuvo interés en los estudiantes por el tema y por el desarrollo de las actividades en forma de juego.
<b>Formadores de vida.</b>	Semana 8	Visualizar e imaginar un elemento en diferentes perspectivas de movimiento para llevarlo a la realidad, analizando la construcción y asimilación del elemento.	Razonamiento espacial.	Guía 6	El juego como estrategia de aprendizaje y mejora de las habilidades cognitivas.	Se evidencia una gran mejoría de la capacidad motriz de los estudiantes con la implementación del juego y la actividad física
	Semana 9-13	Resumir todas las temáticas trabajadas en una clase guiada de actividad física.	Actividad física.	Clases guiadas	Enfoque de la atención en la actividad física y la resistencia.	

**Fuente:** Elaboración propia.

## 7.2 Práctica pedagógica II

El proceso y la evolución que se ha tenido en las prácticas pedagógicas fueron la base de grandes aportes para mi labor como docente artista en formación, pues es fuente de la mezcla de diversas estrategias, metodologías y didácticas que van entrelazadas al arte en general.

Como practicante debo reconocer que no ha sido fácil buscar estrategias o metodologías que me permitan manejar de forma focalizada la atención de los estudiantes a las temáticas desarrolladas por medio de la virtualidad, pues aunque es un recurso vital para la educación, tiene muy pocas herramientas o modelos de trabajo que le permitan al espectador mantener el menor nivel de dispersión, ya que la virtualidad facilita la comunicación a distancia, pero también aumenta los factores de distracción; es allí donde se implementa la segunda etapa, el uso de las artes plásticas para focalizar esa atención.

### **Creatividad e imaginación a partir de las artes plásticas<sup>17</sup>.**

Las primeras semanas de prácticas se convierten en un golpe controversial, tanto para el docente tutor de las prácticas del colegio como para la practicante, pues se volvió complejo crear un cronograma de actividades para desarrollar los objetivos y temas. Teniendo en cuenta los aportes de la docente de grado, se debieron desarrollar algunas guías de apoyo, en donde se hacía una relación con las artes plásticas y las manualidades, sin embargo, esos recursos fueron abordados para trabajar en la creación de personajes, acciones físicas e interpretación.

La primera y segunda guía tienen como objetivo crear y construir títeres, el primero de ellos a partir de una media y el segundo con materiales reciclables; la estructura de la guía consta en una serie de pasos que ejemplifican y dan el paso a paso para la construcción de los títeres. En medio de esta construcción, y terminado el trabajo, se pasó a desarrollar una actividad, en donde

---

<sup>17</sup> Narración 1 práctica II: Creatividad e imaginación a partir de las artes plásticas.

el estudiante debía tomar estos títeres para construir una historia, buscando la esencia del títere a partir del lenguaje, la acción física y la interpretación.

Para finalizar, la tercera guía tuvo por objetivo crear una manualidad a partir de la construcción de un muñeco navideño, para ello se utilizaron materiales reciclables, que buscaron poner en juego la creatividad y la técnica de color.

### **El cuerpo como expresión artística<sup>18</sup>.**

Teniendo en cuenta las guías desarrolladas anteriormente, se planea una guía segmentada por un paso a paso para la construcción de un teatrino; a partir de esta guía de apoyo se hizo un énfasis en la importancia que tiene el teatrino en las artes escénicas y el trasfondo que representa, teniendo como objetivo conocer las partes del teatrino y, así mismo, abarcar un espacio para la interpretación de los títeres que ya se había realizado.

Terminada la guía de apoyo se sostuvo un diálogo con la docente de prácticas, pues se quería enfatizar el área de artística a la importancia de la tradición colombiana y las características propias de cada región; a partir de este punto, se realizó un video explicativo para los niños, donde se abarcaron los bailes, comidas, fauna, flora y vestuarios típicos de la región andina colombiana.

Iniciando con la herramienta didáctica anteriormente creada, se tomaron el bambuco y el pasillo como bailes tradicionales y se hizo la explicación detallada de los pasos básicos de cada baile tradicional; posteriormente, se hizo una guía de apoyo, donde se detalló a profundidad las características de la región andina dejando algunos ejercicios prácticos para resolver, estos puntos estaban divididos por platos típicos, vestuario, bailes y música, teniendo en cuenta lo antes mencionado.

---

<sup>18</sup> Narración 2 práctica II: El cuerpo como expresión artística.

### **Conciencia, creatividad e ingenio<sup>19</sup>.**

Conciencia, creatividad e ingenio, fue el nombre que se decidió ponerle a estas últimas tres semanas de trabajo con los estudiantes de grado cuarto. El primer trabajo que se desarrolló fue una guía de apoyo para hacer por medio de recursos reciclables un monedero; la guía estuvo estructurada por materiales y recursos que se iban a utilizar y luego por una explicación detallada del proceso para la construcción del monedero; el objetivo que se tenía con este ejercicio era que los estudiantes tomaran conciencia de los desechos que pueden ser reutilizables y cómo a partir de ello se trabajan la creatividad y la imaginación,

La segunda actividad que se desarrolló fue la elaboración de un instrumento musical de viento, la zampoña, donde por medio de la construcción y elaboración se pretende que los estudiantes conozcan la particularidad de cada sonido y cada registro musical, pues esto les favorece en el desarrollo auditivo; terminada la zampoña se buscó que el estudiante hiciera uso de la misma y propusiera un corto ritmo en dos minutos, finalmente, la última actividad que se llevó a cabo fue la construcción de una evaluación donde se llevarán a cabo cada uno de los temas desarrollados en las guías de trabajo, allí se buscó que el estudiante, a partir de la didáctica, captase todos los temas desarrollados, se manejó como metodología de evaluación, actividades teóricas, prácticas, lúdicas, que en gran parte favorecen el desarrollo cognitivo e interpretativo.

---

<sup>19</sup> Narración 3 práctica II: Conciencia, creatividad e ingenio.

**Tabla 6:**

## Eje temático de práctica II

<b>Práctica II</b>						
<b>Narraciones reflexivas.</b>	<b>N° Semana (6h)</b>	<b>Objetivos.</b>	<b>Temas a desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Metodología, estrategia o didáctica.</b>	<b>Resultados obtenidos.</b>
<b>Creatividad e imaginación a partir de las artes plásticas.</b>	Semana 1	Despertar la creatividad de creación y reconstrucción.	Crear un títere	Guía 1.	Utilizando una historia que está contada en la guía, crear un títere a partir de los personajes	Se descubre la creatividad de interpretación de los estudiantes al darle vida a los títeres creados.
	Semana 2	Inculcar la cultura del reciclaje y de creación.	Crear un títere	Guía 2.	Crear un títere a partir de elementos reciclados que se encuentren en casa.	
	Semana 3	Crear decoraciones navideñas.	Crear un personaje navideño.	Guía 3.	Crear un personaje navideño con ayuda de la guía colocando su propia iniciativa de personalización.	
<b>El cuerpo como expresión artística.</b>	Semana 4	Crear un teatrino que se acomode a los títeres ya hechos.	Construcción de un teatrino.	Guía 4.	Teniendo presente los títeres ya hechos, su tamaño y sus demás características de personalizado, crear el teatrino que tenga cercanía a esas características.	La creación del teatrino se convirtió en un reto a la hora de recrear algo ya construido de una manera diferente, sin embargo, por ser una actividad didáctica y entretenida como un juego llamó mucho la atención de los estudiantes.
	Semana 5	Enseñar algunos pasos básicos de bambuco y pasillo.	Cultura de la región andina	Video 1	Ver el video y replicar los pasos que se enseñan en él.	Los estudiantes se interesaron por los bailes típicos e hicieron memoria de alguna ocasión en que vieron a alguien bailar estos géneros musicales. La motricidad resultó ser un reto porque había confusión en la coordinación entre derecha e izquierda, o movimientos del baile fuera de los tiempos de la música.

Práctica II						
Narraciones reflexivas.	N° Semana (6h)	Objetivos.	Temas a desarrollar	Actividades	Metodología, estrategia o didáctica.	Resultados obtenidos.
	Semana 6	Evaluar el nivel de comprensión sobre el tema visto, en el video, la clase anterior.	Cultura de la región andina.	Guía 5.	Contestar la guía propuesta como una evaluación del video y su entendimiento con el tema.	Confusión en los tipos de vestuario por su similitud.
	Semana 7	Inculcar la cultura del reciclaje y de creación. Utilizar la creatividad para impregnar en el monedero el tema de la biodiversidad de la región andina.	Crear un monedero con objetos reciclados.	Guía 5.	Utilizando elementos que se encuentran en casa hacer un monedero.	Los estudiantes tuvieron el reto de agudizar su motricidad para realizar cortes, pegar y organizar correctamente el monedero.
Conciencia, creatividad e ingenio.	Semana 8	Poder identificar la particularidad sonora que tiene cada instrumento.	Elaboración de instrumento musical de viento. (Zampoña)	Guía 6.	Construcción de un instrumento de viento casero. Composición de una pequeña melodía con un ritmo sobre el instrumento.	Se reconoció asombro de los estudiantes al hacer sonar tubos de PVC pues cada uno tenía una afinación diferente
	Semana 9	Conocer el nivel de entendimiento de los estudiantes con los temas vistos.	Creatividad Ingenio Razonamiento abstracto Razonamiento espacial Teoría del color Sombras Rotación y traslación	Guía evaluación.	Evaluación cuantitativa de los temas vistos.	La gran mayoría de los estudiantes asimilaron con gran facilidad los temas vistos gracias al uso del juego como recurso didáctico.

**Fuente:** Elaboración propia.

### 7.3 Clasificación de la información de las síntesis de las narraciones

#### Etapa 1: El juego como estrategia para mejorar las habilidades motoras

Durante las primeras sesiones con 4° fue muy evidente la baja habilidad motriz, pues al llegar a la dirección de las clases en las que se iban a trabajar conceptos de luz y sombra, rotación y traslación, se esperaba que los estudiantes ya hubiesen tenido algún acercamiento a la danza como una mera generalidad; viendo este contraste se quiso entonces llevar a cabo actividades manuales, mientras se buscaba la manera más acertada para suplir la necesidad identificada.

Al cabo de 3 sesiones<sup>20</sup> se encontró como principal fuente de autoridad a *María Montessori*<sup>21</sup>, quien menciona que cada niño tiene su propia manera de aprender y de interesarse por aprender, y es trabajo del tutor el acompañamiento en ese proceso, sin entrometerse de más en el proceso de aprendizaje del niño y más bien fomentando la participación activa en el tema que se quiere enseñar (Montessori, 1911).

Con este nuevo referente para el desarrollo de las clases se comienza la búsqueda de diferentes juegos que puedan retar de forma motriz a los estudiantes, encontrando el juego de la botella loca, que involucra diferentes actividades físicas e incentiva la interacción social. Con la ayuda del juego se desarrollaron los temas previstos en el plan de trabajo, se estimuló el desarrollo motriz y se mantuvo al margen la atención a las temáticas de las clases dando un resultado satisfactorio con el uso del juego como metodología de trabajo.

---

<sup>20</sup> Las sesiones corresponden a 2 por cada una de las semanas que se encuentran en las narraciones.

<sup>21</sup> Médica, pedagoga, psiquiatra, filósofa, humanista, activista feminista, y sufragista italiana.

El siguiente juego implementado fue “muévete en casa”, una actividad que consistía en recrear con el cuerpo la forma que tienen algunos objetos que los niños mismos escogían dentro de su propia casa, con la intención de entender de manera abstracta la forma de los objetos. Como nuevo método de juego se realizaron juegos de mesa, en los que los niños recibían una guía con un laberinto y debían ubicarse en él e intentar salir.

La práctica I finalizó con 4 semanas de clases guiadas, en las que se llevaron a cabo calentamiento físico a partir del juego (la golosa, la cuerda floja imaginaria, el espacio como territorio, el ritmo africano) y actividades que buscaban que el niño entendiera el control que tiene sobre su propio cuerpo y fuese consiente del lugar que ocupa en el espacio. Después de cada calentamiento, en cada clase había una actividad específica más grande a desarrollar, que de igual manera estaba asociada al calentamiento que ya se había realizado, de la siguiente manera:

**Tabla 7:**

Relación de actividades Etapa 1

<b>Calentamiento</b>	<b>Actividad</b>
La Golosa	Clase De Rumba
La Cuerda Floja Imaginaria	Pasillo asociado al vals
El Espacio Como Territorio	Disociación Y Asociación
El Ritmo Africano	Juegos Rítmicos: Música Africana Y Percusión Corporal

**Fuente:** Elaboración propia.

Terminada esta práctica docente, se puede concluir que el juego en los niños promueve la habilidad motriz y el rendimiento físico, ya que el estudiante empieza a crear una conciencia de su propio cuerpo, como la fuerza que necesita para realizar cierto movimiento, la forma en que se



mueven sus articulaciones, el peso de su propio cuerpo, dentro de otras cualidades, permitiéndole analizar detalladamente cada uno de los movimientos que puede ejecutar.

## **Etapa 2: La contribución de las plásticas a la atención**

Dado que la práctica dos se desarrolló en modo de alternancia, el manejo de las clases no pudo ser tan didáctico, por lo que, para el segundo proceso de prácticas se implementaron las artes plásticas para mejorar la atención, respondiendo a lo que menciona el Ministerio De Educación: “La educación en artes perfecciona las competencias claves del desarrollo cognitivo como son: percepción de relaciones y atención al detalle” (pág. 70).

Continuando esta idea se desarrollaron actividades manuales, entre las que se realizó la creación de títeres, relacionándolos al teatro, la interpretación y la creación de historias siguiendo este hilo conductor, la construcción de un teatrino, teniendo en cuenta la detallada explicación de su construcción y la relación que tiene con los títeres creados. En cuanto a manualidades propiamente se realizó un muñeco de navidad, un monedero y un instrumento musical de viento, considerando fomentar el cuidado del planeta y el uso de materiales reciclables.

**Tabla 8:**

*Manejo de la atención con manualidades*

	<b>Actividades</b>	<b>Que entorno de la atención maneja</b>
<b>Artes plásticas</b>	Títere 1	➤ Atención interna: al momento de mantener su mente aislada en la creación de una historia
	Títere 2	
	Teatrino	
<b>Manualidades</b>	Muñeco de navidad	➤ Atención focalizada: cada que el estudiante se centra en la creación y el manejo de materiales reciclables
	Monedero	
	Zampoña	

**Fuente:** Elaboración propia.

Viendo la manera en que se manejaron las clases de la práctica II se puede encontrar que las artes plásticas no son solo un espacio de creatividad, ingenio, percepción y creación, sino que también son una fuente rica para el manejo de la atención de los estudiantes, puesto que llevan al estudiante a enfocar sus acciones al desarrollo satisfactorio de la actividad, disminuyendo la manera en que se pueden dispersar con los sucesos a su alrededor.

#### 7.4 Análisis de la experiencia

Teniendo en cuenta la reconstrucción de la experiencia que se hizo anteriormente, se hace un análisis profundo de esa experiencia, en donde se toman cada una de las metodologías, actividades, y didácticas desarrolladas durante el proceso, para hacer la reconstrucción y sistematización de todo el proceso, teniendo como reto a superar, mejorar la atención y el control motriz, pues es mediante el juego donde se promueven habilidades, cualidades y destrezas del niño.

Durante la etapa “*El juego como estrategia para mejorar las habilidades motoras*”, las dinámicas de las clases se enfocaron en resolver el primer conflicto, el control motriz, pues era una de las piezas fundamentales para impartir la asignatura<sup>22</sup>. Habiendo visto el pensamiento de **María Montessori** se hizo la implementación del Juego a la dinámica de las clases, lo que ayudó a los estudiantes de una manera muy notoria, a tener un mejor control y agilidad sobre su propio cuerpo; por otro lado, en la segunda etapa “*La contribución de las plásticas a la atención*”, el juego permitió aumentar la concentración de los estudiantes y sus resultados en cada uno de los temas vistos, pues como menciona el MEN<sup>23</sup>, el desarrollo cognitivo mejora con ayuda de las artes.

En base al proceso vivenciado con el desarrollo de juegos y guías teóricas, a continuación, se presenta un cuadro comparativo de los resultados obtenidos con ambas estrategias de clase (La práctica o el juego, y la teórica o las guías de artes plásticas). Finalmente, se presentarán dos tablas en las que se comparará las didácticas utilizadas en la práctica I y II, para así tener claridad en los resultados obtenidos en cada una de las semanas de trabajo.

---

<sup>22</sup> Danza, música y artes plásticas

<sup>23</sup> Ministerio de Educación Nacional

**Tabla 9:***Comparación metodológica práctica I.*

<b>Práctica I</b>							
<b>Parte 1 (El juego como estrategia para mejorar las habilidades motoras)</b>							
Narración N°	Actividad	Descripción detallada	Juego (Práctica)	Guía (teórica)	Simultáneo	Resultados	
<b>Los primeros encuentros</b>	1	Luz y sombra			X	Para los estudiantes resultó ser complejo el interpretar el texto que se encontraba expresó en la guía, por lo que se toma la iniciativa de hacer la guía en simultáneo con el juego.	
	2	Rotación y traslación	Comparar la posición de figuras geométricas identificando los términos de rotación y traslación			X	El tema visto desde esta perspectiva causó poco interés, desatención y confusión entre los dos términos, por lo que se decide repetir esta temática con la metodología de Aucouturier y la implementación del juego como estrategia de aprendizaje
	3	Rotación y traslación	Desarrollando la Guía 2 como un juego de rotación y traslación involucrando el género vals	X			Se notó una gran mejoría en la atención que los estudiantes le dieron a la temática, junto con un mayor entendimiento a nivel general de los términos trabajados.

**Práctica I**  
**Parte 1 (El juego como estrategia para mejorar las habilidades motoras)**

Narración N°	Actividad	Descripción detallada	Juego (Práctica)	Guía (teórica)	Simultáneo	Resultados
La didáctica como aprendizaje	4	Carta a mamá		X		Con el desarrollo de estas 2 actividades se reconoció como algunos estudiantes tenían más o menos habilidades manuales, de motricidad fina y mejor o peor manejo del color.
			A partir de este punto se implementa también el desarrollo de manualidades, empezando con una carta para las madres, en el día de las madres, la cual era un paso a paso que tenía por resultado una flor en origami.			
	5	Carta a papá		X		
		Se retoma la dinámica de origami, realizando una forma de camisa que contiene una carta para papá				
6	La botella loca	Juego que involucra una ruleta en forma de botella, en la que puede seleccionar un color aleatorio que corresponde a un reto, que puede ser físico o una pregunta.	X			Se obtuvo un buen desempeño de la actividad, hubo integración entre los estudiantes con sus padres, además del descubrimiento de las cualidades físicas de algunos de los estudiantes, con la ayuda de algunos de los retos.

**Práctica I**  
**Parte 1 (El juego como estrategia para mejorar las habilidades motoras)**

Narración N°	Actividad	Descripción detallada	Juego (Práctica)	Guía (teórica)	Simultáneo	Resultados
<b>Formadores de vida</b>	7	Razonamiento abstracto			X	La mayoría de los estudiantes, tiene buena imaginación y creación, sin embargo, a muchos les falta prestar atención a los detalles o a la percepción que se puede tener frente a puntos de la guía.
	8	Razonamiento espacial		X		Los resultados en realidad fueron muy buenos en su gran mayoría; el jugar con el laberinto les abrió la perspectiva de buscar nueva rutas para llegar al objetivo.
	9	Actividad física	La actividad física y la danza fueron las protagonistas de esta sesión, se busca trabajar control, resistencia e interpretación corporal.	X		Se evidenció dinamismo, deseo y satisfacción en la clase.

**Conclusión<sup>24</sup>:** Viendo la comparación en la anterior tabla, entre las actividades que se realizaron con la pedagogía del juego y las que no, se evidencia que estas dos dinámicas de clase (práctica y teórica), resultan ser un complemento, aun cuando los estudiantes muestran un mayor entendimiento cuando se realiza el aprendizaje a partir del juego, pues no solo despierta su curiosidad y atención, sino que además los reta físicamente.

**Fuente:** Elaboración propia.

<sup>24</sup> Esta conclusión nace de la comparación de los resultados obtenidos entre las primeras sesiones y las sesiones finales de la práctica I.

**Tabla 10:***Comparación metodológica práctica II*

<b>Práctica II</b> <b>(Parte 2: La contribución de las plásticas a la atención)</b>							
<b>Narración</b>	<b>N°</b>	<b>Actividad</b>	<b>Descripción detallada</b>	<b>Juego (Práctica)</b>	<b>Guía (teórica)</b>	<b>Simultáneo</b>	<b>Resultados</b>
	1	Crear un títere a partir de una historia	Elaboración títere de media y creación de personajes a partir de una historia.			X	Se reflejó habilidad manual en la elaboración del títere; en la construcción de personajes hubo interacción con otros personajes, dinamismo e imaginación.
<b>Creatividad e imaginación a partir de las artes plásticas.</b>	2	Crear una historia a partir de un títere	Creación de títeres (monstruos) con materiales reciclables.			X	Se evidenció ingenio en la construcción del títere por medio de las diferentes opciones de materiales, la creación de la voz y la interpretación, para la construcción de personajes. Al igual que para la construcción de historias, junto con una mayor motivación para el desarrollo de las clases
	3	Adorno navideño	Manualidades, uso de diversos materiales.		X		Se captó la atención de los estudiantes en medio de la construcción de la manualidad.

**Práctica II**  
**(Parte 2: La contribución de las plásticas a la atención)**

<b>Narración</b>	<b>N°</b>	<b>Actividad</b>	<b>Descripción detallada</b>	<b>Juego (Práctica)</b>	<b>Guía (teórica)</b>	<b>Simultáneo</b>	<b>Resultados</b>
	4	Construcción de un teatrino	Creación casa de los títeres, partes del teatrino e importancia de instrumentos o escenografía en la misma.		X		Se captó la atención de los estudiantes en medio de la construcción de la manualidad.
<b>El cuerpo como expresión artística</b>	5	Video- danza	Importancia de la tradición colombiana, específicamente, de la región andina, sus características propias y costumbres.			X	Es claro el entendimiento en el tema desarrollado, apropiamiento de las secuencias de pasos, manejo de atención.
	6	Guía de cultura andina	Evaluación y entendimiento de las características y costumbres de la región andina.		X		Manejo de atención en clase, confusión en los trajes típicos de la región.



**Práctica II**  
**(Parte 2: La contribución de las plásticas a la atención)**

Narración	Nº	Actividad	Descripción detallada	Juego (Práctica)	Guía (teórica)	Simultáneo	Resultados
	7	Guía monedero	Construcción de monedero con elementos reciclables.		X		Se evidencia atención en clase y una interacción didáctica con la temática
<b>Conciencia, creatividad e ingenio</b>	8	Creación de instrumento	Construcción de zampoña, con el fin de conocer la sonoridad que puede crear un tubo de PVC.		X		Se evidencia imaginación en la construcción, curiosidad por su tímbrica y exploración del mismo.
	9	Guía de evaluación	Guía teórica con cada uno de los temas desarrollados y vistos en clase.		X		Concentración y atención en clase.

**Conclusión<sup>25</sup>:** Viendo la comparación en la anterior tabla, entre las actividades que se realizaron con la pedagogía de las artes plásticas (teóricas) y las que no, se evidencia que estas dos dinámicas de clase resultan ser un complemento; adicionalmente, se encuentra como un resultado general que las artes plásticas mantienen la atención de los estudiantes en el tema que se está desarrollando.

**Fuente:** Elaboración propia.

<sup>25</sup> Esta conclusión nace de la comparación de los resultados obtenidos entre las primeras sesiones y las sesiones finales de la práctica II.

### **Conclusión general de las metodologías**

La sistematización es un proceso que permite reconstruir una experiencia propia y, a partir de allí, hacer un análisis crítico sobre la misma; este proceso permite replantearse los procesos de enseñanza y aprendizaje que se proporcionan en el aula de clase, en este caso, el proyecto tiene como objetivo tomar los recursos, estrategias y métodos de aprendizaje utilizados en el transcurso de las prácticas I y II, las cuales estuvieron desarrolladas por medio de guías teóricas y clases prácticas para, finalmente, hacer una autorreflexión/análisis en cada una de las metodologías implementadas, haciendo énfasis en los juegos y en las artes plásticas; se analizaron los resultados obtenidos de cada práctica y tras una vista general, se encuentra que cada una de las metodologías cumplió con su propósito siendo satisfactorio todo el proceso de prácticas que se llevó a cabo.

## 8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Tomarse el tiempo y analizar a detalle cada uno de los procesos vividos es en verdad gratificante, pues es mediante la reconstrucción donde lo que se implementó en las clases se puede ver tanto de manera general como particular; es esta la manera más asertiva para comparar y reflexionar sobre el rol que el docente tiene en el aula, colocando en contexto la experiencia propia y los aportes que se evidencian a partir de la investigación y los nuevos conocimientos que permiten retroalimentar o reconstruir a futuro, nuevos modelos de aprendizaje utilizados.

El desarrollo y la intencionalidad que debe tener cada una de las clases impartidas debe fundamentarse en buscar estrategias que suplan las necesidades más importantes de cada estudiante, permitiendo conocer a profundidad sus habilidades, cualidades, gustos y destrezas, pues es a partir de allí donde se puede empezar a trabajar y a enriquecer las clases, proporcionando motivación y gusto por el aprendizaje.

Simultáneamente, hago énfasis en la importancia que tiene el docente, pues es fundamental preparar oportunamente cada una de las clases, autoevaluarse constantemente con las estrategias implementadas, buscar una comunicación asertiva y oportuna con los estudiantes, conocer sus intereses, estructurar adecuadamente cada una de las actividades a tratar, buscar dinamismo en clase, etc.

Poniendo en contexto el eje central de la sistematización, se debe apuntar que el cuerpo es la herramienta más importante y fundamental en el transcurso de la vida, pues es el instrumento que permite movernos, comunicarnos e interactuar constantemente con una comunidad, es por ello que el desarrollo motor en la primera infancia debe ser trabajado con mayor frecuencia, pues esto permitirá no solo que el niño conozca a profundidad su cuerpo, sino que también propicie y se ayude de él para tomarlo como lenguaje corporal y enaltecer o exponer

cada una de sus emociones o sensaciones, lo cual permitirá formar un individuo capaz de relacionarse e interactuar pacíficamente con otro individuo.

De igual manera, las artes plásticas permiten que el estudiante ponga toda su atención en el desarrollo de una actividad, demostrando un mejor desempeño para su culminación, mejora en el tiempo del progreso, aumento de la creatividad y un refuerzo de la autonomía, la disciplina, el trabajo personal y la integridad intelectual.

### **8.1 Recomendaciones:**

- Tomar la sistematización como un modelo de vida, debido a que nos permite formarnos profesional y personalmente, autoevaluando y concientizando cada una de las experiencias vividas.
- Buscar estrategias que permitan favorecer el desarrollo motor del estudiante y que a su vez permitan reflejar de alguna manera sus intereses, emociones o sensaciones y, de esa forma, recolectar mejores resultados en las actividades que se propongan en base a estas necesidades.
- Investigar antecedentes o ejemplos que permitan construir un modelo de trabajo adecuado con los estudiantes.
- Leer y comprender otras sistematizaciones u otras experiencias vividas, para tomarlas como guía o punto de apoyo.
- Implementar juegos o didácticas que promuevan no solo el desarrollo cognitivo, sino también el motor y social.
- Cambiar gran parte de la metodología tradicional que manejan las escuelas, implementando nuevas didácticas que fomenten la interacción de los estudiantes.

- Tener una amplia comunicación con los estudiantes para así conocer sus puntos de vista y trabajar sobre ellos.

## 9. Bibliografía

- Aucouturier, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar: Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. Barcelona: Editorial Graó.
- Bantulá Janot, J. (2007). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Breton, D. L. (2002). *La sociología del cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Cabrera, M. J., Sánchez, M. I., & Rojas, R. F. (2016). Uso de objetos virtuales de aprendizaje como estrategia de enseñanza-aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos-prácticos. *Revista Educación en Ingeniería*, 11(22), 4-12.
- Cortés Leal, M. (2014). *Ventajas y desventajas del uso de tecnologías en preescolar y su utilización por moda, innovación o por sus beneficios* [Tesis de maestría]. Tecnológico de Monterrey, Nuevo León, México.
- De La Peña, G. (2018). *Eficacia del programa "Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico", para desarrollar la Motricidad Gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018* [Tesis de grado]. Universidad Peruana Unión.
- Díaz, I., Almerich, G., Suárez, J., & Orellana, N. (2020). La relación entre las competencias TIC, el uso de las TIC y los enfoques de aprendizaje en alumnado universitario de educación. *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 549-566.
- Duncan, I. (2020). *El arte de la danza y otros escritos (Fuentes de arte n° 33)*. Madrid: Ediciones Akal.
- Dussel, I. (2020). La formación docente y los desafíos de la pandemia. *Revista Científica EFI · DGES*, 6(10), 13-25.

- Falk de Losada, M., Carvalho M., & Ostos Ortiz, O. (2005). *Proyecto Educativo Institucional*. Bogotá: Universidad Antonio Nariño.
- Garaigordobil, M., & García de Galdeano, P. (2006). Empatía en niños de 10 a 12 años. *Psicothema*, 18(2), 180 - 186.
- Healthwise for every health decision. (27 de Mayo de 2020). Etapas del desarrollo para niños de 9 años. Recuperado el 19 de Mayo de 2022, de <https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/health-wellness/hw/temas-de-salud/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-9-aos-ue5721#:~:text=un%20nivel%20adulto.,Desarrollo%20sensorial%20y%20motor,y%20se%20arreglan%20sin%20ayuda>.
- Jara Holliday, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*. Bogotá: Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano - CINDE.
- \_\_\_\_\_. (1994). *Para sistematizar experiencias*. San José: CEP Alforja.
- Jiménez Valles, G. Y., & Romero Castillo, C. P. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista tecnológica ciencia y educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14.
- Mendel, G., & Aucouturier, B. (2004). *¿por qué los niños y las niñas se mueven tanto? Lugar de acción en el desarrollo psicomotor y la maduración psicológica de la infancia* (vol. 1). Barcelona: Editorial Graó.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Minerva, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula [Tesis de maestría]. Universidad de los Andes.
- Ministerio de Educación. (2020). *La práctica pedagógica como escenario de aprendizaje*. Bogotá: Ministerio de Educación.

Montessori, M. (1911). *Antropologia pedagogica*. Milano: Vallardi.

Rodriguez Bonilla, J. M. (s.f.). Algunas reflexiones en torno a la relación existente entre las contribuciones de Piaget y Vygotsky con el desarrollo del cerebro y el juego como la principal ocupación del niño.

Roman, Z., & Ati Colcha, I. (2015). *Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “mágicas travesuras” en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa “San Vicente de Paúl”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo* [Tesis de maestría]. Universidad Nacional de Chimborazo.

Sanchez, A., Mosquera Gonzáles, M. J., Ferreira, M., & Proença de Campos, R. (2007). La violencia en el deporte: claves para un estudio científico. *Cultura, ciencia y deporte.*, 2(6), 150-166.

Tallaferro, D. (2006). La formación para la práctica reflexiva en las prácticas profesionales docentes. *Educere*, 10(33), 269-273.



## 10. ANEXOS

### Plan de trabajo

#### Vinculación formativa para el desarrollo de prácticas pedagógicas

En el marco del convenio institucional entre la Universidad Antonio Nariño y la Institución educativa Colegio Paulo VI IED, la estudiante Daniela Lagos Acosta identificada con C. C. No. 1024600410 de la Licenciatura Educación Artística con énfasis en danza y teatro realizará su práctica pedagógica en la institución educativa con relación a los acuerdos establecidos entre institución educativa (centro de práctica), universidad y estudiante. Mediante este acuerdo de voluntades se especifica la información, tiempos, funciones y responsables del proceso de práctica.

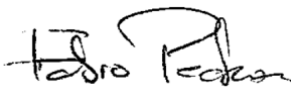
Datos completos del practicante	Daniela Lagos Acosta. C. C. 1024600410 de Bogotá D.C 26 de septiembre de 1999 (21 años)
Institución educativa adscrita al estudiante	Licenciatura en Educación Artística con énfasis en danza y teatro. Facultad de Educación - Universidad Antonio Nariño Curso: Práctica pedagógica investigativa II
Asesor de práctica pedagógica (monitor)	Fabio Pedraza CC. 1032437050 de Bogotá Profesor Licenciatura en Artes Escénicas.
Espacio de práctica	Colegio Paulo VI IED Grado Cuarto.
Área disciplinar en la que se desarrolla la práctica	Educación Artística, Sociales y Ética - Religión.
Dirección del espacio donde se desarrollará la práctica	Cra. 79 # 41 – B04, Bogotá.
Profesor vinculado al espacio de práctica pedagógica	Lili Milena Suarez Rivas. C. C. 63.396.627 de Bogotá Tel. 3112329725
EPS del practicante	Compensar
ARL del practicante	-----
Tiempo en el que se desarrollará la práctica	25 de febrero de 2021 a 28 de mayo del 2021.
Actividades a desarrollar	Se especifican con la tutora de práctica.

**Nota: debido al estado de emergencia por la Covid-19 el profesor titular del centro de práctica no ha firmado el documento, pero ha participado en el establecimiento de los acuerdos que se señalan. Por tanto, se indica el nombre del profesor titular sin su respectiva firma.**

Este acuerdo de voluntades se firmó el 25 de febrero de 2021 en Bogotá.

Daniela Lagos Acosta

Firma: Daniela Lagos A.  
Practicante UAN



Firma: Fabio Pedraza  
Asesor práctica UAN

Nombre: Lili Milena Suarez Rivas  
Tutor escenario de práctica.

## **Plan de trabajo práctica pedagógica Facultad de Educación UAN**

En el marco del convenio interinstitucional firmado entre la Institución Educativa Paulo VI y la Universidad Antonio Nariño y el acuerdo de voluntades entre el practicante Daniela Lagos Acosta, el asesor de práctica pedagógica de la UAN Martha Jiménez y el practicante de la UAN Daniela Lagos Acosta; a continuación, se señalan los objetivos formativos, actividades, duración y resultados que se tendrán durante el proceso de práctica pedagógica.

### **Concepción y objetivos de la práctica pedagógica UAN**

La práctica pedagógica en la Facultad de Educación de la Universidad Antonio Nariño constituye un proceso de formación docente “en el que se articulan prácticas de enseñanza y de aprendizaje orientadas a la configuración de sujetos docentes/enseñantes” (Achilli, p. 23). Desde esta perspectiva, la “práctica pedagógica” alude a la experiencia desarrollada por el maestro en formación en un campo de acción propio de la profesión, alrededor de los saberes fundantes del quehacer educativo, como son la didáctica, la gestión, la pedagogía y el contexto educativo. En esa línea, no se reduce al contexto del aula, sino que involucra “un conjunto de actividades, interacciones, relaciones que configuran el campo laboral del sujeto maestro o profesor en determinadas condiciones institucionales y socio históricas” (Achilli, p.23).

Desde esta perspectiva, la práctica pedagógica en la UAN constituye un espacio dinámico y holístico, donde los procesos de enseñanza y aprendizaje se definen desde una orientación teórica y práctica permitiendo que la “interacción entre los saberes teóricos y el aprendizaje en aula” se generen como “un escenario de confrontación de los procesos de formación con las realidades educativas y un sinnúmero de situaciones que se originan en el ambiente educativo” (MEN, 2016a, p. 7). Finalmente, tales diálogos y procesos promueven el desarrollo de otros aspectos fundamentales de la formación del Licenciado, como son (MEN, 2016a, p. 5):

- A. La formación intelectual, ética y estética de los sujetos.
- B. La interlocución entre sujetos y saberes.
- C. El reconocimiento de contextos.
- D. La generación y transferencia de conocimientos pedagógicos y disciplinares.
- E. La formación disciplinar, pedagógica y práctica.
- F. La reflexión sobre la acción.

### **Duración y actividades**

El estudiante practicante realizará una práctica pedagógica de mínimo 56 horas reales durante el semestre, las cuales se encuentran distribuidas en 4 horas de trabajo semanal.

Debido al estado de emergencia por la Covid-19, se realizarán algunas de las siguientes actividades de práctica pedagógica:

- a. Apoyo virtual y uso de tecnologías
- b. Desarrollo de material didáctico (físico, virtual)
- c. Desarrollo de encuentros virtuales con la participación del profesor de centro de práctica
- d. Apoyo docente a encuentros virtuales
- e. Acompañamiento a actividades extracurriculares
- f. Desarrollo de actividades transversales
- g. Tutorías en el marco de los procesos establecidos por el colegio.
- h. Acompañamiento familiar y actividades de refuerzo
- j. Trabajos en grupos específicos

UNIDAD	SUBTEMAS	SEMANA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES
Contexto escolar.	a. Documentos institucionales b. Políticas públicas. c. Prácticas de observación	2-3	En este primer momento, cada estudiante en compañía de su docente asesor hará un reconocimiento institucional el cual busca que el futuro licenciado tenga ocasión de identificar y definir la institución escenario de su práctica. Se realiza un ejercicio de observación en los diferentes ambientes y niveles de aprendizaje presentes en el aula en el contexto de la institución educativa asignada.
A. Diseño y planeación académica.  B. Práctica pedagógica  Señalar y agregar las unidades que acordadas y que correspondan al caso de práctica pedagógica	Señalar las actividades acordadas	4-14	La esencia de este ejercicio radica en ver la práctica como un espacio de formación, una actividad de aprendizaje y a la vez como un posible escenario para la investigación. De allí que el futuro docente este llamado a: a. Planear de manera consciente, intencionada y clara su quehacer en el aula. b. Ser evaluado y realizar actividades de autoevaluación de forma tal que su práctica y su ejercicio se modifique y mejore. c. Reflexionar sobre los diversos hechos que rodean su ejercicio de práctica.  Señalar y agregar las unidades que acordadas y que correspondan al caso de práctica pedagógica

### **Roles del proceso de práctica pedagógica**

A continuación, las funciones que cumplen cada uno de los actores en el proceso de la práctica pedagógica:

**Tutor (Profesor titular de la institución educativa)**

Se trata del profesor de la institución educativa quien acompaña al estudiante durante la realización de su práctica. Asimismo, reporta oportunamente al docente asesor, universidad o entidades competentes cualquier amenaza o vulneración de los derechos y deberes de los practicantes.

**Monitor (Profesor asesor UAN)**

Es aquel que tiene bajo su responsabilidad el proceso de acompañamiento y seguimiento del proceso de práctica pedagógica del estudiante.

**Practicante (estudiante)**

Estudiante de la UAN quien realiza su práctica pedagógica de acuerdo con las orientaciones y acuerdos establecidos entre universidad e institución educativa.

En el reglamento de práctica pedagógica de la Facultad de Educación de la UAN y los contenidos programáticos de las asignaturas de práctica, se especifican las condiciones, estructura y duración de la planeación, evaluación y acompañamiento de todas las actividades que realiza el estudiante en el centro de práctica.

### Cronograma de actividades

Semanas	Práctica	Tipo de actividad	Duración de horas semanales	Grados
1-2	Presentación en el colegio, con tutor	Diálogo con tutora de práctica donde nos presentamos y acordamos algunos encuentros sincrónicos y ayuda en creación de guías, etc.	4 horas	Cuarto.
2-3	Acompañamiento en clase	Reforzar y conocer la metodología que se imparte en la clase, conociendo a cada uno de los estudiantes	4 horas	Cuarto
3-4	Diálogo con la docente de área.	Busco entrar en una conversación con la maestra de área, para cuadrar un cronograma de actividades estipulado para la práctica.	4 horas	Cuarto
4-5	Realización de guías	realizar una guía a través de la cual se pongan actividades lúdicas para que los estudiantes comprendan mejor el tema.	4 horas	Cuarto.
5-6	Clase dirigida	Acompañar a los estudiantes haciendo calentamiento previo	4 horas	Cuarto.

6-7	Clase dirigida	Promover en los estudiantes el cuidado del cuerpo a través de la actividad física.	4 horas	Cuarto.
7-8	Realización de guías.	Buscar la alternativa y la metodología para que los estudiantes comprendan el tema de giros y traslaciones a través de las artes y la didáctica.	4 horas	Cuarto.
8-9	Clase Dirigida	Realización de ejercicios de coordinación, lateralidad y disociación.	4 horas	Cuarto.
9-10	Clase Dirigida.	La importancia del vals y sus pasos básicos.	4 horas	Cuarto.
10-11	Clase Dirigida.	Asociación del vals con la tradición de las danzas andinas.	4 horas	Cuarto.
11-12	Clase Dirigida.	La importancia e historia del pasillo y sus pasos básicos.	4 horas	Cuarto.
12-13	Clase Dirigida.	Pequeña coreografía de la danza del pasillo, teniendo en cuenta la lateralidad y disociación del estudiante.	4 horas	Cuarto.

## Monitoreo y sistematización

Se han proyectado las siguientes formas de monitoreo y sistematización:

### A. Acompañamiento docente UAN

Cada estudiante de práctica pedagógica tendrá el acompañamiento de un docente de la Facultad. Entre sus tareas: revisión de técnicas de planeación y reflexión de la práctica, gestión de espacios, mínimo 6 comunicaciones con el docente titular de la institución y acompañamiento de las actividades de práctica pedagógica, asesorías al estudiante, acompañamiento académico pedagógico y disciplinar, y seguimiento.

### B. Portafolio

Cada estudiante realizará el “Portafolio de Práctica”, el cual constituye la memoria organizada de planeación, registro, reflexión y sistematización de la práctica pedagógica. El portafolio en la práctica pedagógica tiene dos criterios organizativos fundamentales. Por un lado, contiene las técnicas que permiten la recolección y sistematización de la información de la práctica (planeación de actividades, ejercicios de reflexión, etc.). Y por otro, el portafolio se organizará de forma virtual en la plataforma MOODLE institucional, ya que permite una mejor organización de la información, canales óptimos de comunicación estudiante-docente, aumento de posibilidades de revisión y acompañamiento virtual, y monitoreo permanente a docentes y estudiantes por parte de las directivas de la Facultad de Educación de la UAN.

### C. Eventos académicos

En la Facultad de Educación de la UAN, desde el 2016 se viene realizando semestralmente el “Seminario de Formación Docente de Práctica Pedagógica”, el cual constituye un encuentro académico entre los integrantes de la comunidad UAN y otras comunidades educativas, que busca multiplicar espacios de diálogo, reflexión, debate y construcción epistemológica en torno a los retos y apuestas que exige la práctica pedagógica. En este sentido, se generan encuentros académicos de reflexión y diálogo (charlas, conversatorios, mesas redondas, talleres, etc.) en torno a los lugares y problemas de la práctica pedagógica realizada por los estudiantes de la Facultad. Asimismo, en la Facultad se realiza SIFORED, el cual constituye el evento académico líder de los procesos de reflexión y sistematización de lo que acontece en la Facultad de Educación.

### Causales de terminación de la relación de práctica

De acuerdo con la resolución 3546 de 2018 del Ministerio de trabajo, se consideran causales de terminación de la relación formativa:

- A. Incumplimiento de los tiempos y actividades pactadas para el ejercicio de práctica.
- B. Pérdida de la condición de estudiante por parte del practicante.
- C. Escrito de terminación anticipada de la práctica entre estudiante, tutor y monitor. Se debe señalar la causa de la terminación.
- D. Aquellas causas establecidas en la reglamentación interna del escenario de práctica y/o la Universidad Antonio Nariño. Revítese el reglamento de práctica pedagógica y contenidos programáticos.

**Nota: debido al estado de emergencia por la Covid-19 el profesor titular del centro de práctica no ha firmado el documento, pero ha participado en el establecimiento de los acuerdos que se señalan. Por tanto, se indica el nombre del profesor titular sin su respectiva firma.**

Este plan de trabajo, se firmó el 25 de febrero de 2021 en Bogotá.

Daniela Lagos Acosta.

Firma: Daniela Lagos A.  
Practicante UAN

Fabio Pedraza

Firma: Fabio Pedraza  
Asesor práctica UAN

Nombre: Lili Milena Suarez Rivas  
Tutor escenario de práctica.

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO.**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA CON ÉNFASIS EN DANZA Y  
TEATRO.**

**PRÁCTICA PEDAGÓGICA II**

**FABIO LEONARDO PEDRAZA PACHÓN**

**DANIELA LAGOS ACOSTA**

**CÓDIGO ESTUDIANTIL:**

**10081817435**

**REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

**BOGOTA D.C 2021.**

## **Narraciones**

### **Narraciones práctica I**

#### *Narración 1: los primeros encuentros*

Reconocer, aprender y reflexionar, son las palabras que debemos llevar como artistas en formación, pues es a partir de ellas donde se crea y se llega a crecer profesionalmente, el ser docente tiene muchas cualidades, pues su función está en transmitir un mensaje o un conocimiento a una variedad de personas que piensan, sienten y actúan diferente, pues he ahí la importancia de conocer, ver y analizar cada uno de los procesos que llevan nuestros maestros, para ir buscando interiormente cómo es nuestra forma de enseñar, qué metodologías y recursos usamos para intervenir y conocer a los estudiantes.

Lograr que un aprendizaje o una enseñanza sea transmitida y comprendida por otra persona, suele ser complejo en especial cuando a quien queremos enseñarle es a un niño de entre 8 y 9 años, a quien le interesa tomar su tiempo para su jugar o persuadirse con cualquier cosa. Buscar la manera en que cada persona o estudiante que nos escuche como docentes no pierda la concentración en la idea que se quiere transmitir, convirtiéndose en la tarea más importante del día en cada clase de cuarto de primaria.

Antes de iniciar con la práctica, debo confesar que sentía mucho temor, pues poca experiencia había tenido al dictar una clase o en el acompañamiento de un grupo, así que primeramente lo que hice fue dirigirme con la Maestra Martha, para saber cuál iba a ser mi proceso y de que constaban estas prácticas, al hablar con ella pude dar cuenta de que me correspondía el grupo de Circo para todos (escuela abierta). Sin embargo, al contarle al Maestro Cárdenas mi experiencia como docente y al notarme un poco atemorizada, decidió dejarme con la Maestra Martha en el Colegio Paulo VI, en el que estoy asistiendo en estos

momentos con los grados cuartos. Al enterarme de esto la Maestra Martha me facilitó los números de las docentes para comunicarme con ellas y hablarle sobre el plan de trabajo que tenía pensado hacer, teniendo en cuenta cada una de las opiniones de las docentes. En esta comunicación continua, la Maestra Lili Suarez, docente de la institución en el área de ética y religión, educación artística y sociales, se ofreció para acompañarme en el proceso de las prácticas. Allí tuvimos una pequeña conversación en la cual acordamos algunas propuestas de actividades para los niños y los horarios que se manejarían.

En un primer momento fue complejo lograr comunicarme con la docente con quien iba a realizar mis prácticas, por cuestiones de tiempo tanto de ella como míos, sin embargo, para dar inicio a las prácticas al final del día de la semana primera, en una conversación telefónica acordamos el desarrollo de una guía de “luz y sombra” para uno de los primeros encuentros sincrónicos con los estudiantes, la cual preparé en un espacio diario durante cuatro días. Lo peculiar de elaborar esta guía fue pensar la mayoría del tiempo si estaba lo suficientemente clara o bien explicada, pues para los niños de grado cuarto se busca explicar de una manera simple y sencilla para que ellos la comprendan.

Luego indagué sobre cada uno de los temas, donde pretendía asociarlos a las artes en general, por ende, para el tema de la sombra y luz, lo asemejé con dibujo y para la rotación y traslación con danza, específicamente la danza del vals. Durante la guía puse algunos ejercicios para hacer en casa, explorando en ellos su imaginación y creatividad con cada una de las actividades. Terminada la guía, la envié por correo a la maestra Lili para que viera mi planeación y así mismo me hiciera las correcciones pertinentes. Enviada cada una de las correcciones de la maestra, me retroalimenté en mi trabajo y pude darme cuenta de algunas falencias en cuanto a la necesidad y recursos de los estudiantes, pues algunos de los ejercicios



propuestos necesitaban de elementos como una cámara, con lo cual no cuentan todos los estudiantes. No obstante, al ver lo ocurrido, la Maestra Lili Suarez me solicitó que preparara una actividad en la que por medio del vals les explicara a los estudiantes la rotación y la traslación, su importancia, y las cosas que esto podría mejorar en ellos e hiciese un ejercicio de proyección con luz y sombra para el siguiente encuentro.

A la hora de la clase mi docente guía me dio la oportunidad de empezar con un pequeño calentamiento, en el que busqué que los estudiantes articularan cada uno de los miembros a través de la rotación y flexión, para pasar así a hacer un calentamiento algo más rítmico, donde saltamos y bailamos al compás de la música, terminado el ejercicio, pasé a explicarles de a poco cada uno de los movimientos que hacen los pies para bailar el vals y cuál era el tiempo de ellos, algunos siguiéndome el paso y las indicaciones, lograron hacer el ejercicio. No obstante, en la clase sincrónica con la maestra, pude evidenciar cada uno de los comportamientos y maneras de pensar de cada uno de los estudiantes, pues es notorio desde su forma de dirigirse hasta su acción física que se evidenciaba algunas veces en cámara. Por otro lado, para enfatizar en la explicación de la maestra frente a la guía, propuse un ejercicio de luz y sombra a través de un video, donde les explicaba a los niños la posición de las manos para hacer figuras y reflejarlas en la pared. Por cuestiones de tiempo solo se alcanzó a ver el video en un grupo, sin embargo, en los otros les enseñé la posición de las manos, para hacer tres animales diferentes.

Con esta pequeña actividad pude reconocer cómo cada estudiante es tan inmensamente diferente a la hora de aprender, con estudiantes que prestan atención a muchos detalles captando de manera sencilla toda la información que se le da, a comparación de otros chicos que les cuesta un poco la atención y necesitan de la constante actividad, que no los deje

perderse de la conversación con cualquier situación a su alrededor.

A parte de eso no puedo dejar de lado la gratificante sensación y profunda empatía que causa cada estudiante con el docente, genera una inmensa responsabilidad a la hora de sentir el hecho de mi función como futura educadora (hoy practicante) de niños, jóvenes y adultos; que como ellos pueden no conocer cualquiera de los ámbitos del conocimiento que quizás poseo, el no dejar caer en el error, el mejorar y aprender para no estar equivocada y el crecimiento de mis mismos conocimientos encaminada al no egoísmo de la información y más bien de la educación

Para mí la educación se ha convertido en un trabajo duro de persistencia y autonomía, pues es importante en primera medida conocer los saberes, falencias y habilidades de cada uno de los estudiantes, para así buscar una herramienta que nos ayude a sacar provecho de ella o a corregir aquellos errores, pues siento que el profesionalismo de los docentes se basa en la compañía e investigación constante con el estudiante y en la preparación de las clases, pues son bases fundamentales para que el estudiante se apropie y cree su propio cronograma de actividades frente a lo planeado en clase. No obstante, es importante también ser consciente de la importancia de la teoría y de la práctica, pues es a través de estos métodos donde se genera una exploración e investigación de cada tema tratado dejando evidentemente mucho más conciso el tema.

En lo personal me he sentido muy tranquila y feliz con mis prácticas, pues he estado pendiente de cada una de las anotaciones y ejercicios que me deja mi acompañante docente, para así ser consciente de cada una de las intervenciones y los ejercicios propuestos. Por otro lado, con los ejercicios que he realizado con los estudiantes, siento en lo personal que me han funcionado, pues las actividades dinámicas y la actividad física los motiva mucho y aprenden

de ello, lo cual me hace sentir satisfecha con mis planeaciones de clase y las intervenciones de las misma.

Como reflexión y compromiso me queda seguir aportando e investigando más sobre el valor y el campo docente, para atribuirles de buena manera un conocimiento claro y conciso a los estudiantes. Por otro lado, me queda la conciencia y la autonomía en la planeación de clases, ya que esto me forma y me permite autoevaluarme con cada uno de los ejercicios que planteo, ayudándome así a ir mejorando cada una de las falencias que se van presentando.

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO.**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA CON ÉNFASIS EN DANZA Y  
TEATRO.**

**PRÁCTICA PEDAGÓGICA II**

**FABIO LEONARDO PEDRAZA PACHÓN**

**DANIELA LAGOS ACOSTA**

**CÓDIGO ESTUDIANTIL: 10081817435**

**REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

**BOGOTA D.C 2021**

### *Narración 2: La didáctica como aprendizaje*

La práctica pedagógica se ha convertido para mí en un espacio de enseñanza individual y colectivo, ya que me permite analizar y entender las metodologías y estrategias que se utilizan a la hora de enseñar, creando y proponiendo nuevas didácticas que permitan que el estudiante se interese por la clase y aprenda de ella. En estas cuatro semanas tuve la oportunidad de desarrollar algunas guías de apoyo y una clase práctica, lo cual me llevó a pensar en las estructuras de estas guías, en el cómo, el por qué, qué iban a llevar consigo escritas y qué recursos podría tomar para que se entendieran fácilmente.

La primera guía que realicé pretendía enseñar la rotación y traslación matemática vinculada al arte, para ello, en primera medida quise retroalimentar e investigar a profundidad el tema, buscando que a través de ello pudiera comprender y saber qué recursos podría tomar para que fuese dirigido de la mejor manera al estudiante. Lo primero que realicé en la guía de apoyo fue una breve explicación a través de la escritura, poniendo en análisis lo que significa, lo que es y para qué nos sirve la rotación y traslación. Luego, a partir de allí di algunos ejemplos a través de imágenes, con el fin de que se pudieran notar sus similitudes y diferencias. Teniendo esto claro, pasé a dejar algunos ejercicios que ayudarán a comprender mejor el tema, el primero de ellos buscaba crear un dibujo a partir de figuras geométricas, donde se debía buscar, a través de la explicación, la traslación de este dibujo. El segundo punto de la guía constaba en analizar algunas imágenes, poniendo en ellas sí se caracterizaba por ser una rotación o una traslación, el tercer punto, según las indicaciones dadas en la guía, se debía trasladar o rotar alguna de las figuras mostradas y como último punto se debía dibujar cada una de las figuras mostradas en el punto correspondiente y hacer la rotación o traslación según lo indique la posición de las flechas.

Debo decir que fue una guía en la que aprendí y busqué los recursos necesarios para llevar el tema a las artes plásticas, pues buscaba poner en juego la creación a partir del dibujo y la práctica del color.

La segunda y tercera guía que realicé, fueron un poco más creativas, pues la idea de ellas era crear o proponer una estructura para diseñar una carta a mamá y papá. Para ello tomé en cuenta la importancia de los ejercicios de motricidad fina, poniendo en juego el origami, el dibujo y el análisis en la escritura. Para estas guías lo primero que tomé como referencia fueron algunas reflexiones frente a la importancia del agradecimiento y el amor hacia nuestros seres queridos, luego explicaba y daba el paso a paso de los materiales y recursos que se iban a utilizar, y finalmente, consecuente a los puntos de la guía, propuse algunos diseños de escritura y dibujos para que fuesen calcados y coloreados por los niños a imaginación y creación propia, poniendo allí en juego los colores, los marcadores, las tizas o crayones, esto con el fin de darle vida, color e imaginación a cada una de las cartas. No obstante, luego quise poner en práctica algunas figuras en origami (flor-camiseta), buscando decorar cada una de las cartas, para ello busqué dar el paso a paso a través de la explicación e intervine con imágenes para que se hiciera más claro el paso a paso.

En el transcurso de las prácticas pedagógicas me he sentido un poco fuera de contexto, pues es triste el no poder compartir e interactuar con los estudiantes presencialmente. Personalmente siento que la virtualidad me ha brindado varias oportunidades para investigar, indagar y profundizar algunas teorías o didácticas que podrían funcionar para llamar la atención de los estudiantes. Sin embargo, es muy complejo a veces tener que diseñar guías de apoyo para los estudiantes y no tener la oportunidad de retroalimentarla con ellos, pues siento que, si esto fuese posible, me favorecería a mi como estudiante en formación, porque me haría reflexionar

sobre las metodologías y recursos que estoy utilizando en cada una de las guías. Sin embargo, cuando he tenido la oportunidad de encontrarme con ellos en las clases virtuales prácticas, me hacen saber el gusto por lo aprendido y puedo retroalimentarme de ello.

La clase práctica que tuve con los estudiantes fue una de mis clases favoritas, ya que tuve la oportunidad de estar acompañada por cada uno de los grupos de cuarto grado, permitiendo conocer los procesos de cada grupo y la disposición de ellos. Fue una clase en la que quise en primer momento llamar la atención de los estudiantes mediante el juego, para ello me acompañé de unas diapositivas en PowerPoint donde realicé un juego dinámico nombrado “la botella loca”. Este constaba de una botella que giraba en el centro de una serie de preguntas y retos que se harían cuando la botella quedara quieta. Siento que es un juego en el que los estudiantes se dispersan y se concentran con la clase, en primera medida lo hice individualmente, pero noté que muchos de los estudiantes se persuadieron y no me prestaban atención. Al ver esto decidí hacer la misma metodología por grupos y funcionó mucho mejor, la idea que tuve con ello era conocer las habilidades físicas de cada uno de los estudiantes, analizando a través de las preguntas y los retos propuestos en la diapositiva, qué piensan del ejercicio físico y qué hacen en sus tiempos libres. Esto con el fin de conocer cada una de sus habilidades y destrezas en cuanto al arte, lo cual me iba a llevar a fundamentar y a entender qué metodologías se puede utilizar con cada uno y con cada grupo. No obstante, terminado el juego, pasamos a hacer un calentamiento, donde fuimos articulando cada uno de los segmentos corporales a través del estiramiento y de la circunducción. Terminado esto, pasé a hacer un ejercicio de mimesis donde buscaba ver las habilidades motoras de cada uno de los estudiantes, para ello utilicé una secuencia de canciones en las que trabajé asociación, disociación, lateralidad y actividad física. A partir de ello me di cuenta de la disposición de los estudiantes

para este tipo de actividades, quiénes tienen habilidades para la danza y con quiénes se debe trabajar más en cuanto a las habilidades motoras. Por otro lado, terminado el encuentro, tuve la oportunidad de dialogar en algunos grupos sobre el proceso que estoy llevando, preguntándoles cómo se sienten ellos con este tipo de ejercicios, de lo cual me dicen que les gusta hacer actividad física, pero que a veces no se sienten cómodos en el espacio, poniendo como énfasis el acompañamiento de los padres en ese momento. Esto me lleva a pensar sobre qué estrategias podrían ser funcionales para darle solución a este problema.

Una de las cosas que me llevo de la práctica es el reconocer y distinguir cada uno de los procesos que lleva cada estudiante y cómo puedo yo a partir de estrategias metodológicas hacer que comprenda lo que se le está brindando de una manera más fácil. Por mi parte siento que cada estudiante es un universo en el que se encuentran miles de posibilidades, pues como docente artista en formación me he dado la oportunidad de aprender a través del autorreflexión y a través de los estudiantes, pues siento que son ellos los que nos forman a nosotros, los futuros docentes, son ellos quienes nos patrocinan y nos incentivan a investigar e indagar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

Aparte de las prácticas pedagógicas, quiero hacer énfasis en la estructura que se lleva desde la universidad para llevar a cabo cada una de estas prácticas, pues debo decir que personalmente me han ayudado a analizar y a entender muchas cosas, haciéndome caer en cuenta de la importancia de las bitácoras que se hacen en cada una de las áreas ya que son un apoyo fundamental a la hora de impartir o dirigir una clase. Por otro lado, este tipo de reflexiones escritas, en lo personal se me hacen muy complejas para mí, porque no me siento cómoda con la escritura, se me dificulta, sin embargo, esto me ha dado la oportunidad de practicar y poner en contexto mis habilidades y falencias a la hora de transmitir o proyectar algo, con lo cual me



siento agradecida porque me fortalece como individuo y como profesional. Siento que esta es la mejor manera de quitar esos miedos y tapujos que se forman muchas veces en la mente del no poder, y exigirme y demostrarme a mí misma que sí se puede. Ha sido un proceso largo y duro para mí, sin embargo, cada uno de los momentos de práctica y estos espacios de escritura, me han ayudado y me ayudarán a crecer como docente artista en formación.

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO.**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA CON ÉNFASIS EN DANZA Y  
TEATRO.**

**PRÁCTICA PEDAGÓGICA II**

**FABIO LEONARDO PEDRAZA PACHÓN**

**DANIELA LAGOS ACOSTA**

**CÓDIGO ESTUDIANTIL: 10081817435**

**REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

**BOGOTA D.C 2021.**

### *Narración 3: Formadores De Vida.*

Estas últimas semanas de práctica han sido fundamentales para mi desarrollo como docente-artista, pues dediqué gran parte de mi tiempo a indagar, crear e imaginar nuevas estrategias pedagógicas que permiten que el estudiante, a través del arte, adquiera diversos conocimientos.

En el transcurso de la semana tuve la oportunidad de tocar dos temas importantes para el desarrollo cognitivo de los estudiantes: el razonamiento abstracto y espacial, donde a partir de información estructuré una guía para cada tema profundizando desde la teoría hasta la práctica, el desarrollo y la importancia de estas destrezas y habilidades.

Jean Piaget, es uno de los autores y pedagogos que hablan sobre el aprendizaje cognitivo según etapas, del cual se percibe que el razonamiento abstracto se debe dar a conocer a los niños a partir de los 11 años, pues es una edad en la que los estudiantes empiezan a buscar y a dar posibles soluciones a diversos conflictos, promoviendo la autonomía, el razonamiento y la creatividad. Por otro lado, el razonamiento espacial es aquel que le permite al estudiante reflexionar sobre el espacio en el que estamos y sus posibles dimensiones, por lo cual es un factor que lo ayuda a apropiarse y conocer el espacio en el que se mueven o dirigen, partiendo de un punto a otro.

Como estructura de la guía, como primer objetivo, expliqué cada uno de los temas a abordar, dando su definición o concepto. Posteriormente, en la guía de razonamiento abstracto pasé a realizar diversas actividades con el objetivo de que el estudiante creará e imaginará nuevos espacios a través de sensaciones y emociones, incluyendo aquí cualquier material o recurso que le sirva para expresar mediante una creación artística lo que estaba en su mente.

Adicionalmente, en la guía de razonamiento espacial comencé explicando el concepto y abordé ejercicios que le permiten al estudiante crear un espacio, apropiándose de él mismo, allí realicé ejercicios como laberintos, acertijos, etc. Para finalizar esta guía había un punto en que los niños debían recrear la forma de un objeto con su cuerpo.

La realización de estas guías me permite retroalimentar, conocer e investigar los aportes y metodologías que utilizan otros pedagogos, teniendo en cuenta y analizando claramente la edad y el grado a los niños a las que van dirigidas las guías, sin embargo, tomo herramientas para inventar y crear otras dinámicas o didácticas que permitan que el estudiante, a través de la experiencia, se llene de conocimiento, descubriendo en sí mismo un sentido de pertenencia por la investigación e indagación de nuevos saberes.

Con respecto a las clases prácticas con los niños de grado cuarto, tuve la oportunidad de realizar dos encuentros en el transcurso de estas cuatro semanas; cada uno de los encuentros que tengo con los estudiantes para mí es valioso ya que siempre aprendo nuevas cosas, puesto que puedo decir que aunque no estemos en la presencialidad, la virtualidad nos ha abierto las posibilidades a nuevas estrategias de aprendizaje y de enseñanza, a pesar de no ser uno de los factores más positivos para las artes en general, puedo decir que, a través del dinamismo, me hace sentir que puedo brindarle a los estudiantes un espacio de esparcimiento en el cual ellos pueden, a través del movimiento, generar nuevas posibilidades y nuevos rumbos, despegándose un poco de los problemas sociales o familiares, permitiéndoles divertirse en el espacio, en el encuentro, en el "estar" de las artes en general; en este encuentro comencé con un pequeño calentamiento, articulando cada uno de los segmentos corporales a través de la circunducción y

la flexión. Terminado el calentamiento previo, di inicio a una clase de acondicionamiento físico a través de la danza, donde utilicé canciones con diferentes rítmicas, permitiéndome observar el desarrollo y la motricidad de cada uno de los estudiantes, así, a partir de cada uno de los ejercicios, trabajé su acondicionamiento físico, asociación, disociación, lateralidad y coordinación. Terminada la actividad pasé a hacer un espacio de entrega al cuerpo donde hicimos estiramiento y manejamos la respiración, apropiando cada uno de los miembros del cuerpo, agradeciendo por el espacio que se había brindado.

Estas son mis últimas narrativas y puedo decir que el proceso que he llevado en el transcurso de las prácticas me ha hecho cambiar mi perspectiva frente a la docencia pues es de destacar que el docente es el encargado de transmitir un mensaje, mensaje que si no es bien estructurado puede generar conflictos, sin embargo, son aquellos puntos y cuestiones que nos hacen pensar en las metodologías, estrategias, didácticas y recursos que como docentes debemos manejar en el aula, teniendo en cuenta el grado de cada uno de los estudiantes, las habilidades, destrezas y falencias que se generen o están presentes en cada uno de ellos, para buscar una solución que permita que el estudiante adquiriera el conocimiento apropiado y así mismo, a través de la experiencia y de la investigación e indagación, busqué generar un conocimiento autónomo.

Debo decir igualmente que como individuo he crecido personal y profesionalmente, pues las prácticas me han llevado a un espacio de autorreflexión, donde analizo y percibo la importancia del ser docente, pues, aunque muchas veces me genere temor cierta responsabilidad, los estudiantes son el motor y la fortaleza para crecer, aprender y conocer un poco más de la vida y de los saberes.

El compartir y brindar conocimiento a los estudiantes de grado cuarto fue para mí un reto, pues al ser estudiantes de corta edad, existe la necesidad de manejar un lenguaje particular y

conciso, sin embargo, agradezco a la maestra que acompañó mi proceso durante las prácticas, porque me permitió trabajar con todos los grupos y resolvió cada una de las dudas que iba teniendo durante el proceso; agradezco también a los estudiantes, porque en cada uno de los grupos se vio la disposición para cada una de las clases e intervenciones. Son estudiantes de los cuales he aprendido mucho, pues el estar con ellos me ha hecho buscar recursos y metodologías para impartir y dirigir las clases, además, cada uno de los temas que abordé en cada una de las guías me permitió enfocar diversos temas en el ámbito de las artes, pues a veces la comprensión de algún tema en específico, se hace más entendible si se lleva desde un medio artístico.

Aunque la virtualidad me ha permitido buscar nuevas herramientas para la construcción de las clases, siento que el enfoque de las prácticas se debería llevar desde la presencialidad, pues la convivencia en cualquiera de los ámbitos artísticos es fundamental para el desarrollo cognitivo y motriz de los estudiantes, sin embargo, es un tema que se sale fuera del alcance de todo, aunque cabe destacar que la pandemia nos ha permitido ver la enseñanza y el aprendizaje desde otro punto de vista.

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA CON ÉNFASIS EN DANZA Y  
TEATRO**

**PRÁCTICA PEDAGÓGICA II**

**EDWIN ARMANDO GUZMÁN URREGO**

**DANIELA LAGOS ACOSTA**

**CÓDIGO  
ESTUDIANTIL:  
10081817435**

**REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

**BOGOTÁ D.C 2021.**

## **Narraciones Práctica II**

### ***Narración 1: Creatividad e imaginación a partir de las artes plásticas.***

La práctica pedagógica para mí se ha convertido en un espacio de autonomía, responsabilidad, creación, interacción y amor con los estudiantes, este semestre con mi segunda práctica, se me dio la oportunidad de quedar con los estudiantes de grado cuarto del colegio Paulo VI, lo cual es gratificante para mí, porque he estado con cada grado y conozco el proceso formativo que lleva cada uno, es un grado en el que a partir de la metodología que he llevado he conocido capacidades artísticas en los estudiantes que me permiten crear nuevas estrategias y mejorar las metodologías de enseñanza.

Como primer momento decido dialogar con la docente que me acompaña en las prácticas, para conocer el contenido y los temas que están llevando para tenerlos en cuenta a la hora de retomar las actividades con los grupos, a partir de ello, realizó un cronograma de actividades implementado al plan de estudio y vinculación formativa de la universidad, es un cronograma en el que buscó fortalecer y enseñar la cultura y tradición de Colombia a partir de cada uno de los departamentos, donde se dará a conocer por medio de una didáctica cuales son las danzas, músicas y platos típicos de la región, luego, se dará espacio para explicar los pasos básicos por región.

Este cronograma fue propuesto con el fin de seguir cada una de las actividades, sin embargo, la virtualidad y la alternancia me han cambiado los planes propuestos, llevándome a realizar guías de apoyo para los estudiantes a partir de las manualidades y las artes plásticas, para la construcción de la guía he llevado dos temas de gran importancia, la cultura tradicional de la navidad en Colombia y la creación de títeres.



La primera y segunda guía, buscan promover el desarrollo motriz de los estudiante a través del manejo de materiales y recursos para la creación y construcción de títeres, en la primera guía a través de instrucciones y manejo literario pretendo que los estudiantes cree un títere hecho de media a partir de un cuento propuesto, esto, con el fin de tomar alguno de los dos personajes y darles vida propia a través del títere, cada personaje tiene una intención y personificación diferente, pues uno es una abuelita y el otro es un gato, el propósito es que al terminar la construcción del títere, el estudiante, apropie el personaje a través del movimiento, la voz y la interpretación.

La segunda guía, es la construcción de un títere a través de materiales reciclables, para la elaboración dejé a disposición la imaginación de cada uno de los estudiantes, pues este títere es un monstruo al cual pueden agregarle, pintarle o añadirle cualquier elemento, la idea es que el estudiante cree, imagine y construya a partir de su propia percepción el cuerpo del títere, sumándole a esto elementos como la interpretación, por medio del movimiento y la voz.

Estas guías me llevaron a investigar, la importancia del títere en el campo teatral, la construcción y clasificación de los mismos, puedo decir que los títeres son parte fundamental para muchos artistas, pues a través de ellos se crean y se apropian diversos personajes que, a través de la sátira, dejan un mensaje concreto para la sociedad. La construcción de títeres permite que el estudiante por medio de la experimentación se dé cuenta de factores que son importantes en las artes plásticas como lo son la mezcla de pinturas, el dibujo y el uso de herramientas, por otra parte, nos permite ver en los estudiantes la manera de pensar y de interactuar con el mundo, permitiendo que moldean su personalidad, desarrollen su creatividad y mejoren su autoestima, lo cual los lleva a expresar con más facilidad sus sentimientos, deseos y emociones.

María Montessori, en su libro “The Discovery of the child” Menciona:

*No enseñamos el dibujo por el dibujo, sino para proporcionar la oportunidad de preparar los instrumentos de expresión... Esto es una verdadera ayuda para el dibujo libre, que, al no ser desagradable ni incomprensible, estimula al niño a continuar* (Montessori. la importancia del arte en la educación.).

Breve descripción de la importancia del manejo de las artes en edades cortas, pues son fuente de estimulación que ayudan al crecimiento personal y social del estudiante.

La tercera guía de apoyo que realice, constaba en realizar una figura o molde navideño, por lo cual decidí estructurar la guía en tres partes, la primera de ella consta de una breve explicación en la que cuento la importancia de las artes plásticas para la vida del ser humano y el beneficio del mismo, luego, a partir de un paso a paso y de ejemplos, doy inicio a la construcción de la figura, para ello utilizamos elementos como la pintura, el algodón, el (icopor), entre otros y ya para finalizar, debían tomar una foto de la manualidad terminada. El propósito de esta guía es que con algunas bases que tuvieron para la construcción de títeres, cada estudiante logrará seguir cada una de las indicaciones y por si solo elaborará la manualidad pedida.

La elaboración de guías de apoyo, me ha llevado a investigar a profundidad cada uno de los temas que se van a desarrollar, permitiendo ver diferentes herramientas y metodologías que puedes servir y aportar a los estudiantes, donde la idea no es solo que muestren un ejercicio del tema desarrollado, si no que a través de la experimentación, creación y composición puedan entender y comprender el manejo de color, herramientas y formas.

Personalmente me he sentido muy a gusto con las prácticas, pues me han brindado herramientas que sé que en un futuro me van a servir y me van a formar como docente artista, es

un espacio en el que busco que los estudiantes aprendan, conozcan, investiguen e indaguen, pero también es un espacio en el que espero que ellos puedan desconectarse un poco de los problemas sociales o familiares que tienen y que a partir de las herramientas que les brinda el arte, puedan desarrollar habilidades como el dibujo, el color, la percepción, la imaginación y la creación, porque como futura docente si espero que mis estudiantes aprendan, conozcan, argumenten y se apropien de un tema, pero también busco formarlos como personas que piensan, sienten y razonan.

**Universidad Antonio Nariño**

**Licenciatura En Educación Artística Con Énfasis En Danza Y Teatro Práctica**

**Pedagógica II**

**Edwin Armando Guzmán Urrego**

**Daniela Lagos Acosta.**

**Código  
Estudiantil:  
10081817435**

**Reflexión Pedagógica**

**Bogotá D.C 2021.**

*Narración 2: El cuerpo como expresión artística.*

Dentro de las metodologías que utilice durante estas semanas de práctica, plantee como objetivo indirecto, la búsqueda de la creatividad y la imaginación en los estudiantes, incentivando la actividad de la motricidad fina y gruesa, llevándolos a construir objetos, que, aunque se pueden construir con recursos reutilizables, generan una necesidad de interiorización y caracterización, ya que al finalizarlo debía resultar como un acompañamiento para el títere que ya habían construido. Así entonces la guía tenía por objetivo dar un acompañamiento al momento de construir un teatrillo, construcción que incentivaría la conexión entre trabajos.

Para poder construir este Teatrino utilizamos materiales como, el papel blanco reutilizado, el papel seda, tijeras, colbón, colores, marcadores, pintura, tela recortada y todos los materiales reutilizados que cada chico pudiera reunir y con los cuales les podría dar forma al teatrillo. Terminado el teatrillo, cada estudiante, utilizando los títeres que ya construyó con las actividades pasadas, debe crear una historia, que involucre el espacio, el movimiento corporal, el lenguaje, la caracterización de la voz, el movimiento articular del objeto, el entrenamiento y la interpretación.

Como acompañamiento a la docente de prácticas, plantee las guías de títeres y de teatrino, previamente autorizadas por ella, posterior a ello, sentí la necesidad de poner mi propia intención en el trabajo con los niños de cuarto, por lo que le mencione a la docente el deseo de realizar unos video o recursos audiovisuales para las siguientes sesiones, en los cuales quiero dejar plasmados datos de las diferentes regiones de Colombia; elementos sociales y culturales y pequeños fragmentos de sus bailes típicos.

Di el inicio a esta tanda de videos con la región andina, principalmente porque es la región a la que hacen parte estos niño; esta es una las regiones de Colombia que más se estira a

lo largo y ancho del país, permitiéndole tener una variedad gigantesca de flora y fauna, recursos naturales y la gran cualidad de pasar por las tres cordilleras de Colombia; constituida por los departamentos de Huila, Santander, Norte de Santander, Quindío, Risaralda, Antioquia, Arauca, Cundinamarca, Boyacá y Caldas, una vasta extensión del territorio colombiano y con posesión de una rica cultura que evidencia las diferentes costumbres, vestuarios, bailes, contexto, historia que posee.

Cada uno de los procesos y trabajos que he llevado a cabo estas últimas semanas me han llevado a pensar sobre la importancia de crear en el estudiante un conocimiento sobre la tradición cultural colombiana, pues es a partir de ello donde la sociedad y la cultura de una región, se mantienen vivos, dejando ver su riqueza en sus recursos hídricos, agropecuarios, ganaderos, etc., sin dejar de lado que cada región lleva consigo una serie de costumbres o creencias que las hacen únicas y las diferencian.

Complementando este trabajo, decidí realizar una guía de apoyo, retomando las costumbres andinas y llevándolas a otras actividades, incentivando, la retentiva del estudiante en los temas hablados; con metodologías como la concentración, el color, la investigación y el conocimiento. planteo un inicio con una breve explicación de la región andina y su influencia en Colombia y con la ayuda del recurso audiovisual, les permite responder cada uno de los puntos de la guía

Gracias a esas guías pude sentir la conexión que se crea con los estudiantes, a través de las metodologías aplicadas, propuestas, diseños, danza, musicalidad, enriqueciendo así mi proceso de formación, con la necesidad de nuevas dinámicas, didácticas que generen una interacción entre lo práctico y teórico; Sin embargo y adicionalmente a esto nace en mí, la necesidad de buscar que los estudiantes comprendan la importancia de cada región y

los acentos que tienen, los puntos más diferenciales y el deseo de reconstruir las cualidades folclóricas propias de cada región, sin copiar a alguna otra cercana.

Con estas prácticas se hace evidente la necesidad de poder conocer los resultados del trabajo que pongo de mi parte para el desarrollo de las guías, el proceso que eso conlleva y las falencias que puede tener cada planteamiento, con base a los resultados no solo de la opinión de la docente tutora, sino también la solución realizada por los estudiantes, cada necesidad de mejorar o corregir alguna de las mecánicas de la enseñanza que hasta ahora he utilizado.

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA CON ÉNFASIS EN DANZA Y  
TEATRO**

**PRÁCTICA PEDAGÓGICA II**

**EDWIN ARMANDO GUZMÁN URREGO**

**DANIELA LAGOS ACOSTA**

**CÓDIGO  
ESTUDIANTIL:  
10081817435**

**REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

**BOGOTÁ D.C 2021.**



### ***Narración 3: Conciencia, Creatividad e Ingenio***

Empezaré hablando sobre la importancia y el impacto que han tenido las prácticas pedagógicas en el transcurso de mi carrera, para mi han sido un espacio de aprendizaje, pues como artista y docente en formación diseñar estrategia y metodologías de aprendizaje, me ha dado la posibilidad de crear un conciencia sobre la importancia de la relación docente estudiante, pues es por medio de ellos donde a través de sus destrezas, habilidades y falencias puedo crear algunas estrategias de aprendizaje, esto con el fin de llevar a los estudiantes un tema expuesto y dirigido con claridad.

Estas tres últimas semanas trabajadas con los estudiantes de grado cuarto del colegio Pablo VI, me han llevado a pensar y reflexionar sobre la importancia y la conciencia que se debe crear en el estudiante para adquirir una creatividad e imaginación concreta, por ello he decidido manejar dos temas de suma importancia para su conocimiento, los cuales son el medio ambiente y la música.

Una de las primeras guías que realice en estas tres semanas, se relacionó con el medio ambiente, ya que tenía como objetivo que los estudiantes conocieran la construcción y reutilización de materiales desechables, donde a partir de esa construcción se generará una creatividad e ingenio a través de la decoración, colores, etc. Para esta guía utilice una botella plástica la cual debía ser modificada y cortada para la elaboración de un monedero, la guía estaba constituida por una parte teórica en la cual por medio de un escrito se daba a conocer la importancia del reciclaje y los beneficios que trae al mundo, por otro lado, también llevaba un paso a paso para la construcción y elaboración del monedero reciclable.

La segunda actividad que propuse para los estudiantes de grado cuarto, fue la construcción, elaboración y uso apropiado de un instrumento de viento (zampoña), para ello

utilice materiales como pitillos o tubos de PVC, pintura, cintas, silicona y foami, la estructura de la guía ofrece como primer punto un espacio de aprendizaje teórico donde se habla de la caracterización y creación de los instrumentos de viento, y como segundo punto se habla de un paso a paso para la construcción del instrumento, no obstante, se ejemplificaba elementos como la medida de los pitillos, el orden y la decoración de la misma. Para mí este es uno de los ejercicios más lindos que he diseñado para los estudiantes, ya que les permite explorar las diferentes tonalidades y sonoridades que da cada uno de los pitillos o tubos.

Como último ejercicio de la semana, según las indicaciones de la docente de la institución, realice un ejercicio de evaluación para los estudiantes de cuarto grado, en los cuales se abordó temas como el uso de la línea, giros y traslaciones, razonamiento abstracto y espacial, composición artística, aplicación de colores primarios y secundarios, construcción de títeres y decoración de adorno navideño; no obstante, la construcción de esta guía se me facilitó por los temas a desarrollar, porque ya los había trabajado en diferentes guías con los estudiantes.

Como primer punto de la guía realice una actividad en la cual hay diferentes tipos de líneas bien sea rectas o curvas, la idea es que cada estudiante tomé colores o marcadores y complete punto por punto cada una de los trazos, el segundo punto tenía que ver con giros y traslaciones, para ello decidí tomar dos figuras, un cuadrado y un triángulo, los cuales están acompañados por cuatro cuadros a la derecha, donde el estudiante deberá cambiar de posición cada una de las figuras, para el tercer punto que era traslaciones, utilice una cuadrilla con una figura, donde el objetivo se trata de seguir las instrucciones del punto y a partir de ellas, trasladar la figura de posición, en el cuarto punto para razonamiento abstracto, cada estudiante deberá colorear una figura siguiendo la secuencia de la misma, el quinto punto que es razonamiento espacial, tomé una imagen de un molde para la construcción de un cubo, la idea es que cada estudiante según

las caras del molde, responda correctamente a qué cubo corresponde el molde, para el sexto punto, que es composición artística, tome un ejemplo donde se debe colorear una imagen pero solo con puntos, trazos o líneas de colores, el séptimo punto, qué es aplicación de colores primarios y secundarios, decidí tomar la escala cromática de colores, proponiendo que cada uno de los estudiantes realice y pinte la escala y luego nombre qué colores son primarios y qué colores son secundarios, en el octavo punto que es la elaboración del títere, decidí que cada uno de los estudiantes tomé una bolsa de papel, algunas hojas de colores y haga el molde de orejas, patas y cola, las adhiera a la bolsa y juegue con el títere, para finalizar en la decoración navideña decidí dejar a gusto propio el hecho de pintar o dibujar un Papá Noel que se encuentra en la respectiva guía.

Una de las cosas que me llevó de la realización de esta guía, es la importancia de evaluar los procesos de cada uno de los estudiantes, ya que así podemos ver el desempeño, las habilidades, las destrezas y las dificultades, que tiene cada uno, por lo que es muy importante también para nosotros como docentes entender qué tipo de metodologías y estrategias estamos llevando a nuestra clase y cómo diseñamos y construimos algunos de los talleres, por otro lado, quisiera compartir que aunque me guste el hecho de crear nuevas estrategias de enseñanza .

Por mi parte yo solo espero que cada una de las guías que he realizado hayan cumplido un propósito en el estudiante y se hayan quedado con algo más allá de lo teórico, porque para mí es importante que los estudiantes comprendan y entiendan cada uno de los temas que se explican, pero también es importante, para mí, el hecho de que ellos disfruten y exploren el campo de las artes como un espacio de entrega.

## Bitácoras

### Bitácora de práctica I

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN									
PLANEACIÓN DEL ESTUDIANTE									
No. Semana	Nivel escolar (Grado, curso)	Número de estudiantes a atender	Eje temático	Objetivo o propósito de formación	Descripción de las actividades	Ruta para el desarrollo de las actividades	Recursos	Estrategias didácticas	Horario para su realización / Recurso tecnológico
1	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Presentación con la docente y con la institución	Establecer una conversación con la docente de prácticas para hacer planeaciones de clase y cronograma de trabajo	Se dará inicio a las prácticas teniendo constante comunicación con la docente, pues al estar en contingencia se debe ir armando una ruta de trabajo por día.	Según lo acordado con la tutora de prácticas del colegio, se hará una realización de guías de trabajo que serán resuelta por los estudiantes con el fin de abordar los temas de una manera mas práctica, por otro lado, también se dará espacio para realizar intervención de clases danzarias.	Internet, ropa cómoda.	La comunicación como herramienta fundamental para realizar oportunamente cualquier objetivo propuesto.	16- febrero- 2021
2	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Realización guía luz y sombra.	Dar a entender a los estudiantes, la importancia que tiene la luz y la sombra en el diario vivir.	Se realizará una guía, la cual estará estructurada por una serie de puntos , el primero de ellos será teórico y los demás prácticos, esto con el fin de que el tema quede bien afianzado.	La guía estará constituida por una serie de puntos que estarán relacionados y vinculados a las artes plásticas, en donde se trabajara la teoría del color, dibujo, línea etc.	Colores, marcadores, hojas de papel, lápiz.	Las artes plásticas como método para trabajar luz y sombra, poniendo en juego la imaginación y la creatividad.	23- febrero -2021
3	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Realización guía rotación y traslación.	Comprender y entender el concepto de rotación y traslación, a partir de la danza.	Se realizará una guía de trabajo que esta estructura en primera medida por un punto teórico y los demás prácticos, esto con el fin de ver evidenciado el entendimiento del tema tratado.	La estructura de la guía, buscará que, en cada uno de los puntos, se evidencie a través de dibujos la diferencia entre rotación y traslación, poniendo esto en práctica para llevarlo a las artes danzarias.	Colores, marcadores, hojas de papel, lápiz, ropa cómoda.	La danza como alternativa de aprendizaje.	4- marzo - 2021
4	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Clase dirigida - rotación y traslación a partir del vals	Contextualizar a partir de la danza la importancia de la rotación y traslación.	Se dará inicio a la sesión retroalimentando el tema visto la clase anterior, luego, se hará un pequeño calentamiento y se explicará el	Se dará inicio con un calentamiento es el cual se articula cada uno de los segmentos corporales a partir de la circunducción,	Ropa cómoda, internet.	El movimiento corporal, la atención, la rotación y traslación como un todo.	8 - marzo - 2021

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN									
PLANEACIÓN DEL ESTUDIANTE									
No. Semana	Nivel escolar (Grado, curso)	Número de estudiantes a atender	Eje temático	Objetivo o propósito de formación	Descripción de las actividades	Ruta para el desarrollo de las actividades	Recursos	Estrategias didácticas	Horario para su realización / Recurso tecnológico
					paso básico del vals.	lateralidad, disociación y asociación, terminado el calentamiento, se dará inicio a la explicación del paso básico de vals en el cual se involucra el concepto de rotación y traslación.			
5	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Guia de apoyo carta del día de la madre.	Realizar una carta de agradecimiento a la mamá.	Se realizará una guía, la cual estará dividida por una secuencia estructurada para la creación de la carta.	El primer punto estará compuesto por una serie de materiales o recursos que se van a utilizar, el segundo punto será narrar o contar una historia y el tercer punto será calcar y colorear una de las figuras que se muestra en la guía.	Colores, marcadores, hojas iris, lápiz.	Las artes plásticas como incentivo para expresar sensaciones y emociones.	18 - marzo - 2021
6	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Guia de apoyo carta al papa.	Realizar una carta de agradecimiento al papa.	Se realizará una guía estructurada por un paso a paso que llevará al estudiante a hacer la realización de una carta	El primer punto estará compuesto por una serie de materiales o recursos que se van a utilizar, el segundo punto será narrar o contar una historia y el tercer punto será calcar y colorear una de las figuras que se muestra en la guía.	Colores, marcadores, hojas iris, hojas blancas.	las artes plásticas como incentivo para expresar sensaciones y emociones.	23 - marzo - 2021
7	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Juego " la botella loca"	El objetivo de la sesión es conocer las habilidades, gustos, deseos y pasiones de cada uno de los estudiante a partir del juego.	Se dará inicio a la clase, compartiendo en pantalla un juego, el cual estará estructurado por una serie de preguntas, retos o actividades físicas que deberán ser resuelta por cada uno de los estudiantes.	El juego está constituido de la siguiente manera: " una botella loca" está en el centro de la diapositiva y se mueve por ciclos que están llenos de preguntas, retos o ejercicios, cuando el estudiante diga stop, deberá hacer el ejercicio propuesto.	Internet, ropa cómoda.	El juego como método para conocer las destrezas y habilidades de los estudiantes.	1 - abril - 2021

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN									
PLANEACIÓN DEL ESTUDIANTE									
No. Semana	Nivel escolar (Grado, curso)	Número de estudiantes a atender	Eje temático	Objetivo o propósito de formación	Descripción de las actividades	Ruta para el desarrollo de las actividades	Recursos	Estrategias didácticas	Horario para su realización / Recurso tecnológico
8	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Guia razonamiento abstracto	Evidenciar y poner en práctica la importancia del razonamiento abstracto.	La estructura de la guía estará dividida en dos partes, la primera es teórica y la segunda práctica, prácticas que serán evidenciadas a partir de las artes plásticas.	Cada uno de los puntos que se articulan en la guía buscan ejemplificar a partir de las artes plásticas y el juego, el vínculo que tienen con el razonamiento abstracto.	Ropa cómoda, Colores, marcadores, lápiz, borrador.	El razonamiento abstracto vinculado a las artes plásticas y al juego.	5 - abril 12021
9	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Guia razonamiento espacial	Entender y contextualizar la importancia del razonamiento abstracto.	La estructura de la guía estará dividida en dos partes, la primera es teórica y la segunda práctica, prácticas que serán evidenciadas a partir del juego dinámico.	La guía estará estructurada por una serie de actividades que pondrán a prueba el entendimiento de lo que es el razonamiento espacial y la importancia del mismo.	Colores, marcadores, internet.	El juego dinámico como estrategia de aprendizaje.	8 - abril - 2021
10	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Clase dirigida.	Conocer las habilidades motrices, la actividad física y la coordinación en los estudiantes.	Daré inicio a la clase haciendo un pequeño calentamiento, luego, pasaré a hacer actividad física y zumba.	El calentamiento consta en manejar y estimular cada uno de los segmentos corporales a través de la circunducción y el estiramiento, calentamiento que nos permitirá, realizar actividad física a partir de movimientos ya estructurados.	ropa cómoda, internet.	La actividad física como recurso para conocer el potencial de cada uno de los estudiantes.	13 - abril - 2021
11	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Clase dirigida	Estimular el cuerpo a partir del ritmo.	Se dará apertura a la clase haciendo calentamiento, luego, se pondrán algunos ritmos africanos en los cuales se buscará el ritmo a través de las palmas para así llevarlo al cuerpo.	El calentamiento estará dividido en dos partes, la primera de ellas en articulación corporal y la segunda en acondicionamiento físico, terminado el ejercicio, se pondrán algunos ritmos africanos, se acoplará el ritmo a las palmas y luego se llevará al cuerpo	ropa cómoda, internet.	Los juegos rítmicos como promotores de las habilidades motrices.	20 - abril - 2021

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN									
PLANEACIÓN DEL ESTUDIANTE									
No. Semana	Nivel escolar (Grado, curso)	Número de estudiantes a atender	Eje temático	Objetivo o propósito de formación	Descripción de las actividades	Ruta para el desarrollo de las actividades	Recursos	Estrategias didácticas	Horario para su realización / Recurso tecnológico
12	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Clase dirigida.	Trabajar lateralidad, disociación, asociación.	Se hará un pequeño calentamiento en donde se pondrá a prueba el entorno y el espacio en el que se encuentra, luego, se llevará a cabo una sesión de danza, donde se articularon pasos que llevaron a trabajar disociación, asociación y lateralidad.	Se da inicio al calentamiento con una serie de ejercicios físicos que llevaron a moverse e interactuar con el espacio, luego, se dará una clase de danza articulando los objetivos propuestos.	ropa cómoda, internet.	La danza como alternativa de aprendizaje.	27- abril- 2021
13	Grado cuarto	20 - 30 Estudiantes	Clase dirigida.	La región andina y sus bailes tradicionales.	Se hará un calentamiento por segmentación corporal, luego, se hablará de la región andina y sus bailes tradicionales y finalmente se explicará el paso básico de pasillo.	El calentamiento tendrá una aproximación de diez minutos, en el que se articula cada uno de los segmentos corporales, luego, se explicará las características propias de la región andina y se explicará el paso básico del pasillo.	ropa cómoda, internet.	La tradición colombiana como uno de los factores más importantes en el origen y cultura de la danza.	3 - junio - 2021

## Bitácora de práctica II

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN									
PLANEACIÓN DEL ESTUDIANTE									
No. Semana	Nivel escolar (Grado, curso)	Número de estudiantes a atender	Eje temático	Objetivo o propósito de formación	Descripción de las actividades	Ruta para el desarrollo de las actividades	Recursos	Estrategias didácticas	Horario para su realización / Recurso tecnológico
4	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	Enfoque artístico en el área de artística, sociales y ética y religión.	Como primer propósito se busca un diálogo oportuno con la tutora, permitiendo así estructurar un cronograma teniendo así una idea clara de lo que se puede trabajar durante la práctica.	Se dará ayuda en medios audiovisuales, guías y clases dirigidas.	Daré inicio tomando algunos referentes como el libro la expresión corporal en los niños de Patricia Stokes, ya que esto me permitirá conocer e indagar sobre la corporalidad y el aprendizaje en los niños y qué recursos podría tomar para llevar a la práctica.	Cuaderno de apuntes, ropa cómoda e internet.	Me fundamento en la interacción que pueden tener las artes escénicas en las distintas áreas pedagógicas, permitiendo que los estudiantes aprendan, exploren e interactúen a través de lo dinámico y lo artístico.	19 de Agosto 2021, Internet.
5	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	Las artes plásticas como método para mejorar la creatividad e imaginación de los estudiantes.	Se busca que cada estudiante tome diferentes recursos o materiales para la creación o construcción de un títere o personaje.	se realizará una guía que consta de un paso a paso que le ayudará al estudiante a realizar un títere, teniendo presente los materiales que pueden tenerse en casa.	La guía está estructurada en tres secciones la primera, es un pequeño aporte investigativo que nos deja saber la importancia de los títeres en el campo teatral, el segundo punto es el paso a paso para la construcción del títere y el último punto es el ejercicio terminado con una buena apropiación y manejo del títere.	Materiales reciclables o papelería, colores, marcadores y pegamento.	La creación de títeres, promueve en los estudiantes la imaginación y la percepción que se tiene de un personaje, pues a través del títere se promueve la curiosidad del niño al saber cómo se mueve ese títere, cómo habla, cómo interactúa, etc.	25 de Agosto 2021, Internet.
6	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	Las artes plásticas como método para mejorar la creatividad e imaginación de los estudiantes.	Se espera que a través del manejo de diferentes recursos o materiales, el estudiante cree una decoración navideña, esto, con el fin de aprender a manejar cada recurso que se le está dando e incentivando a la creatividad, la imaginación y la importancia del color.	Se realizará una guía que llevará consigo unas instrucciones claras para la creación de una figura navideña y a su vez dejará en claro la importancia de las artes plásticas en la vida del ser humano.	La guía dará inicio con un escrito que mostrará la importancia de las artes en el ser humano y su utilidad, luego, llevará una serie de instrucciones para la creación de la figura navideña y por último se dejará un compromiso con el estudiante donde por medio de una fotografía deberá mostrar el resultado final de la construcción de la figura.	Materiales reciclables o papelería, colores, marcadores y pegamento.	La utilización de varios recursos o materiales permite que el estudiante trabaje elementos como la motricidad fina y gruesa, la creatividad y la imaginación, lo cual me lleva a pensar como docente qué manualidad les permite manejar estas destrezas.	2 de Septiembre 2021, Internet.



UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN									
PLANEACIÓN DEL ESTUDIANTE									
No. Semana	Nivel escolar (Grado, curso)	Número de estudiantes a atender	Eje temático	Objetivo o propósito de formación	Descripción de las actividades	Ruta para el desarrollo de las actividades	Recursos	Estrategias didácticas	Horario para su realización / Recurso tecnológico
7	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	El teatrino como un espacio para la creación, integración e interpretación de personajes a través de títeres.	El objetivo que se espera con esta guía, es que cada uno de los estudiantes a través del lenguaje corporal y verbal, se identifique y se apropie de un personaje, esto, promoviendo la imaginación y creación de nuevas historias.	Se llevará a cabo una guía la cual está constituida en tres partes, la primera es una parte teórica, la segunda un paso a paso para la construcción del teatrino y la tercera en la interacción de los títeres en un espacio.	La guía como primer momento mostrará la importancia que ha tenido el teatrino en el campo teatral y como su forma y construcción han cambiado con el transcurso del tiempo, luego, a partir de ello, se van a dar a conocer las instrucciones para la elaboración del teatrino, promoviendo la creatividad a partir de diversos materiales y ya para finalizar se dará un tiempo para que el estudiante, tome cada uno de los títeres realizados en las anteriores guías y proponga una historia a través de ellos, utilizando el lenguaje y el manejo corporal.	Materiales reciclables o papelería, colores, marcadores y pegamento.	Una de las metodologías que quise llevar al grupo fue las artes plásticas como fuente de creatividad e imaginación, luego de que ya se tuviera una estructura y una creación busque que se apropiaba de la creación y le dieran vida en un espacio.	8 de Septiembre 2021, Internet.
8	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	La región andina y sus departamentos en la tradición cultural y social.	El propósito es que por medio del recurso audiovisual conozcan y aprendan de la tradición andina de Colombia y que así mismo se contagien de la cultura a partir de los bailes y pasos básicos de la región.	Se hará un video, en el que se explique de manera dinámica, la fauna, flora, comida típica, vestuario, ritmos y danzas tradicionales de la región, posteriormente, se enseñarán pasos básicos de la región.	El video inicia describiendo la ubicación de la región en Colombia y sus peculiaridades respecto a su entorno en las cordilleras de los andes, sus recursos hídricos y parques naturales, su flora, su fauna y sus tradiciones culturales, detalladas más directamente en baile final que será descrito paso a paso.	Internet, cuaderno de apuntes y ropa cómoda.	Acompañamiento con fotos en el recurso audiovisual, dinamismo en la enseñanza de los pasos.	16 de Septiembre 2021, Internet.
9	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	La región andina y sus departamentos en la tradición cultural y social.	Se espera que los estudiantes a partir del referente visual que tuvieron en la sesión pasada interiorizaron y aprendieran de la región, por	Se llevará a cabo la realización de una guía la cual llevará una serie de ejercicios que le harán pensar y recordar a los estudiantes las danzas, trajes y platos típicos de la región.	La guía estará estructurada de la siguiente manera, en primer momento se dará un concepto general de la región andina y su importancia, luego, los puntos del 1 al 4 harán al estudiante pensar en los bailes, platos y vestuarios	Internet.	Para esta guía utilizó recursos como la concentración, el color y la retentiva.	21 de Septiembre 2021, Internet.

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN									
PLANEACIÓN DEL ESTUDIANTE									
No. Semana	Nivel escolar (Grado, curso)	Número de estudiantes a atender	Eje temático	Objetivo o propósito de formación	Descripción de las actividades	Ruta para el desarrollo de las actividades	Recursos	Estrategias didácticas	Horario para su realización / Recurso tecnológico
				lo tanto se estima que en la aplicación de esta guía recuerden y refuercen lo aprendido en la sesión pasada.		tradicionales de la región.			
10	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	Recicla, reutiliza, diseña y crea.	El objetivo de este taller es generar en los estudiantes conciencia de los materiales que pueden ser reutilizables promoviendo así el reciclaje y la conservación del medio ambiente.	Se realizará una guía que constaría de un paso a paso para diseñar y reutilizar botellas plásticas, haciendo monederos.	la guía llevará en primera medida un escrito de conciencia ambiental, luego se darán los materiales para diseñar el recurso, seguido el paso a paso de la construcción y para finalizar cada uno de los estudiantes deberá tomar una foto del resultado final y enviarlo al correo de la maestra.	Materiales reciclables, botellas plásticas, colores, marcadores, tijeras, silicona.	El uso de materiales y reciclaje como método de creatividad y construcción de objetos.	29 de septiembre 2021, Internet.
11	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	Creación y ejecución de instrumentos de viento.	Se busca que cada estudiante diseñe y cree un instrumento de viento con materiales reciclables y que a su vez ejecute su sonido.	Se realizará una guía de apoyo que consta de el paso a paso del instrumentos de viento esto para hacer la construcción y ejecución del instrumento.	La guía está estructurada por una pequeña parte teórica que hablará de los instrumentos de viento y por una parte práctica que será el paso a paso del instrumento, al finalizar se dejará un compromiso donde cada estudiante deberá tomarle foto al resultado final.	Materiales reciclables, cuerdas, silicona, cintas de colores y foami.	La construcción de un instrumento musical permite que el estudiante apropie el sonido de diversas maneras, promoviendo el ingenio, la creatividad y las manualidades en su ejecución y construcción.	7 de Octubre 2021, Internet.
12	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	Ejercicio evaluativo de cada uno de los temas propuestos en el transcurso del año.	El objetivo de este taller es evaluar a cada uno de los estudiantes por medio de actividades que fueron vistas en el transcurso de año, esto con el fin de observar el desempeño y las falencias que tienen los estudiantes respecto a los temas vistos.	Se realizará un taller evaluativo compuesto por una serie de actividades que estarán relacionadas con los temas vistos en el área de educación artística, cada uno de los puntos a evaluar se harán por medio de instrucciones.	El taller estará compuesto de la siguiente manera: Uso de la línea, giros y traslaciones. (1 ejercicio por cada tema) Razonamiento abstracto y espacial. (1 o 2 ejercicios por cada tema) Composición artística basada en seguimiento de instrucciones. Ejercicio de aplicación de	Internet, cuaderno de apuntes, papelería y colores.	El ejercicio evaluativo es una de las metodologías más importantes en la escuela, ya que nos permiten conocer el desempeño, habilidades o dificultades de cada uno de los estudiantes, no obstante, este ejercicio también nos permite como docentes, autoevaluarnos	11 de Octubre 2021, Internet.

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN									
PLANEACIÓN DEL ESTUDIANTE									
No. Semana	Nivel escolar (Grado, curso)	Número de estudiantes a atender	Eje temático	Objetivo o propósito de formación	Descripción de las actividades	Ruta para el desarrollo de las actividades	Recursos	Estrategias didácticas	Horario para su realización / Recurso tecnológico
						colores primarios y secundarios. Elaboración de un títere con una bolsa de papel. Decoración de un adorno navideño con color o pintura.		en las herramientas y metodologías que estamos utilizando en la construcción de talleres o clases.	
13	Grado Cuarto.	20 - 40 Estudiantes	Uso del color y experimentación en maquillaje artístico.	El objetivo que se tiene con este ejercicio es que cada uno de los estudiantes empiezan a emplear, la pintura y el manejo de herramientas en una superficie no plana. por otro lado, espero que los estudiantes empiecen a explorar nuevas formas de expresión artística.	Se hará un recurso audio visual en el que se explicará el paso a paso del maquillaje, con sus respectivos elementos y materiales que se utilizaran.	El ejercicio estará constituido en primera medida por un momento en el que se hablará del cuidado de la piel, luego, los elementos y recursos que se van a utilizar y para finalizar el paso a paso del maquillaje.	Internet, Maquillaje artístico o pinta caritas y pinceles.	El taller de maquillaje permite que los estudiantes empiecen a crear desde su propia perspectivas un diseño y un manejo de color apropiado para el diseño que se tiene en mente.	22 de Octubre 2021, Internet.
14	Grado Cuarto.	20- 40 Estudiantes	La experimentación como método de identificación, percepción e investigación.	El taller tiene como objetivo que los estudiantes hagan una percepción e investigación frente al resultado final que tiene cada uno de los experimentos, esto, con el fin de crear en el estudiante un sentido de pertenencia y de indagación frente a los experimentos propuestos.	La propuesta de los tres experimentos se hará por medio de un recurso audiovisual lo cual le permitirá al estudiante seguir cada una de las indicaciones al pie de la letra, ver cada uno de los procedimientos y resultados finales de cada experimento.	El recurso audiovisual está constituido en primera medida por un saludo, pasa a una explicación del paso a paso de cada una de los procedimientos que se van a ver durante el transcurso de video, no obstante, a partir de ellos se deja una actividad con una serie de preguntas y para finalizar se empieza a hacer el procedimiento y paso a paso de cada uno de los experimentos.	Internet, aceite, sal, bicarbonato, vinagre, colorantes, recipientes de vidrio y palillo o cuchara.	La experimentación crea en los niños un sentido de indagación e investigación que les permite generar una conciencia y estudio autónomo de los elementos y combinaciones y reacciones que se hacen durante el proceso, así mismo también les permite generar creatividad y sentido de curiosidad frente a lo desarrollado.	2 de noviembre 2021, Internet.

## Guías de Trabajo

### Guías Práctica I

#### Guía #1: Luz y sombra

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos.

**Correo electrónico:** [lilysuarezeduccion@gmail.com](mailto:lilysuarezeduccion@gmail.com)

**Temas:** Luz y Sombra.

**Objetivos:** Realizar composiciones artísticas empleando luz y sombra.

#### Tenga presente:

La **sombra** es una superficie que está oscurecida porque un objeto se interpone entre ella y una fuente de **luz**. Las **sombras** aparecen porque la **luz** se propaga sólo en línea recta. La parte donde no llega la **luz** es negra. La **sombra** de un objeto tiene la misma forma que éste, porque los rayos de **luz** avanzan en línea recta.



#### Mi sombra

Mi sombra me sigue,  
mi sombra me atrapa,  
mi sombra se escoge,  
mi sombra se alarga.

me imita y se esfuma,  
se dobla y se agranda  
y baja cuando subo  
y sube cuando bajo

y sin ningún trabajo  
es dinosaurio o nube,  
es gigante o enano  
y está donde ya estuve.

Sombra que prolongas  
la noche en el día,  
ahí donde te pongas  
eres mi otra y la misma.

sombra que asombros  
bajo sombrero o sombrilla,  
dime en silencio, hermana,  
dime, ¿por qué no brillas?



Si desea complementar sus aprendizajes y se le facilita, observe el siguiente video

<https://youtu.be/042NPYRnLZ0>

### DIBUJANDO SOMBRAS

1. Tome una hoja blanca de papel, lápiz, colores y tres objetos (pequeños) que haya en su casa, ubíquese en un espacio luminoso, con buen sol, coloque los objetos sobre la hoja blanca y finalmente *dibuje la sombra* de estos objetos que tomó como referencia.

#### Ejemplo:



2. Cree su dibujo u obra artística utilizando luz y sombra. Si desea se puede apoyar observando los siguientes videos, los cuales le enseñarán sencillas técnicas para complementar el trabajo que requiere hacer. <https://youtu.be/SGduJbFkRXk>  
<https://youtu.be/rtaA9IwENY>

A continuación, puede visualizar algunas muestras de obras artísticas.



## Mi composición artística

**En familia, observe los siguientes videos de teatro de sombras:**

Contra el virus <https://youtu.be/NSPrH4bUntc>

Fin del virus <https://youtu.be/y4IEoDoi9RY>

Ahora responda

**3. ¿Qué enseñanza le dejan los videos?**

---

---

---

---

---

4. **Empleando la luz y la sombra**, realice un dibujo libre en el que exprese sus pensamientos y sentimientos sobre cómo será la nueva vida después de la pandemia. (Puede representar su obra en el ámbito familiar, escolar, de la ciudad, de Colombia, del mundo, entre otros).

## Guía #2: Rotación y traslación

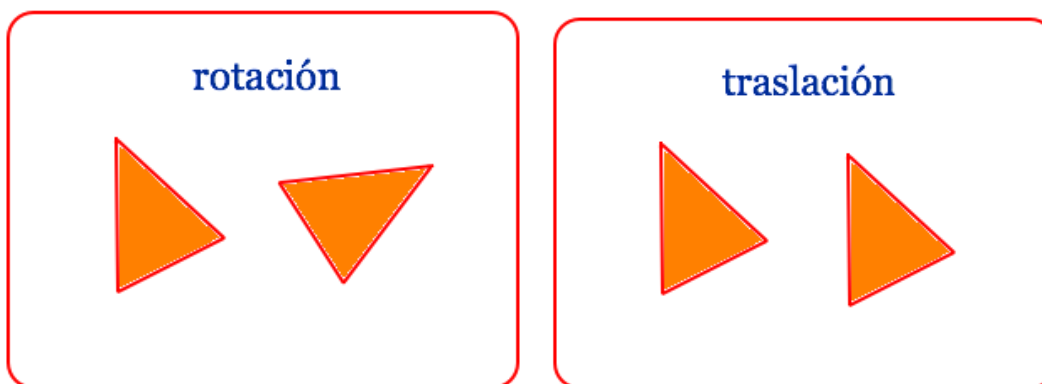
### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Rotación y traslación.

**Objetivos:** Realizar rotación y traslación de las figuras a partir de los ejemplos mostrados.

**Tener en cuenta:** Las traslaciones de una figura se dan a partir del movimiento lineal de todos sus puntos en una misma distancia y dirección y la rotación es el movimiento de la figura

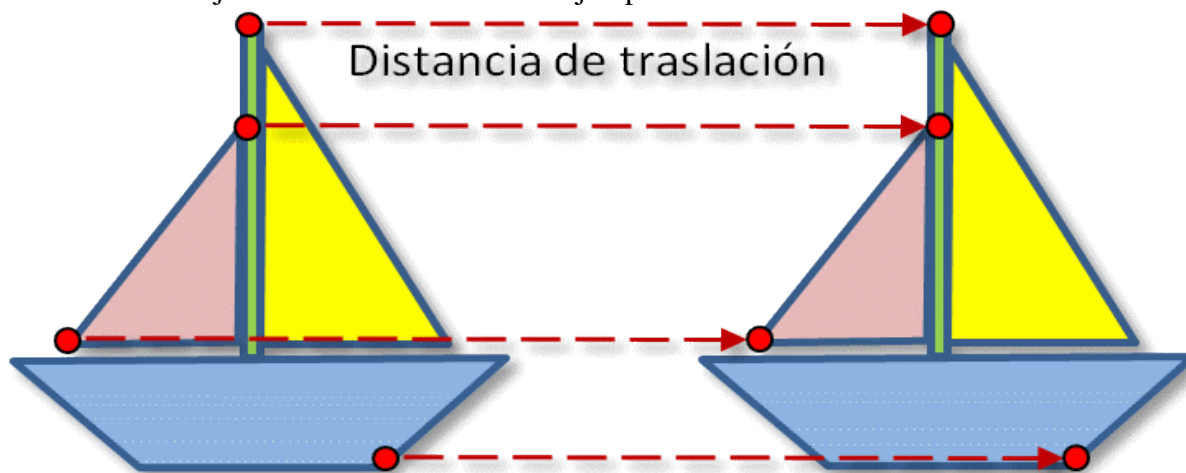


Si desea complementar sus aprendizajes y se le facilita, observe el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=am3t7Cf3oMQ>

### **DIBUJA Y CREA.**

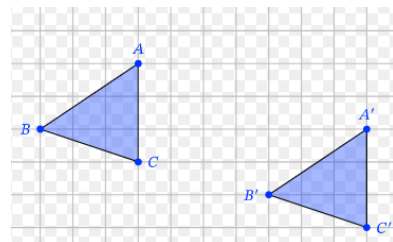
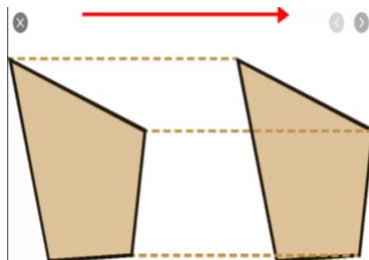
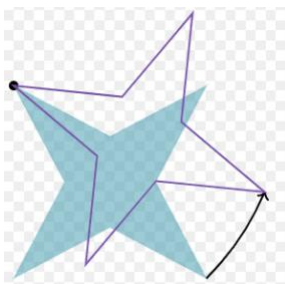
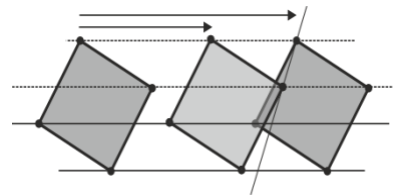
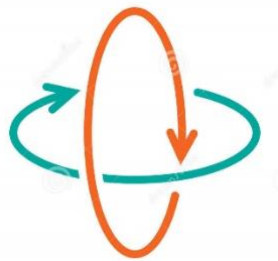
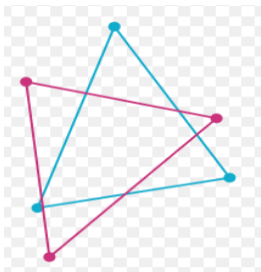
Toma como referencia la imagen y crea un dibujo a partir de figuras geométricas, luego has la traslación del objeto como se muestra en el ejemplo.





### ANALIZA Y RESPONDE.

Escribe debajo de cada imagen si las figuras hacen referencia a una traslación o rotación.



-----

-----

-----

-----

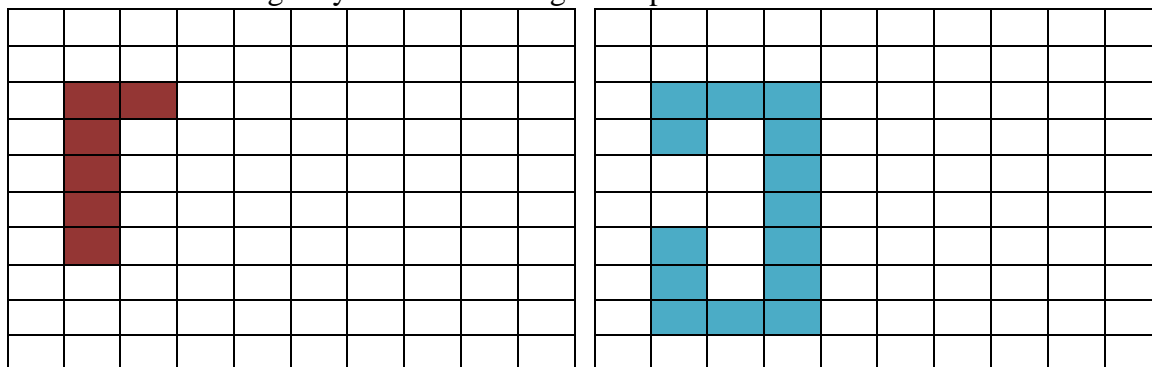
-----

-----

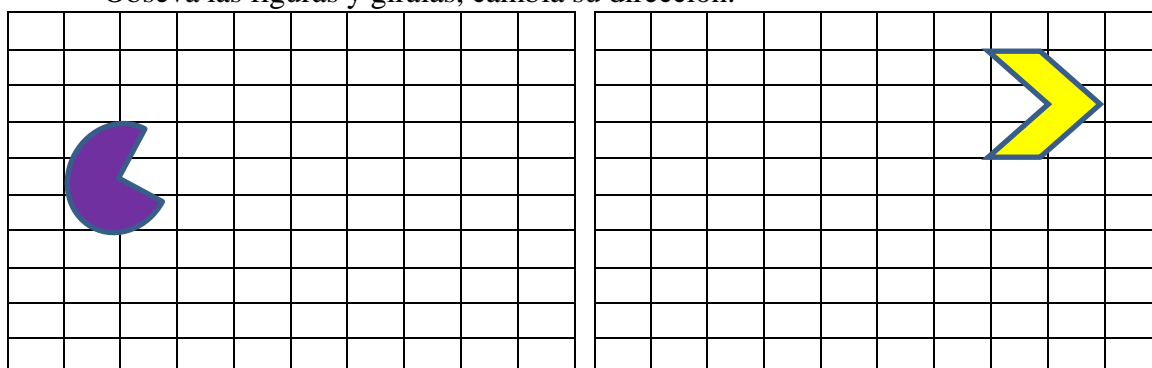
**COLOREA.**

Según las indicaciones traslada o rota cada una de las figuras.

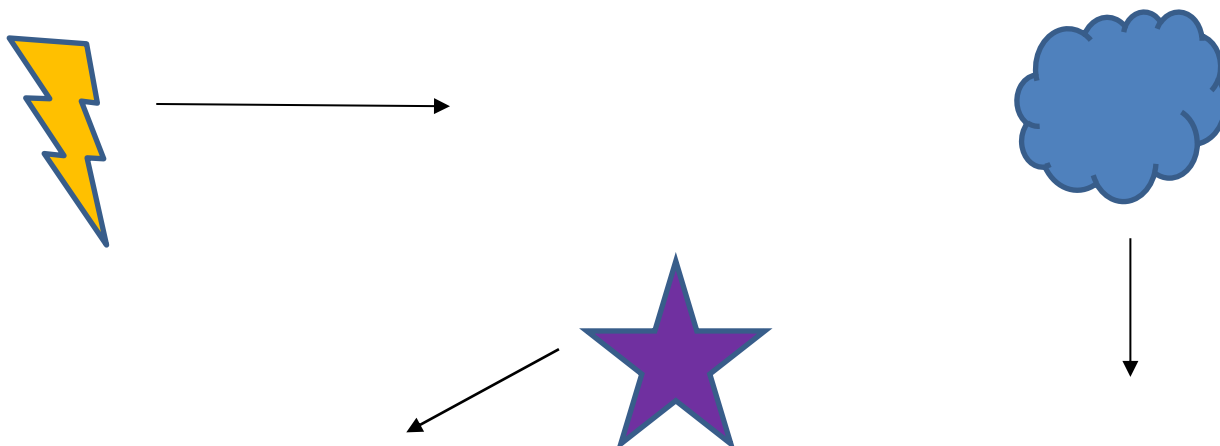
- Observa la figura y trasládala de lugar 3 espacios mas adelante.



- Obseva las figuras y giralas, cambia su direccion.

**DIBUJA.**

Dibuja la traslación de las figuras, según la dirección indicada por las flechas.



### Guía #3: Carta a mamá

#### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Amor, agradecimiento y respeto.

**Objetivos:** Realizar una carta para la mamá.

#### Reflexión:

Mamá nos ha ayudado en cada momento, desde nacer hasta cuando salió nuestro primer diente, y nos ha enseñado la mayoría de cosas que sabemos hacer, como decir mamá, por ello para agradecerle podemos siempre escribirle una carta o darle una flor.

El Día de hoy le haremos una carta a mamá, para ello utilizaremos:

- Dos hojas de papel mantequilla o papel calcante.
- Una hoja blanca.
- Dos o tres hojas de papel iris.
- El material para pintar y decorar que desees. (pintura, colores, crayola, tiza).

1. Haz un dobléz de la hoja por la mitad, de manera que parezca un libro pequeño. En la primera cara del libro, realizamos la portada con flores en origami, como se muestra en el punto quinto de la guía.
2. Luego en la hoja principal del cuadernillo, has un buen título, corta un trozo de papel calcante lo suficientemente grande para cubrir alguna de las opciones de título que se acomode a tu gusto, pasa el título calcado y coloréalo con el material que escogiste, en la siguiente página.



Gracias Mami

gracias mami



Te Amo mami

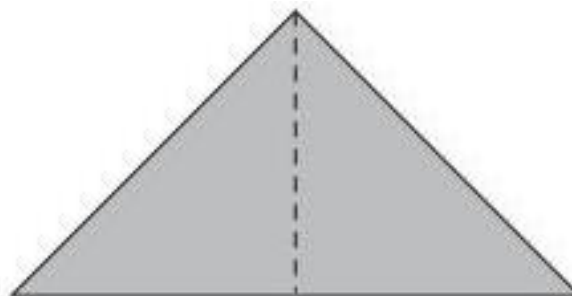
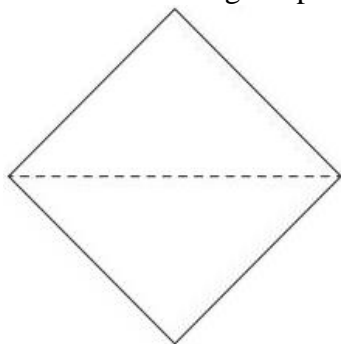
Te Amo mami

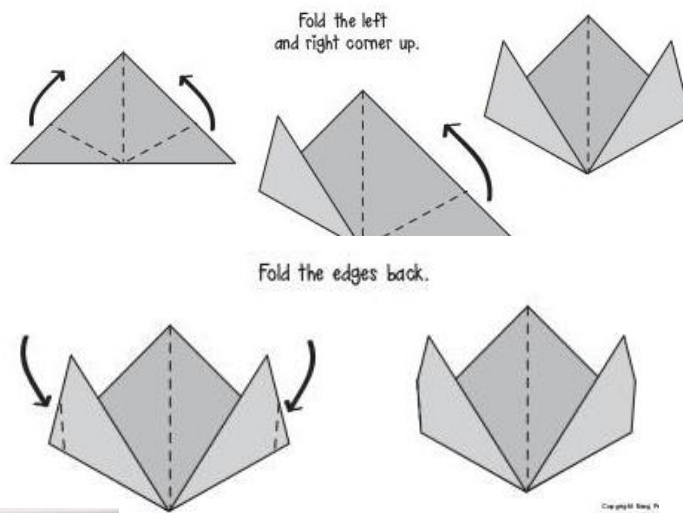


3. Con el sobrante del papel calcante que cortaste calca el dibujo que te corresponda si eres niño o niña y pásalo calcado bajo el título, coloréalo y decóralo como mejor te parezca.



4. Ahora Bajo el dibujo, escríbele un mensaje bello que le quieras decir a tu mamá, deja que toda tu imaginación y tu amor por ella se vea expresado en tu mensaje.
5. haremos una flor en origami para decorar la portada de nuestra carta.





Dibuja en la hoja el tallo de la flor como en esta imagen y pega las flores que hiciste con el papel iris.

## Guía #4: Carta a papá

### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Amor, agradecimiento y respeto.

**Objetivos:** Realizar una carta para el papá.

#### Reflexión:

Papá es quien nos ayuda y nos guía en cada uno de nuestros proyectos e ilusiones, su fortaleza nos ayuda a crecer cada día y su amor nos demuestra el cariño incondicional.

#### Materiales

- Una hoja iris tamaño carta
- Una hoja blanca tamaño carta
- Tijeras
- El material para decorar y pintar que desees. (Colores, marcadores, crayola, tiza, etc.)

1. Juguemos con el origami, según el paso a paso mostrado en esta guía, realizaremos una carta a papá con una forma especial.

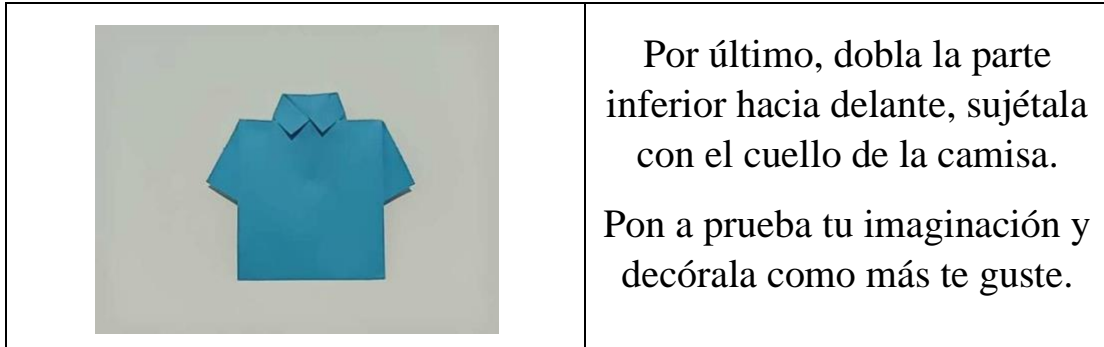
Paso a paso camisa en origami:

**GUIATE DE ESTE RECURSO:**

	<p>Toma una hoja iris tamaño carta.</p>
	<p>Divide la hoja por la mitad de manera vertical.</p>
	<p>Une los extremos de la hoja con la línea que se formó con el dobléz anterior.</p>
	<p>Dobla las puntas superiores, como se muestra en la imagen.</p>



	<p>Dobla la otra punta, cuidando que el doblado termine en el mismo punto en ambos costados.</p>
	<p>Voltea la figura y haz un pequeño doblado hacia adelante en la parte inferior.</p>
	<p>Voltéala nuevamente y realiza dos dobleces hacia el interior, en las esquinas que no están dobladas.</p>
	<p>En el interior de la figura podrás alojar la carta para papá.</p>



Si tiene dudas, puedes guiarte con el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=J0DxMk0Rkj4>

## 2. Mensaje para papá.

- Toma la hoja en blanco y escribe un mensaje a papá.
- Si te gusta puedes calcar y colorear algunas de las siguientes imágenes.
- Terminada la carta, dóblala de tal manera que la puedas introducir en la camisa de origami.

Te quiero mucho Papito



## Guía #5: Razonamiento abstracto

### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Racionamiento Abstracto.

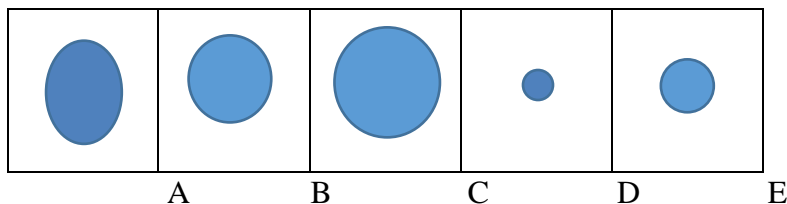
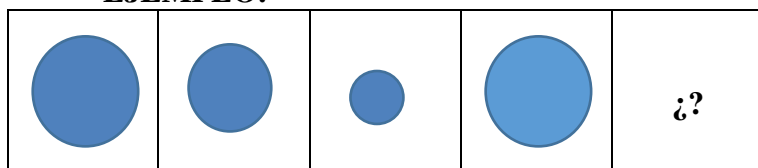
**Objetivos:** Proponer, crear o plantear situaciones con el fin de dar una solución a través de probabilidades o alternativas.

**Tener en cuenta:** El razonamiento abstracto es una de las virtudes del ser humano, pues es aquella que nos facilita entender y razonar en medio de un conflicto, buscando una posible solución a ello, generando a través de él, la autonomía, el razonamiento, la capacidad creativa, etc.

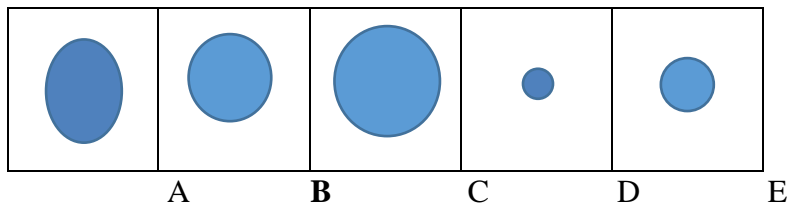
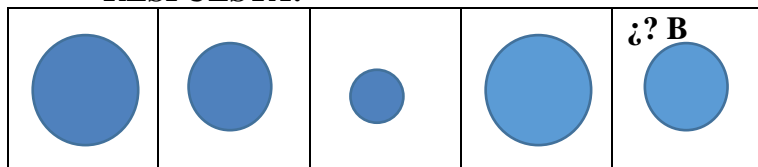
### ¿QUÉ FIGURA CONTINUA?

- 1) Observa con atención cada una de las secuencias del primer cuadro y responde en el último cuadro que figura seguiría si continuará la secuencia, responde dibujando las figuras A, B C D o E del segundo cuadro.

#### EJEMPLO:



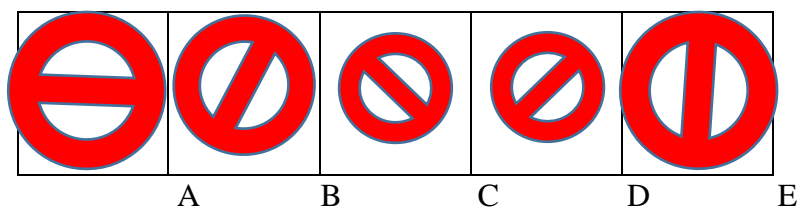
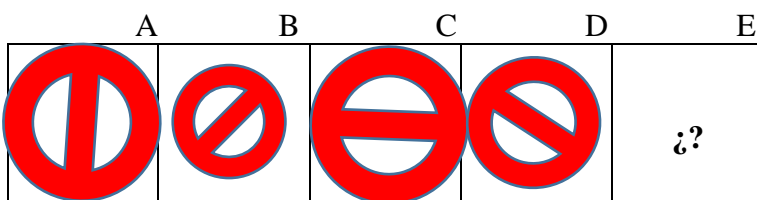
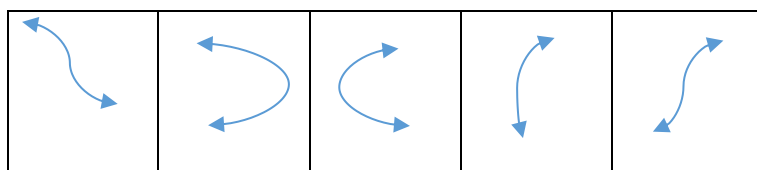
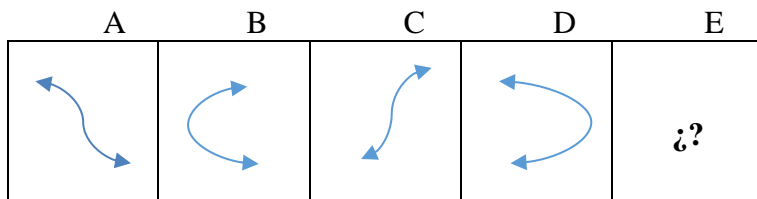
#### RESPUESTA:



**EJERCICIOS:**

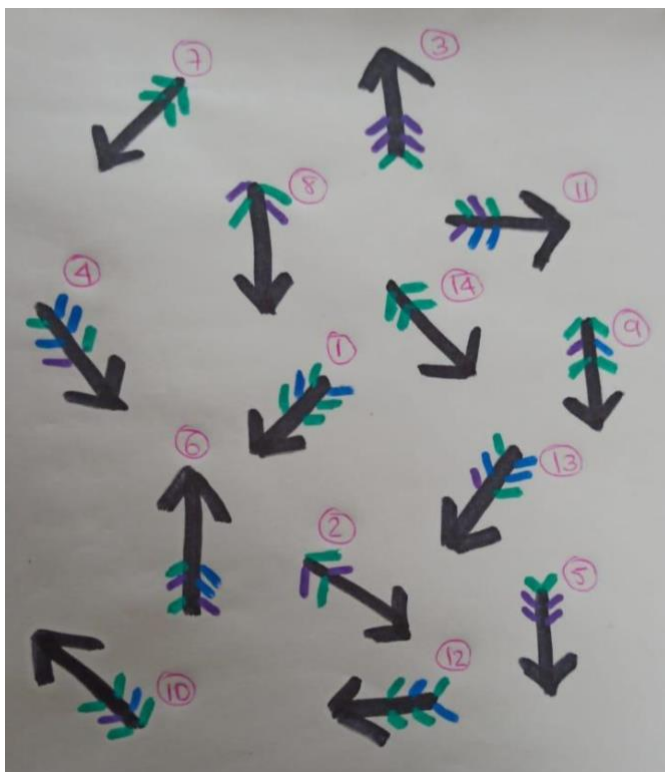
2	6	8	12	
4	8	10	14	¿?
6	10	12	16	

2	16	14	18	8
4	18	16	20	10
6	20	18	22	12



**ANALIZA Y ACOMODA.**

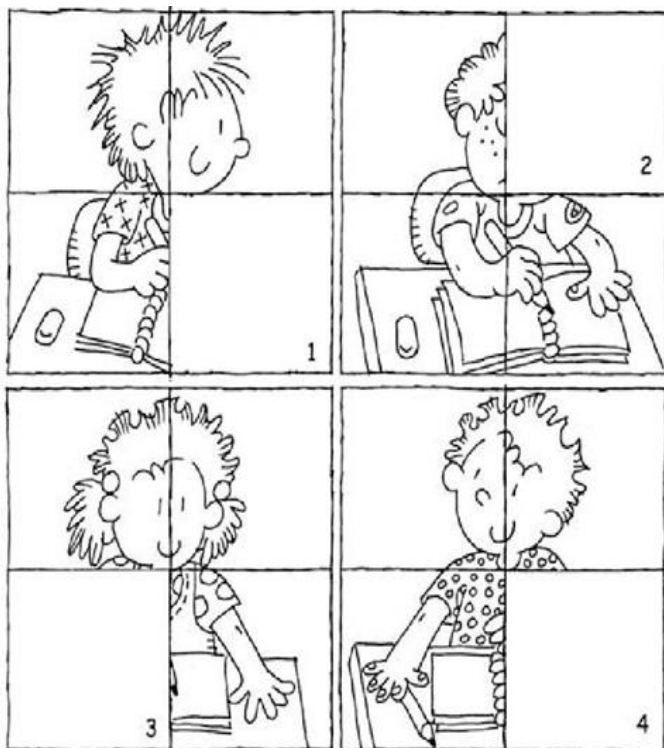
- 2) En la siguiente imagen encontrarás varios tipos de flechas, únelas por parejas según el color lo indique, relacionarlas con los números.

**EJEMPLO:**

Números 7 y 14.

**COMPLETA LOS DIBUJOS**

- 3) Observa los trozos que faltan en cada imagen y completa las imágenes con los recuadros del lado derecho.



- 4) Haz una composición abstracta a través del dibujo y la pintura, apóyate de cualquier material (colores, marcadores, pintura, crayones, tiza, papel), déjate llevar por la imaginación, pero dale un sentido a la composición.

Algunos ejemplos del arte abstracto:



**5) Muévete en casa:**

Utiliza tres objetos sencillos que se encuentren en tu casa, ubícalos en un espacio frente a ti y trata de recrear con tu cuerpo la forma que estos objetos tienen.

## Guía #6: Razonamiento espacial

### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Razonamiento Espacial.

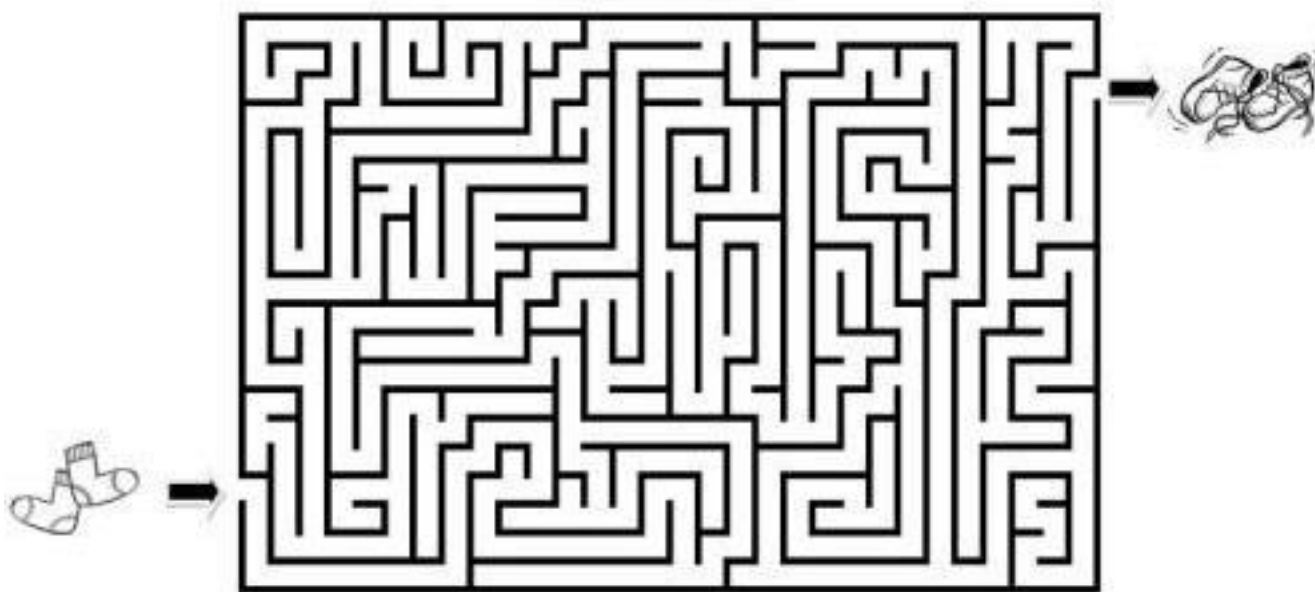
**Objetivos:** visualizar e imaginar un elemento en diferentes perspectivas de movimiento para llevarlo a la realidad, analizando la construcción y asimilación del elemento.

**Tener en cuenta:** El razonamiento espacial, es la capacidad de percibir correctamente un espacio, este nos ayuda a orientarnos mediante mapas o planos y nos permite crear o construir dibujos en tercera dimensión.

El razonamiento espacial en las artes, lo vemos reflejado en la danza, el teatro y las artes plásticas. En la danza nos ayuda a fijar la distancia de un movimiento con el otro, en las artes plásticas nos ayuda a crear e imaginar un objeto en tercera dimensión y en el teatro nos ayuda a medir los espacios entre un actor u otro.

### JUQUEMOS

1. El laberinto, es uno de los juegos más antiguos, sin embargo, es fundamental para la formación de cada individuo ya que nos permite analizar e imaginar nuevos espacios en un mismo lugar. Toma un color y realiza el siguiente laberinto.

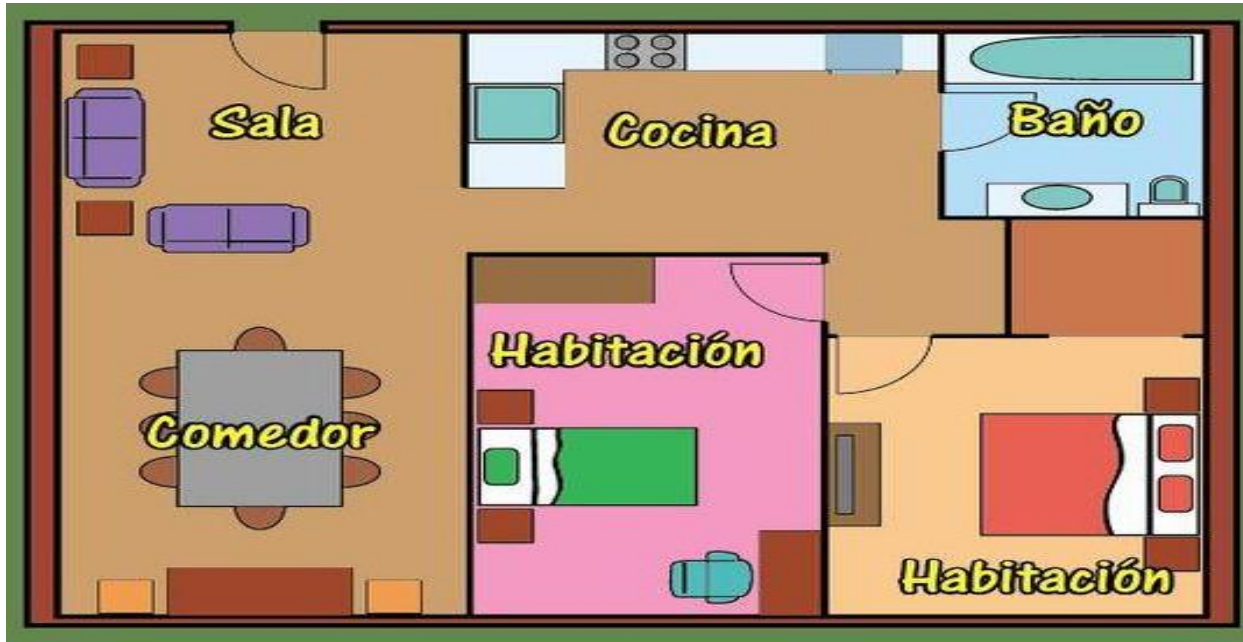




**IMAGINA Y CREA.**

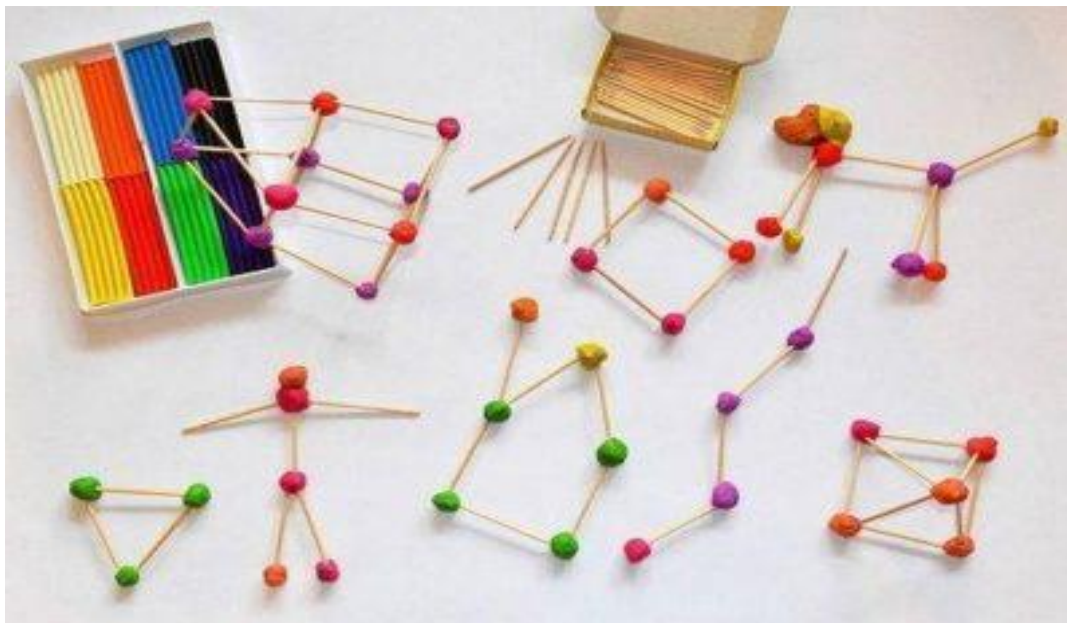
2. Dibuja y colorea el croquis de tu casa, ten en cuenta la posición de cada uno de los objetos y la estructura y forma de tu hogar.

**Ejemplo:**

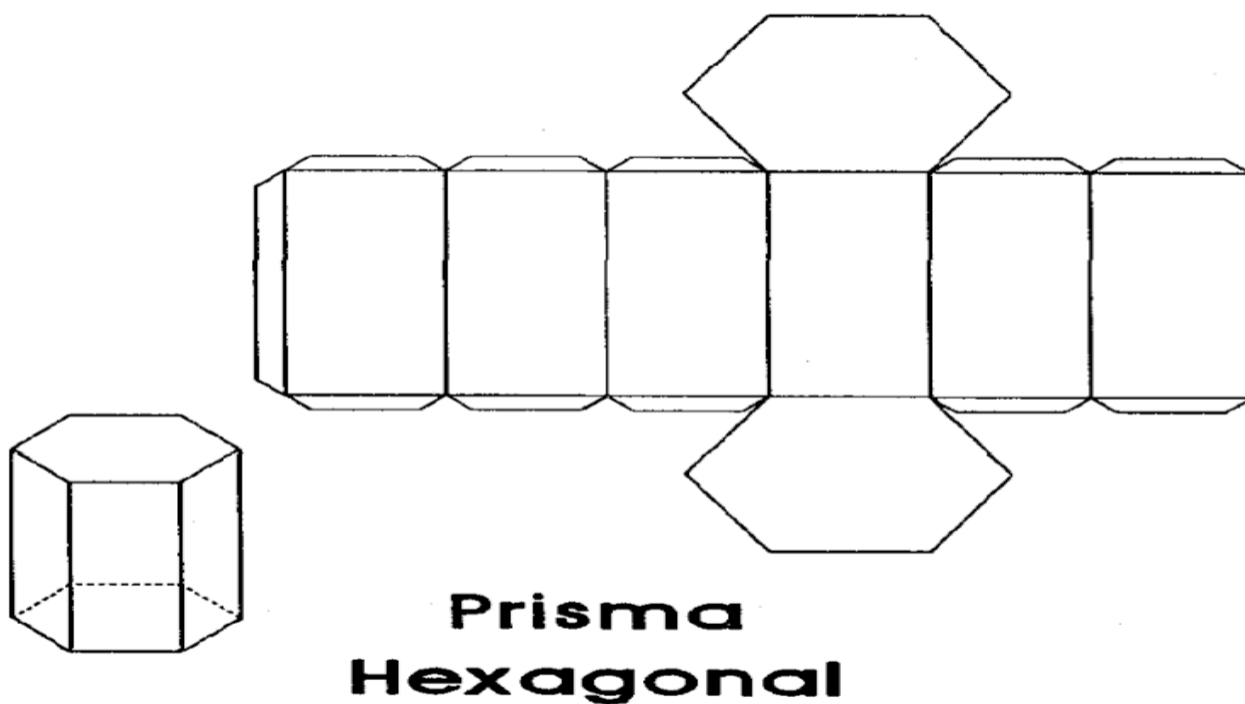


**CREA**

3. Utiliza plastilina y palillos. Crea una estructura en tercera dimensión, ten en cuenta la longitud y anchura del objeto creado.



4. Toma una cartulina o un cartón paja y construye un prisma hexagonal, ten en cuenta que la medida de cada uno de los rectángulos debe ser igual, inicia dibujando o calcando la siguiente figura en la cartulina y luego córtala, dobla cada una de las pestañas de la figura, dale forma y pégalas con colbón.



**Prisma  
Hexagonal**

## Guías de práctica II

### Guía # 1: Creación de títere

#### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Imaginación y creación por medio de las artes plásticas.

**Objetivos:** Creación de títeres.

#### Sabías que:

Los títeres son figuras de seres humanos, animales o seres fantásticos elaborados en todo tipo de materiales, que son manejados por una persona para hacer representaciones teatrales.

Los títeres más conocidos son las marionetas y los títeres de guante, sin embargo, existen diversos tipos de títeres, que se diferencian por su tamaño, materiales y elaboración.

Lee:



CREA:

A continuación, vamos a tomar algunos materiales para hacer un títere, el

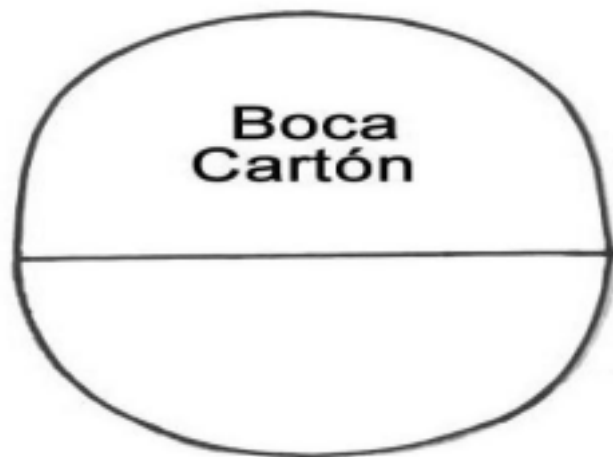
cual puede ser la abuelita o un gatico del cuento que leíste.

#### MATERIALES:

- Un Calcetín.
- Dos bolitas de icopor (ojos) una bolita más chiquita (nariz).
- Lana blanca.
- cartón.
- Foami de color rojo.
- Tijeras.
- Marcadores.
- Pinturas y pincel.
- silicona fría o caliente.

#### PROCEDIMIENTO.

1) Haz el molde de la boca del títere en cartón y córtalo, ten en cuenta el tamaño del calcetín. Te dejaré un modelo del molde que puedes usar para la boca del títere. Su forma puede ser redonda y ovalada; cortado el molde, hazle una pequeña abertura en la mitad del molde, de manera que lo puedas doblar.



- 2) Una vez cortado el molde en cartón, dale la vuelta al calcetín, y pega con silicona el molde a la media ten en cuenta dejar un espacio para los ojos y el cabello del títere.
- 3) Luego de que el molde ya esté bien adherido a la tela, dale la vuelta al calcetín.
- 4) Ahora realiza el mismo molde, pero en foami rojo, córtalo al igual que el primer molde, pero con la diferencia que este si lo vas a cortar por la mitad.
- 5) Toma la silicona y pega en la tela el molde en foami, teniendo en cuenta el molde en cartón, deja los dos moldes unidos.
- 6) Toma las dos bolitas de icopor y píntalas de color rosa (abuelita) o negro (gatico) solo hasta la mitad, déjalas secar, luego, toma un marcador negro y en la mitad que no está pintada, dibújale los ojos al títere.
- 7) Toma las dos bolitas de icopor y pégalas al calcetín por el lado que está pintada, esto, con el fin de hacerle los ojos al títere.
- 8) Toma la lana blanca (abuelita), amarilla o café (gatico) y corta varias tiras del mismo tamaño para hacerle el cabello al títere, córtalo a tu gusto, ten en cuenta el personaje que escogiste.
- 9) Toma la silicona y adhiere la lana poco a poco al calcetín, divierte e imagina diferentes peinados para el personaje.
- 10) Pinta la bolita más chiquita de icopor y luego pégalala al calcetín, teniendo en cuenta que es la nariz del títere.

Te dejaré algunos modelos para que tengas en cuenta:



**DIVIERTE:**

Terminado el títere crea una historia o lee el cuento que se muestra al principio dándole vida al personaje.

**PRODUCTO FINAL:**

Toma una foto a tu títere y envíala al correo

[lilysuarezeduccion@gmail.com](mailto:lilysuarezeduccion@gmail.com)

## Guía #2: Creación de títere en material reciclable

### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Imaginación y creación por medio de las artes plásticas.

**Objetivos:** Creación de títeres.

#### Sabías que:

Los títeres son figuras de seres humanos, animales o seres fantásticos elaborados en todo tipo de materiales, que son manejados por una persona para hacer representaciones teatrales.

Los títeres más conocidos son las marionetas y los títeres de guante, sin embargo, existen diversos tipos de títeres, que se diferencian por su tamaño, materiales y elaboración.

#### IMAGINA Y CREA:

Realiza un títere de cartón (Monstruo), siguiendo cada una de las indicaciones.

#### MATERIALES:

- Caja mediana rectangular.
- pintura.
- marcadores.
- tijeras.
- regla.
- Ojos locos.
- Lana.
- Limpia pipas.
- Foami.
- Colores.
- Colbón.
- Toma los recursos que necesites, pon a prueba tu imaginación.

### ALGUNOS MODELOS PARA QUE TENGAS EN CUENTA:



#### PASO A PASO:

1) Toma la caja y en la mitad de ella realiza una línea recta, tomando una cara y dos lados de la caja, corta la línea que trazaste dejando solo sin cortar una de las caras de la caja.



2) La cara que te quedó de la caja, dóblala hacia abajo, con el fin de formar la boca del títere.

3) Decora interna y externamente la caja pegando papeles de colores o pintándola, según cómo quieras hacer tu monstruo.

4) Toma los otros materiales para hacer los ojos, manchas, dientes, cabello, lunares o brazos del monstruo.

5) Utiliza el Colbón para pegar cada una de las cosas que tomaste para crear a tu monstruo.

#### TE PUEDES GUIAR DEL SIGUIENTE LINK:

<https://youtu.be/5d6WLFCJyTU>



**RESULTADO FINAL:**

Tómale una foto a tu monstruo y envíala al correo: [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

## Guía #3: Decoraciones navideñas

### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Imaginación y creación por medio de las artes plásticas.

**Objetivos:** Creación de decoraciones navideñas.

#### Sabías que:

Las artes plásticas son consideradas parte fundamental de la vida del ser humano, pues estas nos permiten profundizar la imaginación, la libertad de expresión y la comunicación.

Promueven también, un aprendizaje a través de la exploración de colores, formas y texturas, lo cual genera que haya una mejor concentración y atención en cada una de las cosas que se hagan en vida.

#### LEE Y SIGUE LAS INSTRUCCIONES:

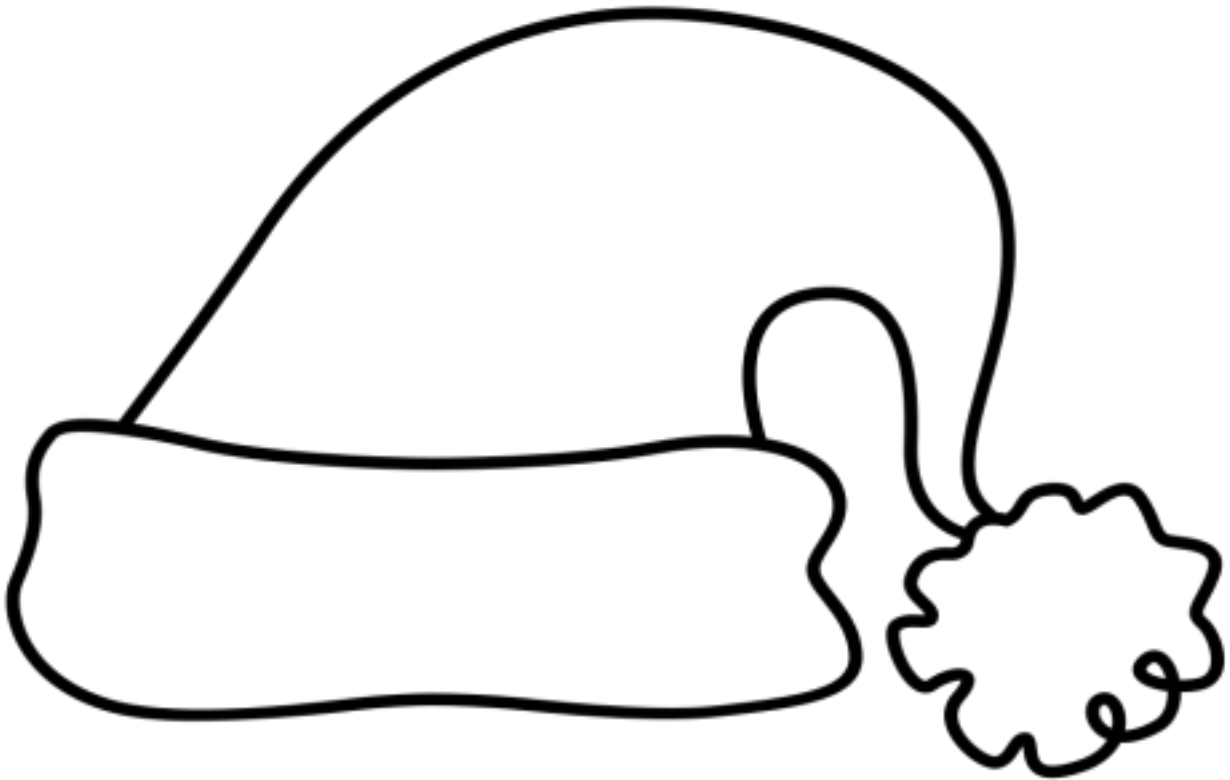
A continuación, te voy a dar el paso a paso para la creación de un diseño navideño, la idea es que sigas cada una de las instrucciones y que pongas a prueba tu imaginación, recuerda tener cuidado con cada uno de los materiales que vayas a utilizar, pídele ayuda a tus padres si no entiendes alguna instrucción o para el manejo de materiales.

#### MATERIALES:

- Un plato de icopor mediano.
- Pintura blanca, café o rosa.
- Nailon.
- Aguja.
- Ojos locos grandes.
- Bola de icopor pequeña.
- Foami rojo, café o azul. (según el diseño que quieras hacer).
- Algodón en bolitas o pompones blancos.
- Marcadores.
- Limpia pipas negras (si decides hacer el reno).
- Colbón o pegamento en barra.

**PARA QUE TE GUIES:****PASO A PASO:**

- Toma el plato desechable, y adhiere en la parte superior con ayuda de la aguja, una cuerda de nailon, esta nos servirá para colgar el muñeco en cualquier parte de la casa.
- Una vez puesta la cuerda, toma el plato desechable y pinta el rostro al muñeco según el diseño que tengas elegido, puede ser blanco, rosa o café.
- Cuando ya tengas pintado todo el plato, déjalo secar, para continuar con el siguiente paso.
- Mientras el plato se seca, toma el foami y realiza los gorros navideños o las orejas del personaje, al final de la guía te dejaré los moldes.
- Ahora, toma los ojos y pégalos al plato con colbón.
- Toma la bola de icopor pequeña y córtala por la mitad, una vez cortada píntala del color de la nariz del personaje, luego, pégalala al plato.
- Pinta si es necesario detalles con marcador, como lo es la boca, las cejas o la nariz si no la tiene.
- Una vez terminado el molde de los gorros y las orejas, adhiere con colbón al plato, luego, toma el limpia pipo si tomaste el reno y con ellos haz la forma de cuernos e igualmente adhiérelos al plato.
- Toma el algodón o los pompones y pégalos al plato, dándole forma a la barba de santa y a los gorros.

**MOLDES:**

Una vez terminado el personaje, cuélgalo en un lugar de tu casa y tómale una foto, envíala al correo: [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

#### Guía #4: Creación de teatrino Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:**

[lilysuarezeduccion@gmail.com](mailto:lilysuarezeduccion@gmail.com) **Temas:** Imaginación y creación por medio de las artes plásticas.

**Objetivos:** Creación de títeres.

#### Sabías que:

Se conoce como teatrillo o **teatrino** al espacio sobre el cual los títeres realizan la representación de diversas historias. Los primeros **teatrinos** solían tener la forma o estar decorados como un pequeño castillo, empezó con variedad de modelos y técnicas desde las más antiguas civilizaciones, hasta las nuevas estéticas que nos da el siglo XXI, donde muchos teatrinos ya carecen de tecnología.

#### CONSTRUCCIÓN DEL TEATRINO.

Algunos ejemplos:



Materiales:

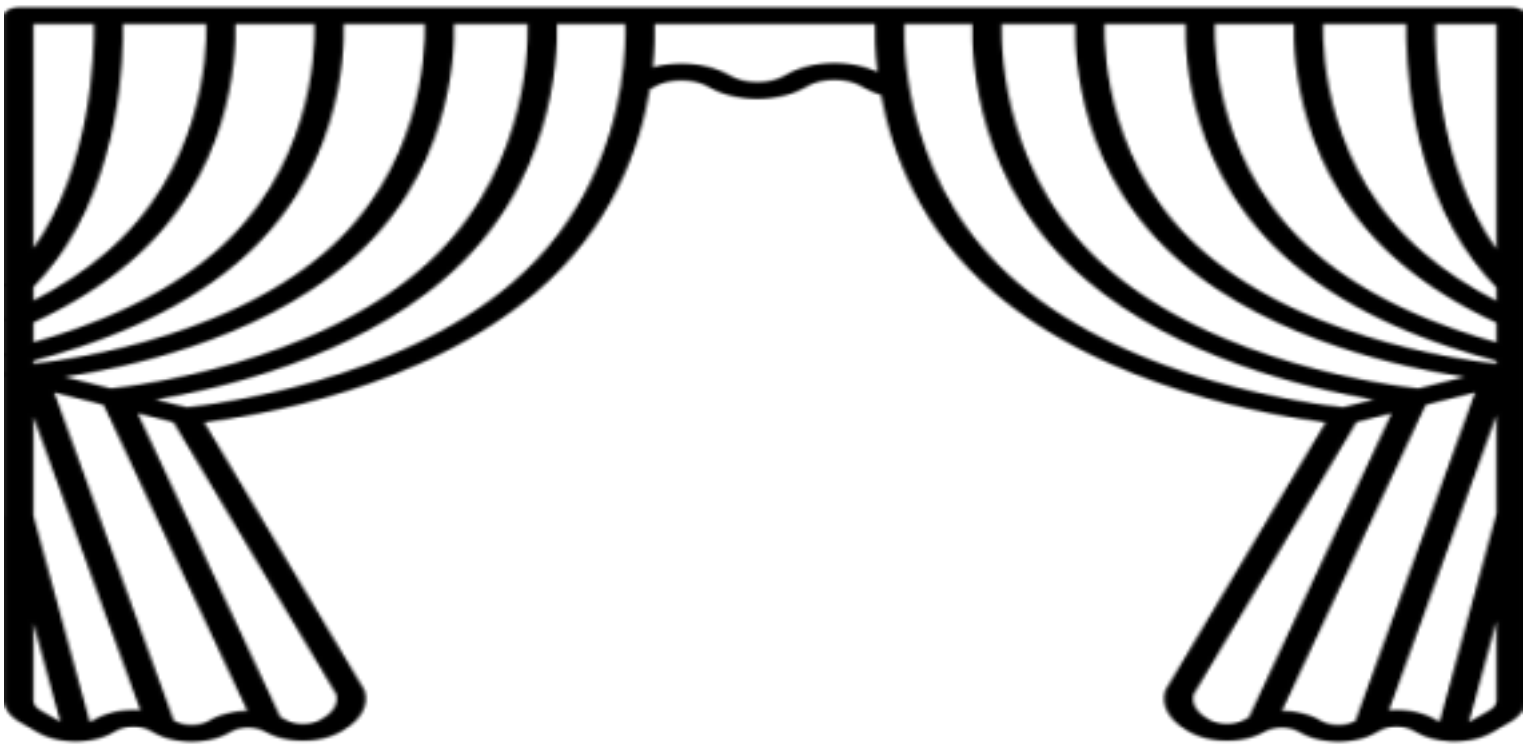
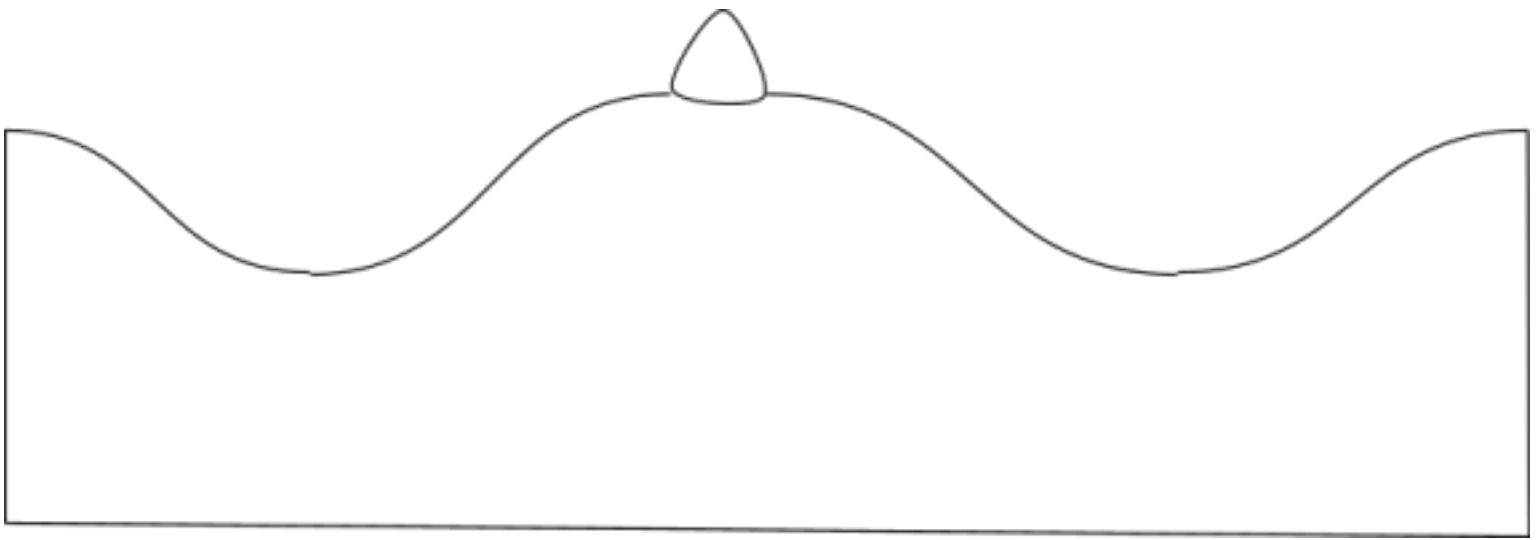
- 1 Caja de cartón.
- Pinturas.
- Pinceles y Brochas.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Marcadores.

PASO A PASO.

1. Vamos a tomar la caja y vamos a asegurarnos de que cada uno de sus lados estén bien sellados, si no es así, ayúdate de cinta adhesiva.
2. Toma la caja y en una de las caras, haz un recuadro dejando en cada lado 5 o 6 centímetros, luego córtala, este será el espacio para que se puedan ver los títeres.
3. Luego de haber cortado el frente de la caja, recorta o quita la parte inferior de la caja, pues es por allí donde van a entrar los títeres.
4. Toma pintura del color que desees y pinta la caja, asegúrate de pintarla por su parte posterior e inferior.
5. Mientras se seca completamente la caja, toma el siguiente molde, córtalo, decóralo o píntalo, una vez completado, toma el colbón y pégalo en la parte superior del teatrino, este nos ayudará a darle forma de teatrino y a sostener o adherir las cortinas.
6. Crea o imagina, cómo podrías realizar las cortinas del teatro, para ello puedes ayudarte de tela, papel seda, o si desees puedes tomar el siguiente molde, lo cortas, lo pintas y decoras y lo adhieres al teatrino.
7. Una vez terminada la decoración, toma los títeres que has realizado y crea una historia mágica.

PUEDES APOYARTE DEL SIGUIENTE LINK:

<https://www.youtube.com/watch?v=IpPbGjn8MJQ>



## Guía #5: Región andina<sup>26</sup>

### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:**

[lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com) **Temas:** Tradición Cultural de la Región Andina.

**Objetivos:** Conocer cada uno de los departamentos, danzas, trajes y comidas típicas de la región andina.

#### Sabías que:

La región andina es uno de los departamentos con mayor cantidad de habitantes y mayor actividad económica del país. Su diversidad se encuentra en la variedad de fauna y flora, pues cada uno de los departamentos que lo conforman llevan toda una trascendencia cultural, social, económica y pensante distinta, que permite mostrarnos variedad de tradiciones, paisajes y costumbres.

Observa el siguiente video y con base en él contesta cada uno de los puntos de la guía:

[https://youtu.be/JwwW4e\\_hY6o](https://youtu.be/JwwW4e_hY6o)

#### PIENSA:

1. Encierra en un círculo algunos de los bailes típicos de la región andina. (ten en cuenta el video). Mapéale guabina porro cumbia bambuco chotis bullerengue torbellino samba garabato joropo vueltas antioqueñas pasillo los monos rajaleña pasaje currulao bunde san juanero guayabita mazurka

<sup>26</sup> Esta guía tuvo adicionalmente un video de apoyo [https://youtu.be/JwwW4e\\_hY6o](https://youtu.be/JwwW4e_hY6o)



2. A continuación voy a dejar una serie de imágenes que dan a conocer algunos platos típicos de la región, investiga y al frente de ellos escribe a qué departamento puede corresponder cada plato.



Tamal.



Bandeja Paisa.



Ajiaco con Pollo.

-----

3. ¿Cuál de estos tres trajes corresponde a la región andina colombiana? Colorea el traje correcto.



4. Repasa cada uno de los departamentos de la región andina, luego escríbelos en orden alfabético.

- Antioquia- Quindío- Tolima-Cundinamarca- Boyacá- Huila- Risaralda- Santander Caldas- Norte de Santander.

Escribe en orden alfabético:

-----  
 -----  
 -----  
 -----  
 -----



## Guía #6: Monederos reciclables

### Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeduccion@gmail.com](mailto:lilysuarezeduccion@gmail.com)

**Temas:** Reciclaje y conservación del medio ambiente.

**Objetivos:** Creación de monederos con materiales reciclables.

#### Sabías que:

El reciclaje ayuda a que hayan menos explotaciones de recursos naturales.

El reciclaje nos va a brindar una protección al cuidado del medio ambiente.

Al reciclar una botella de plástico ahorramos la energía necesaria para mantener un bombillo encendido durante 6 horas.

#### CREA Y REUTILIZA.

Materiales:

- Dos botellas plásticas.
- Una cremallera.
- Silicona.
- Tijeras o bisturí.
- pintura.
- pinceles.
- Marcadores.
- Ojos locos.
- Foami, papel iris o cartulina.
- Lija o Lima.

Algunos ejemplos:



Paso a paso:

1. Escoge dos botellas plásticas del mismo tamaño y preferiblemente del mismo color.
2. Toma las tijeras o el bisturí y corta la parte inferior de las dos botellas, deja aproximadamente 8 centímetros desde el final de la botella hasta donde la cortés. (con ayuda de tus padres)
3. Una vez cortados los dos trozos de la botella, asegúrate de que queden del mismo tamaño, toma una lija o lima, y pásalo por el borde que cortaste, esto con el fin de que no quede ningún lado filudo.
4. Ahora, toma la o las pinturas y empieza a pintar los trozos de botella que cortaste, pon a prueba tu imaginación, puedes hacer animales o seres fantásticos.
5. Una vez pintados déjalos secar muy bien, luego de que ya estén bien secos, toma la silicona y adhiere la cremallera en uno de los trozos de botella y luego adhiere al otro trozo, esto, con el fin de darle forma al monedero (pídele ayuda a tus padres).
6. Una vez ya tengas la base del monedero, toma los ojos locos y adhiérelos al monedero, se creativo y con el foami o con el material que desees crea orejas, manos o pies.

Compromiso:

Una vez terminado el monedero tómale una foto y envíala al siguiente correo:

[lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

## Guía #7: Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:** [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Instrumentos de viento.

**Objetivos:** Construcción y ejecución de instrumentos de viento, con materiales reciclables  
Ejemplo:

### Sabías que:

La familia de los instrumentos de viento se caracterizan por que su sonido es producido por pequeñas ondas que son generadas por el aire, gracias a este proceso, se caracterizan a estos instrumentos con el nombre de aerófonos.

Muchos de los instrumentos están hechos comúnmente por dos materiales el metal que se caracteriza por su sonoridad fuerte y la madera que ejecuta un sonido más bajo.

Materiales:

- 12 pitillos grandes.
- Lana.
- Silicona.
- Foami.
- Metro o regla.
- Marcador.
- Pintura.
- lija.
- tijeras.



Paso a Paso:

- Toma los 12 tubos y córtalos con las siguientes medidas. (ayúdate de la regla, tijeras y marcador).

PITILLO	CENTÍMETROS	PITILLO CENTÍMETROS
1	17 cm.	7 9,5 cm.
2	15 cm.	8 8,5 cm.
3	13 cm.	9 8 cm.
4	12,5 cm.	10 7,5 cm
5	11,5 cm.	11 7 cm.
6	10 cm.	12 6,5 cm.

- Corta 12 cuadritos pequeños de foami y pégalos con la silicona a la parte inferior del tubo, el excedente que quede de foami, córtalo con las tijeras.
- Una vez cortados los tubos adherirlos uno a uno con silicona, ten en cuenta que tienen que ir del pitillo más alto al más bajo.
- Si deseas, píntalo con el color de pintura que más te guste y déjalo secar.
- Toma la lana o las cintas de colores y dale una vuelta entera al instrumento, esto, ayudará a darle estabilidad a la zampoña y a decorarla.
- Una vez terminada la decoración, usa y escucha cada una de las sonoridades que se dan en cada uno de los pitillos.

Compromiso:

- Tómale una foto al resultado final y envíala al correo electrónico:  
[lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

## Guía evaluación Educación artística

**Docente:** Lily Milena Suárez Ríos. **Correo electrónico:**  
[lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com)

**Temas:** Uso de la línea, giros y traslaciones, razonamiento abstracto y espacial, composición artística, aplicación de colores primarios y secundarios, construcción de títeres y decoración de adorno navideño.

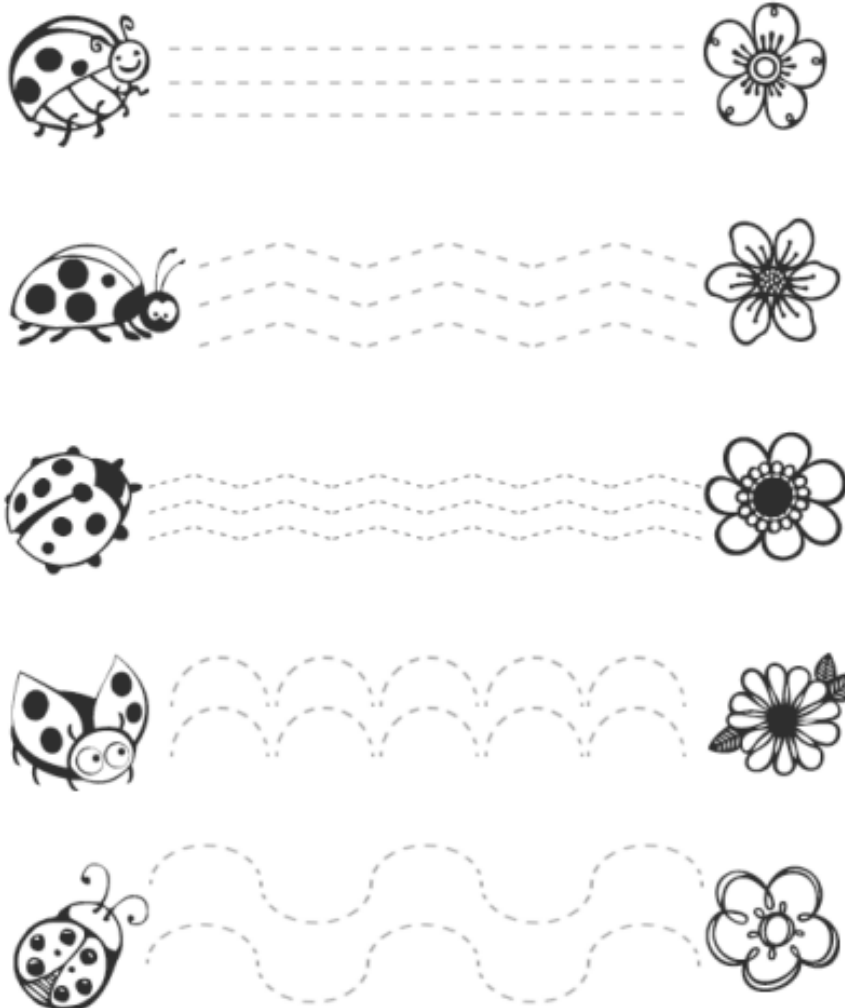
**Objetivos:** Ejercicio de Evaluación.

1. La línea y el trazo, con ayuda de colores o marcadores, une cada uno de los puntos para que cada insecto pueda llegar hasta la flor.

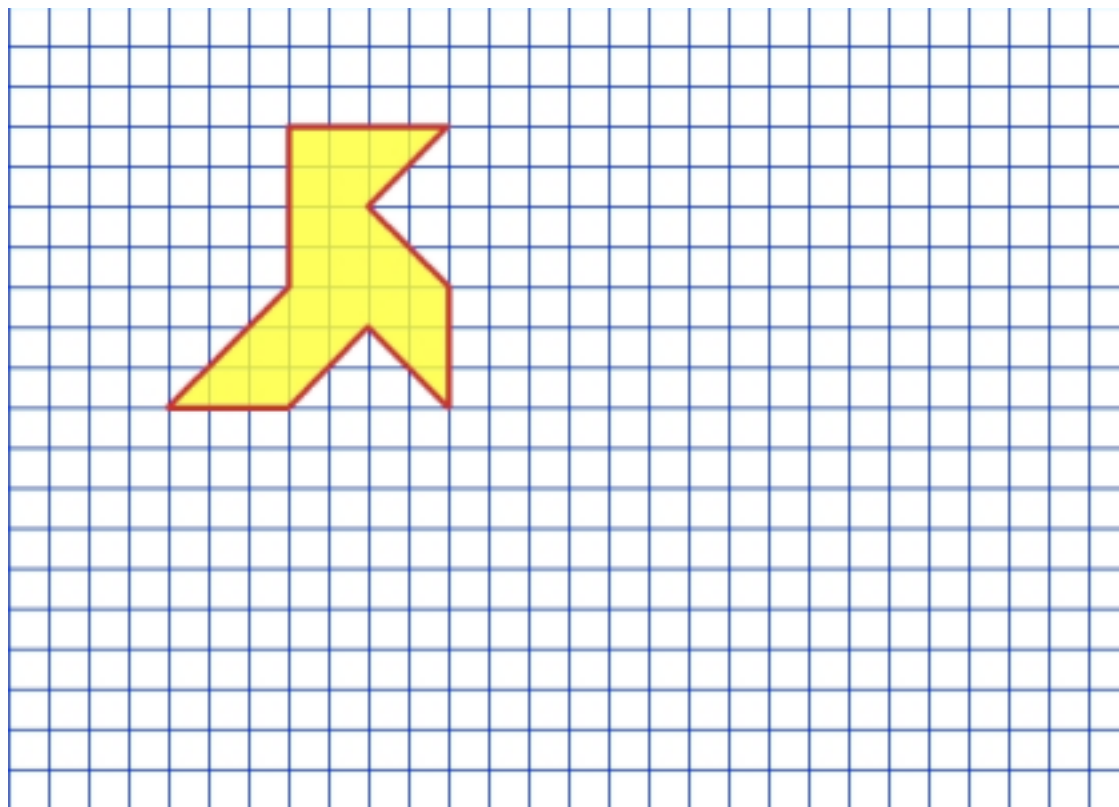
### Líneas y trazos (1)



Ayuda a las mariquitas a llegar hasta las flores. Colorea los dibujos



2. Traslaciones: Traslada la siguiente figura seis cuadros hacia tu y dos cuadros hacia abajo de donde finaliza la figura inicial.



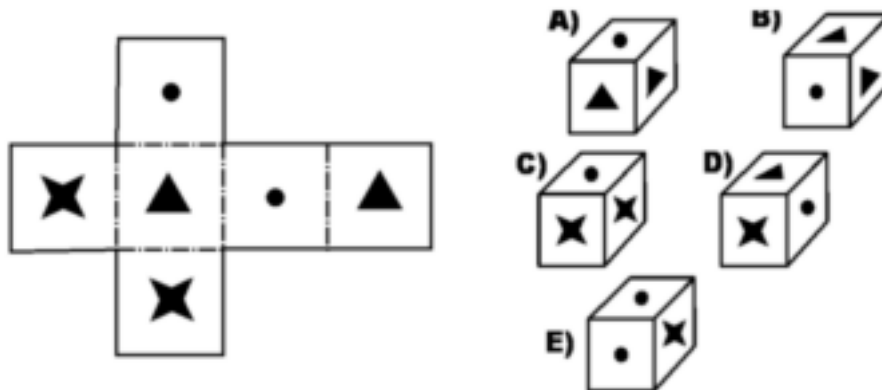
3. Razonamiento abstracto.

*Continua la serie*

2						
2						
2						
2						



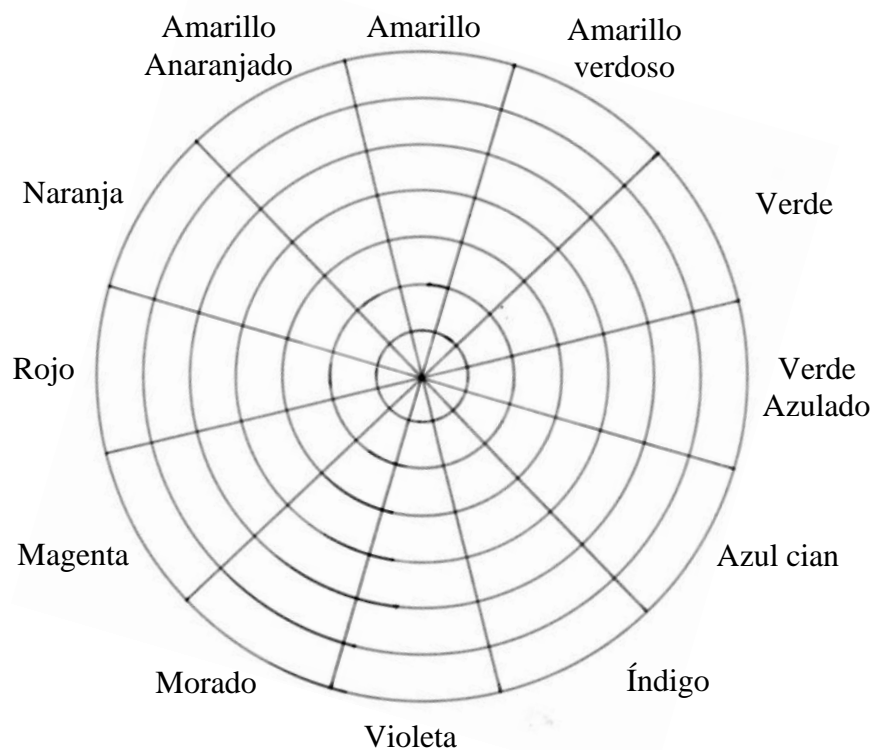
4. Razonamiento espacial: Según la imagen que se encuentra a tu izquierda, ¿a cuál cubo pertenece la figura si este se construye?, ten en cuenta la posición de cada una de las figuras. (colorea el cubo de la respuesta correcta).



5. Composición artística: Colorea la siguiente figura de dos maneras diferentes, la primera de ellas es por medio de puntos y la segunda por medio de trazos o líneas, ayúdate de colores o marcadores. A continuación, dejaré un ejemplo del ejercicio. Colorea a Stich según las indicaciones dadas.



6. Aplicación de colores primarios y secundarios. Con ayuda de témperas o acuarelas pinta la escala cromática de colores, una vez terminado, señala en la escala, cuáles son los colores primarios y cuáles los secundarios.



7. Elaboración de títere. Toma una bolsa de papel, colores, marcadores, hojas de colores, tijeras y pegamento en barra.



Paso a Paso: Para la elaboración de este títere, toma la bolsa de papel y asimila que ese es el cuerpo del títere, luego, toma el papel de colores y crea con él, las orejas, patas, cola y lengua del animal que se ve en la anterior imagen (perro), córtalas y pégalas a la bolsa, para finalizar toma los marcadores y pinta con él, los ojos y la nariz del títere.

Guíate del siguiente link: <https://youtu.be/EiXo5C62GtM>

8. Decoración navideña: Pinta o colorea el siguiente dibujo, córtalo y utilízalo para escribir tu carta de navidad este año.



Nota: Recuerda enviar al siguiente correo [lilysuarezeducacion@gmail.com](mailto:lilysuarezeducacion@gmail.com), la guía resuelta con sus respectivas imágenes y ejercicios.