



Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina de los niños de 7 y 8 años del colegio La Arboleda

Laura Daniela Herrera Castillo

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO
RECTORÍA UNIMINUTO BOGOTÁ VIRTUAL Y A DISTANCIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
abril de 2021

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina de los niños de 7 y 8 años del colegio La Arboleda

Laura Daniela Herrera Castillo

Sistematización presentada como requisito para optar al título de Licenciada en Educación Física, Recreación y Deporte

Asesora
Patricia Traslaviña Espitia
Magister en Neuropsicología y Educación

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Virtual y a Distancia

Sede Bogotá D.C. - Sede Principal

Programa Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte

abril de 2021

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

Dedicatoria

Dedico el siguiente trabajo a mi familia. A mis padres y mi hermana, quienes me han apoyado tanto monetariamente como emocionalmente, quienes me han impulsado a estudiar y a formarme como persona y ahora como profesional, han sido un motor fundamental en mi estudio y en mi progreso a lo largo de esta carrera, igualmente dedico mi trabajo a mi pareja, quien siempre creyó en mí y me mantuvo motivada para lograr este proyecto de vida. Son ellos quienes han visto mis avances y mi esfuerzo impuesto en el siguiente trabajo.

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

Agradecimientos

Agradezco a mi tutora de opción de grado, quien me dio las herramientas para iniciar con este proyecto, que gracias a sus tutorías, consejos y correcciones, logre formar un documento sólido, estructurado y sustentado con diferentes bases teóricas e igualmente agradecer a mi asesora de grado y quien me ayudo a consolidar de manera eficaz y a tiempo este proyecto, quien estuvo al tanto desde el inicio hasta el final del mismo, brindándome su experiencia y conocimiento, perfeccionando y asesorándome de la mejor manera posible, dándole forma y estructura a una sistematización que busca optar a un título como profesional de Licenciada en educación física, recreación y deportes.

Agradezco también a mis docentes en formación, quienes aportaron en gran parte al conocimiento impuesto en este proyecto, quienes me brindarnos sus asesorías de la mejor manera y de los cuales me supe nutrir en conocimiento e ideas, por ello es que logré finalizar este trabajo, gracias a una ardua investigación y los aprendizajes que obtuve a lo largo de mi carrera.

Por ultimo agradezco a la Corporación Universitaria Minuto de Dios por brindarme la oportunidad de estudiar y lograr un título profesional, por brindarme unas instalaciones optimas y enriquecedoras, por tener a mi disposición seres humanos y docentes formados profesionalmente, por atender a mis inquietudes y estar pendiente de mi proceso como estudiante.

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

Contenido

Lista de tablas	7
Lista de figuras	8
Lista de anexos.....	9
Resumen	10
Abstract	11
Objetivos de la sistematización.....	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos.....	12
Introducción.....	13
CAPÍTULO I	17
1.1 Abordaje del contexto.....	17
1.2 Justificación.....	20
1.3 Antecedentes	26
CAPÍTULO II	30
2.1 Marco Conceptual.....	30
2.1.1 EL juguete como objeto dinamizador de la motricidad fina	30
• Tipos de juguetes:	34
• Juguetes para niños de 6,7 y 8 años.....	34
• Los mejores juguetes para niños de 6, 7 y 8 años son:.....	35
2.1.2 El juego.....	36
2.1.3 El uso y la importancia del material reciclable	40
• El reciclaje como tendencia en la educación.....	43
2.1.4 La motricidad fina en la infancia	46
2.2 Experiencia Metodológica.....	49
2.2.1 Fase de observación.....	50
2.2.2 Fase de intervención	52
2.2.3 Fase propuesta de implementación pedagógica.....	54
CAPITULO III	57

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

3.1 Documentación de la experiencia	57
3.1.1 La didáctica en la educación física.....	57
• ¿Qué son los recursos y materiales didácticos?	58
• Educación física e innovación.....	59
• Diario de campo y reflexión	61
• La recreación en la educación física	62
Conclusiones y recomendaciones	66
Anexos	68
Referencias	70

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

Lista de tablas

Tabla 1.	33
Concepto de autores y otras fuentes sobre el juguete	33
Tabla 2.	34
Tipos de juguetes según expertos.....	34
Tabla 3.	35
Beneficios del juguete.....	35
Tabla 4.	38
El juego y su definición dada por algunos autores	38
Tabla 5.	42
Tipos de reciclaje	42
Tabla 6.	44
Definición y conceptos del reciclaje	44
Tabla 7	45
Conceptos básicos del reciclaje.....	45
Tabla 8	52
Diario de campo	52
Tabla 8	63
La recreación y sus características según Coldeportes	63

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

Lista de figuras

Figura 1. Tipos de juegos 39

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

Lista de anexos

Anexo 1: Carta de autorizacion I.E.M La Arboleda Sede Principal	68
Anexo 2. Links de las clases realizadas con grado segundo. Construcción de juguetes propuesta de implementación practica III	69
Juguete N.º 1 Carrito impulsado con una bomba: https://youtu.be/-DHtLBOU-SE	69
Juguete N.º 2 Pescando pescados de cartón: https://youtu.be/Plg9w6M0RIo	69
Juguete N.º 3 Rompecabezas: https://youtu.be/CEsYCKq2Egg	69
Juguete N.º 4 Túnel gol con rollos de papel: https://youtu.be/vOz-m_9XOgQ	69
Juguete N.º 5 Binoculares y cámara a base de cartón: https://youtu.be/UewPe9axscA	69
Anexo 3. Link cartilla digital: Producto final.....	69
https://www.canva.com/design/DAEa_uCwop4/14Oki5BpWqmAwLWXr106vA/view?utm_content=DAEa_uCwop4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton	69

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

Resumen

La falta de material didáctico es una falencia encontrada en el colegio la arboleda de Facatativá. Durante el desarrollo de este trabajo se relata la experiencia vivida durante las 3 fases de las prácticas profesionales. La fase de implementación de la propuesta pedagógica tuvo como pregunta problema ¿Cómo estimular la motricidad fina de los niños de segundo grado del colegio la arboleda? La cual se resolvió por medio de la elaboración de juguetes didácticos a base de material reciclado logrando estimular la motricidad fina”. Con este proyecto los estudiantes mejoraron el agarre de ciertos objetivos, pintar de forma vertical u horizontal, pero sobre todo a realizar tareas independientes. Este escrito conto con el concepto dado por algunos autores entre ellos, María Montessori, Piaget, Vygotsky, Simón entre otros, logrando darle una estructura sólida y fundamentada a este trabajo. La metodología utilizada se basa en una investigación cualitativa con un alcance descriptivo recolectando información por medio de diarios de campo, registro fotográfico y/o videos e involucrando una observación participativa; para ello se cita a Sampiere debido a su aporte en este ámbito investigativo. Como producto final está la elaboración de una cartilla digital la cual contiene 6 juguetes construidos a base de material reciclado, ofreciendo a los niños un espacio de creatividad, imaginación, estimulación de la motricidad fina y además de ello dotando a la institución con material didáctico que no se encontraba allí.

Palabras clave: Juego, Juguete, Motricidad Fina, Material Reciclable, Educación física, Docente, Recursos y Materiales

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

Abstract

The lack of didactic material is a shortcoming found at the Arboleda school in the Facatativá city. The following systematization relates the experience lived during the three phases of the professional practices. The implementation phase of the pedagogical proposal had as a problem question: How to stimulate fine motor skills in second grade of the children, at the Arboleda school? Which was solved by means of the elaboration of didactic toys based on recycled material, managing to stimulate fine motor skills ". With this project the students improved their grip on certain objectives, painting vertically or horizontally, but above all to carry out independent tasks. This writing had the concept given by some authors among them, María Montessori, Piaget, Vygotsky, Simón among others, managing to give a solid and well-founded structure to this work. In addition to this, naming Sampiere since the methodologist used is based on a qualitative research with a descriptive scope collecting information through field diaries, photographic records and videos and involving participatory observation. The final product is the development of a digital booklet which contains six toys made from recycled material, offering children a space for creativity, imagination, stimulation of fine motor skills and also providing the institution with teaching materials that it was not there.

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina

Objetivos de la sistematización

Objetivo General

Describir la experiencia vivida durante la práctica profesional con los niños y niñas de segundo grado de primaria del colegio La Arboleda del municipio de Facatativá.

Objetivos Específicos

- Reconocer la importancia de los juguetes didácticos dentro de los procesos de desarrollo de la motricidad fina en niños de 7 y 8 años.
- Promover el uso del material reciclado dentro de los procesos de la elaboración de juguetes didácticos para los niños de 7 y 8 años.
- Elaborar la cartilla didáctica “**Reciclando y creando un juguete armando**” para trabajar la motricidad fina de los niños de segundo grado del colegio La Arboleda

Introducción

La educación física es aquella materia o clase que logra que el estudiante salga de su contorno, de su aula cotidiana y se divierta a través de juegos, dinámicas, deportes, objetos o elementos deportivos y, sobre todo, donde el docente de esta área ayuda a desarrollar, mejorar o estimular las diferentes habilidades motrices, coordinativas y capacidades básicas, por medio de la ejecución de las clases que se realicen; a esto se le suma la importancia de realizar actividad física. El docente de educación física no puede ser visto como monitor o entrenador, es un educador y generador de conocimientos culturales, de expresión comunicativa, también es quien apoya la educación para la salud y el bienestar físico, además de esto se le suma la relación entre el ser humano y la naturaleza. Es importante reconocer al profesor de educación física como un educador y a la educación física como un campo de conocimiento, el cual se manifiesta a través de jugadas o actividades de campo donde se involucra en un 100% el cuerpo, sin dejar de lado la memoria, el aprendizaje y diferentes ámbitos físicos del estudiante.

Durante las prácticas profesionales que se llevaron a cabo en el colegio La Arboleda ubicado en el municipio de Facatativá, se realizaron 3 fases, la primera donde la observación era el factor fundamental para conocer el contexto, la población, la estructura, comportamientos de los estudiantes, metodologías o herramientas de aprendizaje que imponía el docente y también para observar y anotar aquellas falencias, ventajas o desventajas que tenía esta institución, dentro de una de las falencias se encontró la falta de material didáctico y que el material lúdico que se encontraba allí, era realmente escaso para la población que maneja este colegio, además de eso, el docente de educación física tenía a su cargo en la sede principal desde grado segundo a grado once, primaria no veía o no tenía esta asignatura. De la primer evaluación y observación se llegó

a la conclusión de que el docente con el material que tenía realizaba clases donde involucraba o trabajaba solo la motricidad gruesa y no se tenía en cuenta la motricidad fina. Por ende y debido al análisis que se venía presentando se generó una incógnita esencial ¿Cómo el estudiante de practica puede lograr que esta habilidad sea involucrada en los estudiantes del colegio la arboleda? Para responder esta pregunta se inició un proyecto el cual era una propuesta de implementación que se llevaría a cabo o se ejecutaría en la tercera fase de la práctica profesional.

Teniendo en cuenta lo anterior la motricidad fina se vuelve el foco de atención de dicha propuesta y se encamina a ser una sistematización de esta experiencia vivida durante las 3 fases de la práctica y sobre todo en el impacto que tuvo la propuesta de implementación. Así que es importante aclarar o definir el concepto de la motricidad fina y su importancia en la educación física y haciendo hincapié en el desarrollo de los niños, estas y otras categorías de análisis serán resultas a lo largo de este trabajo. Pero es importante dar un avance o una pequeña introducción a esta habilidad, para ello, Según Zaporozeths V.A 1988 define la motricidad fina como los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos o instrumentos, Y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano, como: Recortar, doblar, plisar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar y colorear entre muchas más. (Cabrera Valdés, B. D. L. C., & Dupeyrón García, M. D. L. N. (2019).

Continuando con lo anterior el autor nombra una parte esencial, la cual impulso la propuesta de implementación y logrando un proceso de sistematización. El proyecto fue la creación de juguetes a base de material reciclado, pero no solo era construirlos, si no lograr la estimulación de la habilidad motriz fina y este autor nos dice que esta habilidad es la que se ejecuta en casi toda la vida del ser humano, ya que realiza actividades diarias donde requiere

movimientos finos y coordinativos ojo-mano. Además, en esta sistematización se encontrarán con conceptos y definiciones no solo de la motricidad fina, sino también de la importancia del juego, el juguete y un valor agregado fundamental el material reciclado. Al incluir este tipo de material provoco y provoca en los niños un estado de conciencia ambiental y el querer crear y reutilizar todo material que sea obviamente reutilizable y adecuarlo para sus juegos o juguetes, allí también se ve involucrada la imaginación de los estudiantes, como a su corta edad logran crear mundos parecidos al real o al mundo adulto, donde sus juegos son inocentes y los juguetes que puedan armar pueden ser llevados a la práctica y al juego. Es importante reconocer la labor del docente en estos tiempos, sobre todo el docente de educación física, quien trabaja para desarrollar y mejorar capacidades físicas, habilidades motrices y coordinativas, donde a edades tempranas es esencial involucrar la motricidad fina, no solo preocuparse porque el niño aprenda a correr, caminar, saltar, atrapar o lanzar, pues las manos son parte importante y fundamental del ser humano, son quienes permiten diferentes movimientos ya sean grandes, cortos, finos o precisos pero requieren de ellas; y si desde el colegio, el docente no trabaja o no estimula esta motricidad más adelante pueden haber consecuencias tal vez no tan graves, pero donde el niño no lograra realizar actividades cotidianas y comunes como las pueda realizar cualquier ser humano.

Por ende el siguiente trabajo busca lograr que quienes son docentes y los que lo serán más adelante logren unir y trabajar al mismo tiempo la motricidad gruesa y fina, conocer las edades precisas para trabajar estas habilidades y conocer que la motricidad fina se desarrolla y se estimula en edades tempranas, también busca que el profesor o profesora de educación física, logre reinventarse, innovar y crear ambientes de aprendizaje significativos y llamativos para los estudiantes, construir juguetes no es común ni cotidiano, más si se realizan con material

reciclado, logrando así generar de igual manera una conciencia ambiental, tal vez el docente lo vea como un reto, pero cuando el estudiante motiva al educador a querer saber más, a que si el estudiante es curioso ¿porque el docente no?, porque no formar personas que con sus propias manos logren crear no solo juguetes si no que al crecer que construyan objetos de utilidad para el hogar, para el trabajo, para el bienestar de los demás y no dejarse afectar o invadir por la tecnología que hoy en día vuelve al ser humano incapaz de pensar, de imaginar y de crear por sí mismo.

CAPÍTULO I

1.1 Abordaje del contexto

La sistematización de la práctica se logra a raíz de la experiencia vivida en las prácticas profesionales con el Colegio La Arboleda, también gracias a los resultados obtenidos y al impacto que se generó durante la implementación de la propuesta o proyecto de sistematización que se llevó a cabo durante mi proceso de prácticas profesionales en la Institución Educativa Municipal La Arboleda. Esta propuesta generó la recursividad y la obtención de nuevo material para la clase de educación física, donde no requerían de aros o platillos, sino con una simple cartulina y un pitillo construían objetos que facilitaban su aprendizaje, ya fuese en la parte motriz, en la creatividad y en la solución de problemas como armando o colocando cada pieza en su lugar.

La institución educativa municipal La Arboleda se encuentra ubicada en el municipio de Facatativá-Cundinamarca. Esta institución cuenta con dos sedes, Sede Juan Pablo II en la cual se manejan grado preescolar y primero. Y la Sede Principal que funciona desde grado segundo hasta grado once de bachillerato, esta institución también cuenta con un curso mixto de capacidades diversas, el cual es apoyado por trabajadoras sociales y personas especializadas en estos temas, por lo general los niños y las niñas que hacen parte de este curso presentan déficits cognitivos, esto me lo hace saber la coordinadora a cargo y manifestó que no se tendría ningún contacto con estos estudiantes ya que ellos tienen el apoyo de la alcaldía, así que las personas que trabajan con ellos son enviados por este ente y son los únicos autorizados para intervenir en el aprendizaje de estos niños.

La institución cuenta con una misión de formar estudiantes capaces y responsables con su entorno, reuniendo su ser, saber, estar y hacer, involucrando un modelo pedagógico humanista con un enfoque de aprendizaje significativo, enmarcado en el modelo de gestión organizacional estratégico participativo. Ministerio de educación nacional & secretaria de educación de Facatativá, (2020), Fundamentos P.E.I. El grado segundo cuenta con una intensidad horaria de 2 horas semanales para la clase de educación física. En el listado de asignaturas obligatorias esta materia es la última de la lista, la institución cuenta con un solo docente de educación física el cual a mi punto de vista no logra atender de manera eficaz a todos los cursos, por más que el docente quiera y desee una clase productiva no es suficiente con 2 horas a la semana y un solo profesor cubriendo todos los cursos.

Continuando con el abordaje, se hablará ahora de la población a la cual se le implemento el proyecto de prácticas profesionales. La coordinadora de la Institución educativa la Arboleda hace la sugerencia buscar e indagar con autores que se enfoquen en la motricidad fina y que edad puede ser la correcta para estimular esta habilidad. Así mismo Jean Piaget en las etapas de desarrollo motriz nos habla de la motricidad fina en la edad de 6 y 8 años donde nos indica que el niño es capaz de puntuar con un punzón siguiendo una raya marcada, utiliza las tijeras para recortar, recorta tiras de papel con los dedos, elabora bolitas de papel, moldea con plastilina objetos sencillos, dibujar y pintar con mayor precisión, consigue ir tocando con el pulgar cada uno de los demás dedos de la mano. (Kayap. E, 2012-2013, p.35-36)

El trabajo de sistematización de experiencias se efectuó bajo la implementación de la propuesta pedagógica en la sede principal con los grados segundos con edades entre los 7 y 8 años. Se eligió este grado y estas edades ya que como primera fase de las prácticas profesionales

el practicante debe hacer un ejercicio de observación a la institución y en especial al área de educación física ya que es el área que se entra a apoyar.

Al iniciar la práctica profesional se realizó una observación de los materiales a utilizar y del espacio con el que contaba la institución para las clases de educación física, igualmente se observó que los materiales lúdicos son escasos para la población que se maneja allí, como lo son platillos, aros, lazos y balones. Por el escaso material y por la cantidad de la población que debe abarcar o cubrir un solo profesor de educación física, me doy cuenta que no hay el tiempo suficiente para enfocarse en una sola habilidad o en aquellas capacidades condicionales o coordinativas una por una las cuales son fundamentales para el ser humano, el profesor de educación física realiza una clase donde solo se trabaja la motricidad gruesa, pero ¿Qué pasa con la motricidad fina? ¿En qué momento se desarrolla, se estimula o se mejora esta habilidad? Con estas preguntas se decide incorporar el proyecto de la creación de juguetes didácticos con material reciclable, al no realizarse un estudio a profundidad o realizar una evaluación de cómo se encontraban los estudiantes en esta habilidad específica, se decide ir por el camino de la estimulación.

A estos aspectos se les suma que primaria no cuenta con un profesor de educación física propio para estos grados, se maneja un solo profesor y en por lo general abarca de grados sextos en adelante, es muy poca la educación física que recibe primaria, se habló con la coordinadora a cargo de la institución sobre el proyecto a emprender y nos sugiere trabajar con el grado segundo, ya que tras su experiencia como docente nos indica que es una edad correcta para manejar este tipo de habilidad motriz y aprovechando que son niños que poco ven o practican la educación física como materia.

Por lo tanto, se decide que los grados segundos son la edad y etapa precisa para iniciar la estimulación de la motricidad fina. Dialogando con la coordinadora a cargo de la institución, hace saber que los padres de familia de estos niños, son de estratos 1 y 2, y por motivos de pandemia algunos de ellos se quedaron sin empleo, por este motivo también decidí encaminar la propuesta a la utilización de material reciclable y que los padres de familia no tuvieran que involucrar ningún valor monetario en los materiales, no solo por el valor monetario si no para enseñar a los niños la importancia de reciclar, la reutilización y así mismo el cuidado por el medio ambiente.

1.2 Justificación

Durante las diferentes fases de la práctica profesional, se evidencia y se reafirma la falta de material didáctico para los estudiantes del colegio la Arboleda, aunque el proyecto de la práctica se desarrolló solo con los grados segundos, se conoce que la institución no cuenta con este tipo de material en ningún curso, lo cual con este proyecto se busca dar una iniciativa a involucrar el material didáctico no solo como un medio de aprendizaje, si no como un estimulante en el desarrollo de la motricidad fina. ¿Por qué como estimulante de la motricidad fina? El proyecto que se llevó a cabo junto con los estudiantes del grado segundo busco la creación de juguetes didácticos a base de material reciclado, donde los estudiantes eran quienes creaban su propio juguete y manipulaban todo el material que era requerido para la construcción del mismo, durante este proceso de creación y construcción, la motricidad fina es el primer factor que se vio involucrado en el desarrollo de este proyecto, ya que los niños a esta edad son capaces de utilizar elementos como tijeras, grapadoras, punzón, donde también logran pintar, colorear y también realizan bordados, unen piezas y todo tipo de movimientos que involucran la

coordinación óculo-manual o conocida ojo-mano. A lo largo de las clases realizadas para la construcción de estos juguetes, fue importante guiar a los estudiantes en la forma correcta de sujetar o utilizar ciertos materiales como las tijeras, lápices, colores, colbòn o pintar de manera vertical u horizontal. A esta edad pueden realizar todas estas actividades, pero aun no son dominadas correctamente. Por ello durante la clase fue importante este tipo de correcciones.

Todo ser humano experimenta el goce de jugar, Decroly (1937) puso en práctica el juego para facilitar el aprendizaje de los niños con dificultades mentales y de interrelación. Al igual que Decroly, Froebel (1782-1852) creó y construyó materiales educativos para que los niños armaran y desarmaran, todo el material creado por este autor se le nombra “Regalo Froebel”.

Los juguetes hacen parte de la infancia de los niños aproximadamente hace 5.000 años atrás registrando los primeros en Mesopotamia y ahora en estos tiempos podemos decir que se le llama juguete a todo tipo de objeto que el niño utilice para recrear sus juegos, como lo es un palo de escoba, una tapa, una hoja o su propio cuerpo como lo es su mano o su pie. Con lo anterior no se pretende subestimar la importancia del juguete, de lo contrario entender que el niño no necesita del último juguete en el mercado o en tecnología. El niño o la niña merece un espacio donde se le potencie la creación y el disfrute para con sus propios juegos y así mismo ejercite su imaginación. (Carmen María Conteras Navarro, 2009).

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede reafirmar como la creación de juguetes a partir de material reciclado pueden hacer parte de la dimensión lúdica de los niños y el beneficio que se obtiene de este, es allí donde la idea de la creación de juguetes realizados con material reciclable en el colegio la arboleda toma una importancia única y valida ya que esta institución no cuenta con este tipo de material que permitan estimular la motricidad fina en los niños de segundo grado. Como lo nombra Carmen Conteras el niño necesita de un espacio donde se sienta

cómodo, capaz y su imaginación no se limite, donde pueda recrear sus juegos sin reglas y prejuicios. Es así como la educación física y el educador físico pueden generar este tipo de espacios, logrando actividades al aire libre, lograr realizar conexión con objetos o materiales y actividades que estimulen la creatividad e imaginación de los niños.

Por otro lado, el juego como factor relevante en los procesos de desarrollo de los niños, representa un papel importante, Huizinga (1995) como lo menciona el juego es “Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente” (p. 6), siguiendo al autor, este no menciona la necesidad del juguete dentro del mismo momento del juego, sin embargo, al incluir un objeto en la misma dinámica del juego, este llega a hacer parte del momento lúdico en el que se encuentra el niño y siguiendo con la idea, la importancia del juego no solo es reconocido en esta época, el juego viene casi desde el siglo V a.c donde se nombraba como una característica dinámica de la naturaleza que acompañaba al hombre durante su preparación para la supervivencia.

Otro aspecto importante a tener en cuenta, corresponde a la escasez de material lúdico con el que se cuenta en la institución ya que hay aros, conos y balones que no alcanzan a cubrir el total de la población de esta institución y es material que no se encuentra innovador para el estudiante ni para el mismo docente ya que sus actividades se reducen únicamente a la motricidad gruesa. Lo que demuestra la necesidad de buscar recursos que a partir de su utilización puedan ayudar a estimular la motricidad fina en los niños de segundo grado del colegio.

Con este proyecto se busca reflexionar ante la importancia del juguete y el juego en la vida de los niños, como un solo juguete puede ser un objeto de ayuda para desarrollar o mejorar la lateralidad, la concentración, la atención o la memoria. Ahora, teniendo en cuenta los postulados del aprendizaje significativo de David Ausubel cuando menciona “El aprendizaje significativo ocurre cuando existe una educación potencial entre los esquemas de los estudiantes y el material por aprender” y así mismo divide estos aprendizajes en 3, de los cuales se pueden destacar 2, el aprendizaje por recepción y el aprendizaje por descubrimiento, el primero recurre al esfuerzo dado, la atención prestada y la disponibilidad que deben tener los estudiantes al adquirir nuevos conocimientos, y el segundo se refiere a que los estudiantes indaguen, busquen y descubran la información del tema a tratar, Ausubel (1976) menciona “Todo conocimiento real es descubierto por uno mismo” (p. 50). Se habla de la teoría del aprendizaje significativo, ya que la institución trabaja bajo este enfoque e involucran un modelo pedagógico humanista, así que este proyecto va muy de la mano con lo que la institución busca en sus estudiantes y se puede inferir que el ejercicio de la práctica en cuanto a la elaboración de los juguetes por parte de los niños, se convierte en un proceso de aprendizaje. Si es un juguete elaborado con material reciclable y que el mismo niño pueda construirlo potencia aún más las capacidades nombradas anteriormente.

Otro aspecto a tener cuenta, es lo relacionado con la importancia del desarrollo y la estimulación de la motricidad fina en los niños de edades tempranas ya que como lo menciona Moreno, Martínez y Sánchez (2011), la motricidad fina en la etapa infantil, se considera como un proceso que requiere mucho conocimiento de vida y hábitos de los niños y niñas: “desarrollar el área motriz en la etapa infantil contribuye al conocimiento del propio cuerpo, conocer algunas medidas de higiene, alimentación y de salud física además de las principales reglas de algunos

juegos, normas de educación vial y un sin fin de curiosidades y conceptos que benefician al desarrollo integral del niño cita a: (Márquez y Cols, 2003)”. Esta misma ayuda al conocimiento del propio cuerpo, lo que denominamos como conciencia corporal.

Pasamos ahora a recalcar la importancia del material reciclado y el enseñar a reciclar a los niños y futuras generaciones, para nadie es un secreto que hoy en día se lucha por mantener un medio ambiente sano y conservarlo así por mucho tiempo como se expresa en el manual mcgrawhill de reciclaje (1996):

“El reciclaje hoy en día es y debe entenderse como una estrategia de gestión de residuos sólidos. Un método para la gestión de residuos sólidos igual de útil que el vertido o la incineración, y ambientalmente, más deseable. En la actualidad es, claramente, el método de gestión de residuos sólidos ambientalmente preferido” (p. 31).

Este manual invita a fomentar el reciclaje como la forma más asertiva para el cuidado del mundo que nos rodea y los beneficios que nos ofrece.

Continuando con lo anterior el proyecto que se llevó a cabo en el colegio la arboleda y que hoy en día pasa por una etapa de sistematización se recalcó siempre que no se requiere un valor monetario para lograr un aprendizaje significativo y de recreación, donde el niño mediante la construcción de un juguete estimulaba y mejoraba su motricidad fina y a la vez recreaba sensaciones que lo impulsaban en ese momento a destacarse y querer lograr el funcionamiento de dicho juguete.

Ahora, basándose en la ley 115 de 1994 esta dice que la educación es un proceso de formación permanente personal, cultural y social. Y con la propuesta implementada se trabajaron varios fines los cuales también se ven reflejados en la ley 115 como lo son: La adquisición de conocimiento en todos los campos, desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica, la

adquisición de la conciencia para la conservación del medio ambiente como lo fue reutilizando y sacando provecho del material que muchas veces desechamos y le es toxico al medio ambiente se le da un uso responsable y eficaz para el aprendizaje de los niños y por último la promoción en la persona y sociedad de la capacidad para crear e investigar.

Se involucra 2 factores importantes que nombra la ley 115. ¿Quiénes son los que participan en la educación de los niños? Esta la comunidad educativa que la conformamos nosotros como docentes o practicantes, pues brindamos herramientas de aprendizaje y métodos con fines a crear personas de bien física, emocional y socialmente. En el segundo factor encontramos la familia, en este proyecto fue fundamental la participación del núcleo familiar ya que nos encontrábamos en un ambiente totalmente virtual a causa de la pandemia por la que atraviesa el país, donde el padre de familia y como lo nombra la ley 115, este es el primer responsable de la educación de los hijos hasta la mayoría de edad. Y en este caso el ambiente de aprendizaje se encontraba únicamente en casa.

En la sección tercera dirigida a la educación básica en el artículo 21 se nombran ciertos objetivos específicos dentro de los cuales se encuentra el conocimiento y la ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física y la recreación, generando desarrollos físicos y armónicos, esto hace referencia a que la educación física sirve como área para la estimulación, desarrollo o mejoramiento de habilidades básicas en pro del beneficio del cuerpo humano, es así como el proyecto de crear juguetes didácticos a base de material reciclado se efectúa dentro del área de educación física ya que se estimula la motricidad fina, habilidad que es utilizada a lo largo de la vida de cada ser humano, en actividades como comer, dibujar, escribir o la manipulación de cierto objetos cotidianos.

1.3 Antecedentes

Internacional

El siguiente antecedente titulado “Elaboración de material didáctico con materiales del medio, para desarrollar destrezas de la motricidad fina con niños y niñas de 2 do año de educación básica de la escuela “Eudolfo Álvarez”, Parroquia Huambi, Periodo 2011-2012 elaborado por una futura licenciada en ciencias de la educación de la universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca (2012), pone en marcha un proyecto el cual ayude al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y propone más de 10 actividades las cuales los niños deben crear juegos utilizando material del medio. este objetivo surgió por medio de la elaboración de un diagnóstico realizado a los niños y se llegó a la conclusión que más del 60% de la población tiene poca destreza, creatividad y poco interés por trabajar con materiales del medio como piedras, palos, hojas o semillas.

El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil, se otorgó este título a una investigación dirigida al juego y sus clasificaciones, investigación que se dio en la Facultad de educación. Universidad de Murcia por Juan Antonio Moreno y Pedro Luis Rodríguez. En dicho artículo estos autores nos recalcan la importancia del juego infantil, los diferentes niveles de desarrollo del juego, sus clasificaciones y como se involucra en el desarrollo cognitivo, social, afectivo-emocional y motriz. Resaltando que el juego motriz es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y que en esta etapa se requieren construir nuevas opciones de movimiento y progresar de manera eficaz en las capacidades motrices y las habilidades básicas.

Material reciclable para hacer medallas olímpicas (2016). El comité de organización de los juegos olimpicos y paralímpicos Tokio 2020, ponen a consideración el poder fabricar las

medallas de los ganadores en metal reciclado, confirmo dicha organización. Tokio quiere apoyar esta propuesta y tener una visión respetuosa para con el medio ambiente. Este artículo nos revela hasta donde el material reciclable puede ser útil y eficiente en la vida del ser humano y que más satisfactorio que un evento tan grande como este invite al mundo entero a reciclar y a cuidar el medio ambiente.

Nacional

En un primer artículo la motricidad fina en la etapa infantil escrito por la licenciada en educación Belkis Pentón (2007) la autora propone una serie de ejercicios direccionados a desarrollar la motricidad fina y le apunta a que los docentes reconozcan y valoren la importancia de este tipo de motricidad a nivel de manos, cara y pies, relacionando la motricidad como factor importante en el desarrollo social y cognitivo, afectivo y motriz en los niños

En la ciudad de Cali, valle del cauca (diciembre de 2016), 3 estudiantes aspirantes al título de Especialista en El Arte en los procesos de aprendizaje, llevaron a cabo un proyecto dirigido sobre como por medio del arte pueden solucionar los problemas de motricidad fina en los niños de cuatro y cinco años, ofreciendo a la institución educativa Inem Jorge Isaac y sus profesores seis talleres artísticos con ejercicios psicomotores finos para los niños. A manera de conclusión las estudiantes logran mejorar y fortalecer el desarrollo de la motricidad fina de los niños y esto lo concluyen ya que realizaron indicadores de logro, diarios de campo y una evaluación al final de cada taller.

El material didáctico para la construcción de aprendizaje significativos (2013). Un artículo publicado por la revista colombiana de ciencias sociales el cual se basa en una investigación dada por La Licenciada Adriana Gallego y la estudiante Anyela Manrique, llevando a cabo un análisis sobre el uso que le dan los docentes de una institución de la ciudad de

Medellín al material didáctico y la intencionalidad de estos, en dicho análisis se encuentra que los docentes conocen la importancia de este material, pero hacen falta varios elementos para llevarlo a la práctica. Como comentarios finales La licenciada Adriana y la estudiante Anyela hablan sobre la unión entre el docente y el material didáctico el cual deben conocer, comprender y saber las características que tiene para con los ambientes de aprendizaje significativos dentro del aula.

La artesana y educadora Yanet Funes (2013) Guio una actividad con niños de 4,5 y hasta 8 años donde crearon culebras utilizando material reciclable. La educadora Yanet Funes recalca que este tipo de actividades que desempeñan a través de la práctica ayudan a que los niños conozcan la importancia del reciclaje y la conservación por el medio ambiente. El igualmente la autora señala que estos materiales son obtenidos en casa y que muchas veces no nos damos cuenta. Las culebras fueron fabricadas con cilindros de papel higiénico y luego se pintaron con los colores que cada niño escogiese, se le incorporaron alambres para darle ese movimiento que tienen los reptiles y los ojos se crearon con recortes de revista

Local

En la universidad Uniminuto en Bogotá (2017) 3 estudiantes realizaron un proyecto de grado el cual fue titulado como Juegos creados con material reciclable para trabajar la motricidad fina y gruesa de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Santa Mariana de Jesús. Los autores nombran como problemática principal que el colegio si reciclaba pero que este material no tenía un objetivo final y no eran aprovechados eficazmente, por esta razón deciden crear juegos elaborados a través del material reciclable que los mismos niños reciclaban y así fortalecer la motricidad fina y gruesa. Concluyendo que se debe hacer conciencia sobre el

cuidado del planeta tierra y buscar el mejor provecho para aquel material que desechamos y sirve como recurso reutilizable.

El estudiante Jeisson Olivero perteneciente a la Universidad Uniminuto sede principal Bogotá, realizó un proyecto el cual elaboró un juguete multididáctico para adultos mayores institucionalizados el cual le denominó la Caja de antaño, la idea de este juguete o juego es tomarlo como una herramienta para el bienestar del adulto mayor desde una perspectiva socio motriz, dicho proyecto inició a mediados del año 2018 y en estos momentos sigue proceso

En la Universidad Minuto de Dios, se llevó a cabo una feria del juguete donde los estudiantes pertenecientes a la materia de cognición y desarrollo, deben presentar y crear un juguete a partir de los postulados sobre aprendizaje planteados por Piaget y Vygotsky, allí la estudiante Laura Herrera y quien realiza esta sistematización creó un juguete con una tabla y puntillas enterradas en la misma, las cuales estaban selladas en punta con silicona, este juguete es creado y dirigido hacia el adulto mayor, donde con un hilo, y diferentes imágenes impresas, deben lograr trasladar, enredar y mover el hilo en medio de las puntillas de tal manera que logren armar la figura que observan.

Cada uno de los antecedentes nombrados anteriormente realizan un pequeño aporte a este trabajo, se relacionan con el uso o la creación de material didáctico. En algunos antecedentes o proyectos se utilizaron juguetes con la finalidad de estimular o mejorar la motricidad fina en edades tempranas, como lo son niños o niñas de 6 a 8 años; por ejemplo se crearon culebras a base de material reciclado con la finalidad de estimular la motricidad fina, y en cada antecedente se le da un valor fundamental al material reciclado, ya que en cada uno de ellos se recalca que a los niños se les debe fomentar e inculcar el cuidado para con el medio ambiente y el poder de la reutilización para su propio aprendizaje, de esta manera cada antecedente reúne 2 o 3 de las

categorías de análisis correspondientes a este escrito e igualmente la investigación de cada antecedente sirvió para obtener unas bases teóricas y sustentables del mismo

CAPÍTULO II

2.1 Marco Conceptual

2.1.1 EL juguete como objeto dinamizador de la motricidad fina

El juguete es un objeto esencial para la vida del ser humano, pero sobre todo su uso se incrementa en la etapa infantil donde el niño explora y conoce todo lo que lo rodea, el juguete cumple con el rol de generar un apoyo y se utiliza dependiendo del juego que se esté llevando a cabo. Este artefacto es tan importante en el desarrollo de los niños que en ciudades o comunidades donde no cuentan con juguetes, son contruidos por los propios niños involucrando madera, machetes o cuchillos y como resultado se obtienen carritos, veleros y otro tipo de juguetes que divierten a quien lo use. (Muñoz Gonzales, 2001).

Ahora hablando un poco sobre la historia de este objeto se conoce que se han encontrado muñecos en tumbas primitivas y que en los textos de antiguas civilizaciones relatan sobre juguetes que existían hace miles de años. Algunos historiadores hablan de que en la prehistoria los niños y niñas ya tenían un foco de atención sobre los juguetes que en aquella época muy probablemente están elaborados de madera, arcilla o hueso. En varias investigaciones se concluye que el juguete más antiguo tiene aproximadamente 4.000 años y los describen como un sonajero creado de terracota siendo descubierto en un yacimiento arqueológico en Turquía, Adicional a esto también se conoce que niños y niñas pertenecientes al imperio romano y del

antiguo Egipto utilizaban estatuillas que representaban a personas y animales, muy similares a los que conocemos hoy en día (Rubal Thomsen, 2020), de acuerdo a lo escrito anteriormente se concluye que el juguete a acompañado a nuestros niños y niñas desde hace muchos años y que no importa el tamaño o como este construido dicho juguete para ser una distracción divertida para el niño, aquí también se utiliza la imaginación que tienen en sus primeros años de vida como transformar una escoba en un caballo, que hasta una roca le vean una forma divertida o que un palo sea una flecha, la imaginación hace que el niño salga de lo real pero también explore a su manera lo que lo rodea y muchas veces obtiene un aprendizaje significativo como lo nombramos anteriormente escrito por Ausubel (p.18).

También se habla de juguetes Neolíticos donde en la antigua roma se veían las muñecas de hueso y marfil, están fueron encontradas en la tumba de una niña romana de Ontur, ubicado en la provincia de Albacete, e igualmente en la antigua Roma y Grecia se jugaba con el aro, la pelota, el zompo y las tabas. *Enterado tu abuelo, me mandó para mí solo quinientos dinares, que, en parte, distribuí entre criados y amigos, y con los que me compré caballos de caña y adargas de madera para jugar a los soldados (palabras de Ibn Suhayd al nieto de Almanzar. Córdoba musulmana) (Historia del juguete-museo del niño de albacete, 2016)* Porque es importante conocer la historia de este objeto para este proyecto, sabemos que hoy en día el uso de diferentes aparatos electrónicos y la internet han afectado la imaginación y la diversión de los jóvenes, ahora es difícil que salgan a jugar con un balón, que jueguen golosa y muchos no conocen este tipo de juegos o el trompo, o armar un carro con una caja o crear un fuerte con cobijas y sábanas y todo esto ayuda y hace que la mente trabaje más que se esfuerce por lograr lo que desea alcanzar o construir. Por esto y varias razones más hablamos del juguete y su evolución a lo largo de la historia.

Se destaca también no solo el juguete si no reconocer la construcción de este objeto en épocas diferentes a la nuestra, donde ahorita hablamos del material reciclado y hace siglos atrás hablan de barro, madera, marfil y otros materiales que tal vez hoy en día no conocemos la mayoría. Y desde la época del renacimiento ya se destacaba quienes podían tener muñecos o juguetes de lujo y la llamada comunidad de los plebeyos creaban sus juguetes, como muñecas de trapo, carros y carretillas de madera y caña, zancos y bolos, a diferencia de la realeza donde los juguetes de los príncipes eran de muy alto valor muñecas con trajes bordados, caballos de madera y sonajeros y algunos juguetes en plata, pero así sean de la realeza o plebeyos se notaba que el juguete jugaba un rol más que importante en la vida de estos niños o niñas, a su alcance siempre tenían algo con que jugar. Pasando ahora al siglo XVIII en la revolución industrial se vio un cambio notorio en los juguetes que hasta esa época eran elaborados artesanalmente y en general sencillos, apareciendo la industria mecanizada otorga la oportunidad de crear objetos un poco más complejos, incorporando nuevo material como la hojalata y otros metales, los cuales se fabricaban en serie. Para concluir la historia de este objeto destacamos la edad de oro del juguete. En el siglo XX en España, se conoce una de las fabricas más importantes en cuanto a juguetes de hojalata fua Payà, establecida en Ibi, pero ya actualmente se incorpora nuevo material como el plástico y el aumento en la mano de obra esto recae en que se dejara de fabricar juguetes mecánicos de hojalata, unos años más adelante se crearían los que hoy conocemos como soldaditos de plomo (*Historia del juguete-museo del niño de albacete*, 2016)

Dándole continuidad al párrafo anterior la historia del juguete, esta viene acompañada con las diferentes definiciones o conceptos dados por algunos autores.

Tabla 1.

Concepto de autores y otras fuentes sobre el juguete

Autores	Conceptos
(Montañés, Parra, Et. Al., 2000 p. 251).	“El juguete es un legado cultural de costumbres y valores del pasado, a la vez que una vía de enlace con el propio entorno social y cultural”
(RAE, 2016).	“Un objeto de diversión y atractivo con que se entretienen los niños”
(Ridao, 2008, p. 3).	el juguete es un instrumento que permite al niño la apropiación simbólica de la realidad de los adultos y sobre la apariencia de los juguetes, sostiene que ésta sufre innumerables transformaciones e interpretaciones, de acuerdo a lo que el niño imagina al momento del juego.
Benjamín (1928 y 1930),	quien entiende el juguete como producción activa de la cultura Cuervo Calle, J. (2017).
Sarazanas y Bandet	“El accesorio que constituye por si mismo el elemento suficiente del juego” pero estos autores no dijeron este concepto solo por sus estudios, según dicen, se basaron también en lo dicho por Pinon sobre el juguete
Pinon (Características)	“El juguete provoca el impulso de actividad que enseguida va a ser el juego, lo sostiene, y es función de su asociación con el juego”
Diccionario de psicopedagogía	“El objeto que usa el niño para jugar
Enciclopedia encarta	“Objetos destinados al entretenimiento infantil con fines didácticos o meramente recreativos” (Monroy Antón & Sáez Rodríguez, 2010)

Fuentes: Cuervo Calle, J. (2017). - (Monroy Antón & Sáez Rodríguez, 2010) Elaboración propia.

Leyendo cada uno de ellos y llegando a una sola conclusión basada también en lo dicho por departamento psicopedagógico Buap Cualquier objeto le puede servir para realizar infinidad de juegos obviamente de acuerdo a sus necesidades y etapa de desarrollo. El niño o la niña no requiere disponer de juguetes perfectos, se debe dejar un espacio y posibilidad para crear y disfrutar con sus propios juegos, ejercitando su imaginación y fantasía” Esto es lo que se buscó a la hora de implementar dicho proyecto, que el niño experimentara sin necesidad de llegar a la perfección, que su imaginación no tuviera límites y si él deseaba cambiar los pasos de construcción de los juguetes podía hacerlo, siempre obtenían un resultado que a ellos los hiciera felices

- **Tipos de juguetes:**

Según el portal digital Juguetes.Es. El juguete como un instrumento decisivo y fundamental en la infancia del niño, por eso los clasifica en diferentes tipos

Tabla 2.

Tipos de juguetes según expertos

Tipos	Descripción
Físicos	Estos juguetes son aquellos donde se involucra la velocidad, la fuerza o la resistencia. Este tipo de juguetes favorecen al niño poniendo a prueba sus capacidades y mejorando el control de su propio cuerpo.
Manipulativos o de construcción	Con estos juguetes se desarrolla el control de los dedos, los reflejos, la precisión, la coordinación óculo-manual y la capacidad auditiva. En estos juguetes el niño puede elaborarlos manualmente con diferentes materiales o encajar y juntar diferentes piezas.
Simbólicos	El niño puede tomar un objeto, convirtiéndolo en otro. Por ejemplo un palo de escoba lo asocia como un caballo, o una tapa circular como si fuera el volante de un carro, En este tipo de juguetes el niño desarrolla su imaginación, lenguaje y creatividad
Juguetes de reglas	Con este tipo de juguetes el niño logra aprender a respetar las normas y desarrollan actitudes de planificación y la estrategia
Educativos	Estos proporcionan entretenimiento, disfrute y ayudan a comprender y asimilar los contenidos escolares e igualmente desarrollan capacidades como la atención, la memoria, el razonamiento y la orientación espacial
Grupo o cooperativos	En este tipo de juguetes se favorece el contacto físico positivo, estimula la cooperación y la generosidad, lo cual provoca en el niño una persona pro-social

Lema Lema, M. F. (2020). Elaboración propia

- **Juguetes para niños de 6,7 y 8 años**

Continuando con el tema del juguete y su importancia en la vida de los niños, su historia y como se clasifican, ahora abordaremos un poco del juguete en las edades de 6, 7 y 8 años, ya que son las edades en las que se llevó a cabo este proyecto. María Montessori ofrece 4 planos de desarrollo, uno de ellos lo clasifica como infancia y describe que en esta etapa existe una edad moral, una mente razonable, una independencia mental y el ayúdame a pensar por mí mismo.

En estas edades los niños y niñas son capaces de escuchar y explicar cómo se sienten. Según Vygotsky dentro de las etapas de desarrollo también aumenta su curiosidad e ingresan a una etapa donde son capaces de leer, dibujar sencillamente, escribir, sumar o restar y la capacidad de atención es mayor. Sin embargo, en esta etapa aumenta su interés por los juegos o juguetes de manualidades, de reglas, construcción. Ahora se nombrarán diferentes situaciones donde se involucran los juguetes que ayuda al mejoramiento de estas:

Tabla 3.
Beneficios del juguete

Situaciones				
Dialogar y debatir	Consolidar conceptos	Estimular la creatividad y la imaginación	Mejorar la motricidad fina	El ejercicio físico
Juguetes de roles e imitación	Pueden ser tanto en ellos como en otras personas, conceptos como izquierda-derecha (Lateralidad), arriba o abajo, enfrente o detrás.	En esta edad son muy creativos e imaginativos, es donde la construcción o el crear juguetes es un punto a favor para mejorar esta área	Los juguetes usados a esta edad deben permitirles mejorar la fuerza y la coordinación de manos y dedos	Existen juguetes que incentivan al niño a realizar actividad física o ejercicio

- **Los mejores juguetes para niños de 6, 7 y 8 años son:**
 - Manualidades
 - Pelotas o balones
 - Cuerdas, bolos
 - Juguetes de preguntas y respuestas
 - Juguetes de experimentación
 - Cuadernos para pintar o dibujar

- Pinturas, ceras o acuarelas
- Juegos de construcción
- Juguetes para tejer

2.1.2 El juego

La importancia del juego en este proyecto es bastante extensa, ya que es una de las categorías de análisis y la cual ayuda a orientar el proceso de la construcción de los juguetes, ya que como se nombró anteriormente estos buscan estimular la motricidad, pero a su vez estos juguetes deben tener un fin y ser arman con la idea de que los niños recreen sus juegos utilizando sus propias creaciones y se diviertan al obtener el resultado final. Se abordará un poco de la historia del juego, como se divide y como se ve involucrado en niños y niñas de 6 a 8 años.

Se sabe que el hombre paleolítico empieza a producir, por medio del juego, una serie de manifestaciones culturales aún más complejas, como lo es la moral o el derecho. Así que el juego pasa a ser una vertiente muy importante para el beneficio psíquico y físico para el ser humano, de estas épocas prehistóricas se puede predecir que el juego está muy de la mano con la esfera de lo mágico y lo divino, porque casi todas las manifestaciones lúdicas que realizaban eran parte de algún ritual religioso por ello se puede decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que a su vez realizaba actividad física por necesidad.

Ahora los juegos de mayor complejidad y estructuración comienzan por los juegos de pelota sin reglas, los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamiento de rocas y troncos, entre otros. A pesar de que todos los juegos nombrados anteriormente se ven como un factor potente en la supervivencia y el adiestramiento, en algunos

casos el juego es tomado como un medio para demostrar la fortaleza física lo cual más adelante evoluciona como el deporte en la cultura babilónica. Aproximadamente 4.000 años a.c se conocen los primeros juegos de estrategia con tableros, los juegos de pelota más evolucionados, la equitación y un juego parecido al bádminton y más o menos hacia el año 2.000 a.c están en pleno auge los juegos de canicas el cual fue uno de los afortunados en lograr llegar hasta la actualidad.

Después de nombrar algunos antecedentes o historia acerca del reconocimiento del juego se desea destacar la aparición del juego en dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma. Se dice que, en la antigua Grecia, el juego tomaba una serie de beneficios y funciones específicas

- Contribuir al desarrollo físico, considerando de gran importancia para conseguir una educación completa
- Contribuir asimismo a la educación “Estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de norma de obligado cumplimiento
- Desarrollar el espíritu creador
- Fomentar al espíritu competitivo, que a su vez ayudara a conseguir el objetivo anterior

Ahora en Roma el juego tomaba un papel de liberador de la mente o un medio de descanso psicológico por el agotamiento generado por el trabajo. Recolectando la información dada anteriormente se puede decir que el juego viene de épocas prehistorias, pues algunos objetos encontrado a lo largo de la historia los antropólogos los denominan como lúdicos, tal vez otros se hayan perdido o no han sido encontrados, no existe una fecha exacta para denominar la existencia del juego, pero se sabe que todo niño al nacer experimenta a través del juego. (Sáez Rodríguez & Monroy Antón, 2010)

Dando paso ahora a algunos conceptos dados por diferentes autores, los cuales nos definen el juego de la siguiente manera:

Tabla 4.

El juego y su definición dada por algunos autores

Autores	Definición
Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo	El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande
Roger Caillois fue un escritor, sociólogo y crítico	El juego es una actividad que se caracteriza por ser libre, separada de la realidad, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia
Jean Piaget (1956)	El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
Lev Semyónovich Vygotsky (1924)	El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.
María Montessori	El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo.
Pugmire-Stoy (1996)	El juego como acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario: Define 3 actos; Divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo

Fuente:(venerandablanco14, 2012) Elaboración propia.

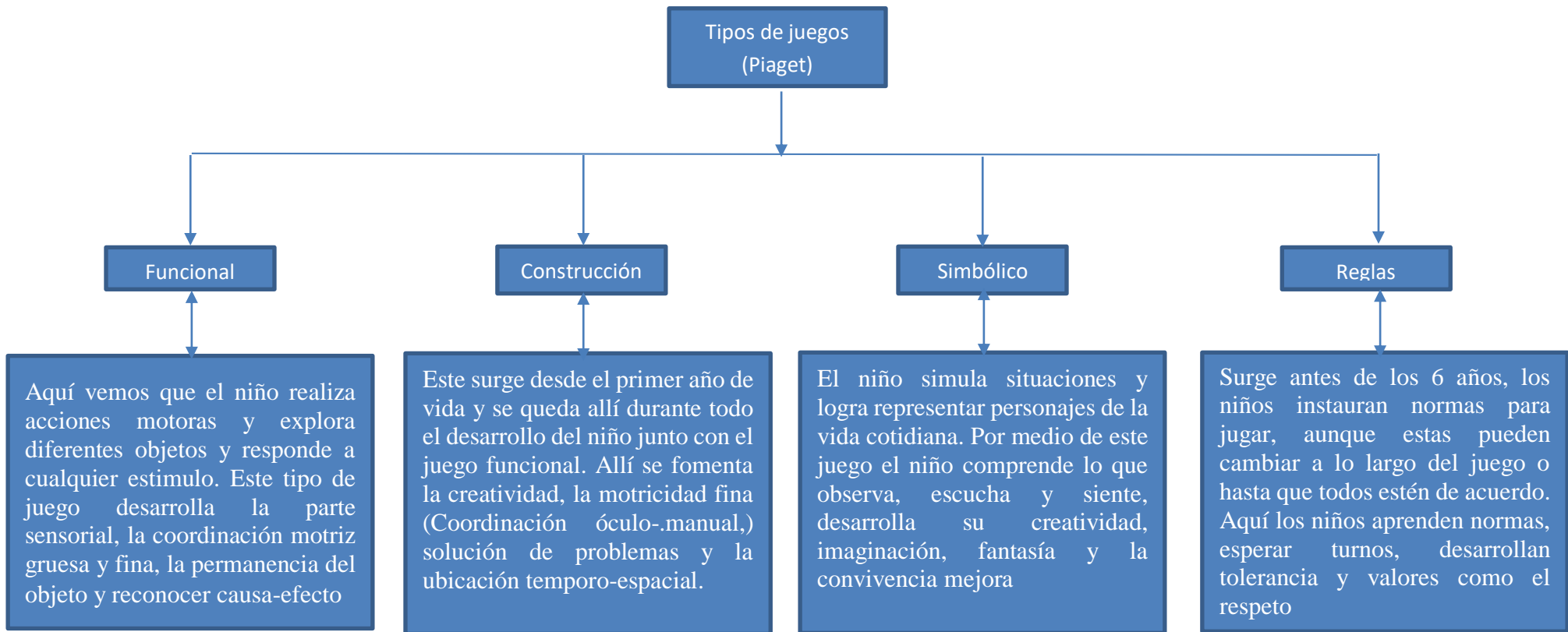


Figura 1. Tipos de juegos (Fundación Carlos Slim, s. f.) Elaboración propia

Conociendo ya la historia, la definición de algunos autores sobre el juego y los tipos de juego, el siguiente y último paso es conocer sus beneficios y aportes a la educación. Según la Asociación para la educación de los niños pequeños, el juego es una forma de aprendizaje que conecta la mente con el cuerpo y el espíritu, hasta la edad de 9 años se dice que los niños aprenden mejor cuando la persona participa como un todo, también el juego aporta y disminuye la tensión, cuando los adultos no intervienen los niños automáticamente se relajan, un punto importante nombrado por esta Asociación dice que los niños que juegan con libertad logran desarrollar habilidades como: La cooperación, la ayuda, el acto de compartir y la resolución de problemas. Ahora sin ir más lejos en esta época vemos como pueden verse afectadas las habilidades perceptuales de los niños al adquirir su experiencia por medio de la televisión, las computadoras, libros, hojas de trabajo y medios de comunicación donde se requiere únicamente el uso de los sentidos, el olfato, el tacto y el gusto y el mismo sentido del movimiento a través del espacio, son ítems poderosos del aprendizaje.

2.1.3 El uso y la importancia del material reciclable

¿Por qué investigar sobre el material reciclable? En esta sistematización y el proyecto llevado a cabo con los grados segundos del colegio la arboleda, uno de los factores principales para que se llevara a cabo esta propuesta era que los juguetes creados fueran a base de material reciclable, para que así mismo los padres de familia no involucraran ningún valor monetario y se inculcara en los niños el reciclar y cuidar el medio ambiente. Por estos motivos abordaremos la historia, que material es reciclable y la importancia del mismo inculcada en los niños menores.

Según Ruiz, Joseph en el manual Mcgrawhill De Reciclaje recalcan que “El reciclaje en la actualidad “es y debe entenderse como una estrategia de gestión de residuos sólidos” (Avalos

Veliz, R. M, 2017, p. 14) . Después de lo descrito por estos autores en dicho manual es importante abordar la historia del reciclaje en Colombia. El reciclaje en los últimos años ha tomado bastante fuerza como una de las formas más prácticas para renovar desechos domésticos, industriales y otros, los cuales los colombianos desechan sin sacarles ningún provecho y desconociendo su reutilización, pero aun así se ha tratado de concientizar a la población colombiana respecto la problemática ambiental por la que a atravesado el país en los últimos años, generando un cambio ecológico y mostrando los beneficios que atrae el realizar esta actividad como lo es el reciclar. (Avalos Veliz, R. M. 2017)

Conociendo el alto nivel de pobreza, desempleo y desplazamiento de la población acarrea con un grupo de personas que se ven en la necesidad de la supervivencia donde muchas de ellas optan por empleos informales y lo peor hasta actos ilícitos, es aquí donde el reciclaje también se ve mayormente involucrado ya que se convierte en una forma de recibir ingresos sobre todo para este tipo de población siendo discriminados por trabajar en la calle y con algunos desechos. En ocasiones se cree que el reciclar es fácil y no requiere de ninguna regla, pero no es así, este requiere se saberse llevar a cabo, saber recolectar toda clase de desechos, realizarlo de una manera adecuada y sobre todo conocer que materiales son reciclables y cuales no lo son. Así que reciclar requiere de ciertos parámetros para que se una actividad efectiva. Ahora ¿Realmente la comunidad o la sociedad es consciente de a dónde van a parar todos estos desechos que no son manejados adecuadamente? Algunos son encontrados en los ríos, botaderos de cielo abiertos, alcantarillas y cualquier otro sitio menos donde verdaderamente deben estar.

Dando continuidad a lo anterior, el reciclaje ha tenido una gran acogida sobre todo a nivel mundial en países como Europa, Austria, Alemania y Bélgica son aquellos donde se realizan más actividades acerca del reciclaje, Colombia es uno de los países que apenas está siendo

involucrado en esta nueva tendencia, según (Maldonado 2013) redacta en un artículo que el reciclaje está lejos de poder ser una práctica que genere ingresos ya que el mal manejo que se le da a este material a afectado ambientalmente en el suelo y el aire produciendo malos olores y proliferación de roedores (Suarez Iglesias, A. E. 2013)

Es evidente que el material utilizado en este proyecto es enfocado al cartón, plástico, tapas y la reutilización de ciertos materiales, pero aun así es importante resaltar que el reciclaje se da de diversas maneras y se clasifica en diferentes colores:

Tabla 5.
Tipos de reciclaje

Clasificación					
Amarillo	Azul	Verde	Gris	Rojo	Naranja
Envases de botellas de plástico, latas o bolsas	Papel y cartón	Envases de vidrios	Residuos Orgánicos que se descomponen fácilmente	Desechos peligrosos como pilas, baterías o aceites de carros	Aceite de cocina

Observando el cuadro anterior vemos que el proyecto realizado en el Colegio la Arboleda tuvo 2 acogidas de esta clasificación del reciclaje, el color amarillo donde se utilizó botellas y diferentes plásticos y el azul utilizando papel y cartón. Ahora referente a como se encuentra Colombia a comparación de otros países en el tema del reciclaje es preocupante, ya que se debería luchar por establecer un mundo ambientalmente más saludable para las futuras generaciones. De Esta forma este proyecto fue un pequeño aporte para la fomentación y la reutilización del material reciclado y que proyectos como el que se desarrolló en el Colegio La Arboleda deberían crecer en potencia, para que no sea solo 1 proyecto realizado en unas prácticas profesionales, si no que proyectos como este ayuden a cubrir ojala una parte o el 100%

del buen manejo y la reutilización de materiales no solo para crear juguetes donde se utilizó el material nombrado anteriormente si no materiales también como metales y otros que sean aptos para su reutilización.

- **El reciclaje como tendencia en la educación**

En los antecedentes nombrados anteriormente se observa la implementación del material reciclable para diferentes aprendizajes, crear juguetes, estimular o desarrollar la motricidad fina, material para docentes o padres de familia etc. Y por ello es importante inculcar el reciclaje desde la niñez haciéndole saber a los niños que en cuanto al medio ambiente esta actividad lo favorece y enriquece de diferentes maneras. El reciclaje toma un papel importante en cuanto a la recolección de productos solidos que tienen como fin el generar o transformar la materia o llegar a reutilizarla y en el caso de esta sistematización y del proyecto que se llevó acabo con grado segundo se recicla con fines educativos llegando a elaborar diferentes materiales de aprendizaje y potenciando su imaginación ante objetos o materiales que pueden verse como inservibles. Citando a Macano (2008) nos dice que las nuevas generaciones se debe inculcar formación con bases sólidas acerca del cuidado ambiental para así mejorar las prácticas tradicionales sobre el tratamiento inadecuado de los desechos, favoreciendo la disminución de la contaminación y el cuidado por el planeta. Al igual que Macano, Reyes (2011) menciona que los docentes deben asumir una actitud innovadora y de compromiso para así generar actividades significativas para con sus alumnos, llevando a la práctica técnicas que le permitan guiarse hacia la comprensión del individuo, fomentando la creatividad, la capacidad de pensar, producir y actuar de manera innovadora.

Heredia (2011) manifiesta que los docentes piensan que puede ser difícil encontrar algún tipo de libro, manual o folleto, donde se encuentren actividades únicamente relacionadas con el material reciclado, así que con este pensamiento creen que el realizar una planeación o guía para actividades como esta es realmente complejo, buscando siempre tener algún tipo de material impreso que les ayude brindándoles actividades fáciles para llevar a cabo con los niños y las niñas (Brissolese Rojas, M. R. 2017)

Tabla 6.

Definición y conceptos del reciclaje

Fuente	Concepto
(Microsoft Corporation, 2005).	“El reciclaje es una de las alternativas utilizadas en la reducción de volumen de los desperdicios sólidos. Este proceso consiste en volver a utilizar materiales que fueron desechados, y que aún son aptos para elaborar otros productos para prefabricar los mismos”
Robalino (1999).	“El reciclaje es un método de recuperación de materiales que forman parte de la basura. Se caracteriza por volver a utilizar el material de un producto, para transformarlo en otro igualmente negociable.
(del Val, 1993)	“Proceso simple o complejo que sufre un material o producto para ser reincorporado a un ciclo de producción o de consumo, ya sea este el mismo en que fue generado u otro diferente”.

(Brissolese Rojas, M. R. 2017. Pg. 15) Elaboración propia

Con respecto a esta sistematización y al proyecto realizado en el Colegio la Arboleda incluir material del medio para diferentes recursos educativos facilitan en el educador poder realizar tareas obteniendo mayores niveles de eficiencia, estos materiales influyen en el proceso de aprendizaje cuando se utilizan frecuentemente así mismo los niños deben verlos, manipularlos o usarlos bajo la dirección del educador a cargo viviendo experiencias significativas para sus vidas o en ese momento para su desarrollo, igualmente la utilización de estos materiales ayuda o resulta motivante para los niños ya que involucran actividades o juegos y como se conoce esta

etapa de infancia es donde el niño aprende por medio del juego. (Brissolese Rojas, M. R. 2017.

Pg. 17)

Continuando con los anterior se dará a conocer 3 conceptos básicos y fundamentales del reciclaje: Reducir, reciclar y reutilizar y como se manejan en la educación física

Tabla 7

Conceptos básicos del reciclaje

Reducir	Reciclar	Reutilizar
<p>Este consiste en disminuir el consumo de productos innecesarios o moderar el consumo de energía, agua y combustible. Desde la educación física se puede lograr esto evitando comprar algunas unidades como estas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Picas • Pañuelos • Vendas • Bolos • Bolas de malabares • Discos voladores. <p>Entre otros</p>	<p>Se basa en elaborar nuevos productos utilizando materiales obtenidos de otros objetos que ya no son útiles. Desde la educación física se puede reciclar bastantes materiales, para construir objetos para jugar o competir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciclando papel y convertirlo en dados • Tomar una escoba rota, cartones y una pelota de papel aluminio y construir un mini-golf • Unir sábanas y coser un paracaídas • Utilizar unas medias, tierra, un globo pinchado y algunas tiras de tela para fabricar unas cariocas • Convertir un palo en un bate para jugar béisbol. Entre otros 	<p>Utilizar nuevamente algo que ya ha cumplido su función, utilizándolo de la misma manera o con otra función diferente. Y desde la educación física se puede reutilizar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botellas de plástico como bolos • Latas como cubiletes de dados y objetos en lanzamiento a precisión • Cajas de cartón para ordenar el material de clase. • Etc.

Fuente: Ruiz, J. A. B. (2007). Elaboración propia

Finalizando esta tercera categoría de análisis, es importante recalcar lo manifestado por diferentes autores y conocedores de este tema, sobre todo cuando el material reciclado en Colombia no tiene un alto nivel de importancia y sobre todo cuando no es aplicado o recalado

en la juventud, en algunos colegios se observa que incorporar el reciclaje creando una caja la cual se ubica en una esquina del salón donde el objetivo es que los niños depositen todas las hojas que no utilizaran más y que pueden ser recicladas, pero es común ver que esta caja se convierte en la basura del salón de clases o la caja se llena y se opta por empezar a botar esos papeles a la basura o peor aún no se les enseña a los niños cual es el fin de esta actividad a donde va ese papel, que reutilización tiene, cual es la importancia de hacer esto. A nivel mundial se sufre por la contaminación ambiental y el mal uso del reciclaje. El crear juguetes didácticos a base de material reciclado aporta un pequeño grano de arena a la contribución por la reutilización de todo aquel material solido que se le pueda dar un uso educativo o sirva como una herramienta de aprendizaje para el educador, donde no solo se concientiza al estudiante, si no que acarrea con el beneficio de la motricidad fina, la inteligencia, la creatividad, el querer aprender jugando y sobre todo dejar que el niño de una u otra manera se sienta independiente y capaz de construir diferentes objetos para su propio uso.

2.1.4 La motricidad fina en la infancia

La motricidad fina es la cuarta y última categoría de análisis de la cual se hablará en el marco teórico. La construcción de juguetes, proyecto elaborado con el grado segundo del colegio la arboleda, quiso desde un principio estimular la motricidad por medio de la manipulación y la creación de diferentes objetos los cuales se le llamarían juguete, algunos con el fin de utilizarlos durante el juego y otros solo para ser contruidos, pero siempre durante la construcción de estos juguetes se involucrando las manos con patrones de movimiento como lo era recortar, pegar, realizar nudos, pintar, colorear, realizar huecos, dobleces etc. Por este motivo es importante

conocer el desarrollo o la estimulación de la motricidad fina en la infancia y sobre todo en edades de 6 a 8 años las cuales fueron intervenidas en este proyecto.

Primero se iniciará dando un concepto acerca de la motricidad fina, en este caso se cita a Simón (2015), quien habla de que las habilidades motrices finas por lo general hacen referencia a los movimientos realizados con propósito y controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos, estos movimientos pequeños se vinculan con otros movimientos grandes como lo son los del brazo, el tronco y los ojos realizando coordinación óculo-manual. También se conoce que el desarrollo motor fino Valdés (2007) se hace presente un poco más tarde que el grueso, la motricidad fina incluye tareas como dar palmadas, habilidad de pinza, armar torres, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras y entre otras actividades que van avanzando aumentando su edad y su complejidad. (Constante, M. B. P. (2017)

Continuando con el concepto de motricidad fina, es importante mencionar el desarrollo infantil y el desarrollo motriz. Se conoce que el desarrollo infantil inicia en la vida intrauterina, la cual está en una constante interacción con varios factores, que comprenden desde la madurez neurológica al crecimiento físico, en los primeros años de vida del niño se observa un desarrollo motor, físico, mental y social, así que es importante y fundamental que en esta edad el niño se relacione no solo con personas si no con los objetos que se encuentran a su alrededor. Desde muy pequeños los niños o niñas logran coger objetos y a su vez pueden lanzarlos, atraparlos, transportarlos y usarlos para jugar, escribir, dibujar, pintar o comer y estas actividades necesitan de una práctica manual, siendo guiada visualmente todo el tiempo. (Serrano, P., & de Luque, C, 2019, p. 9).

Siguiendo el texto anterior padres de familia o a veces los mismos docentes dejan de lado la motricidad fina y se crea un gran interés y desarrollo por la motricidad gruesa, lo cual sucede en el Colegio la Arboleda donde el docente de educación física por más que quiera y desee crear un ambiente de aprendizaje, estimula, desarrolla o trabaja solo la motricidad gruesa utilizando material lúdico, como lazos, conos, aros, escaleras, material común que puede encontrarse en cualquier institución, aunque en algunos colegios o en el Colegio la arboleda el material sea escaso, el docente opta por incluir actividades como correr, saltar, gatear, avanzar en posición de mesita y otras actividades que se comprenden dentro del desarrollo motor y es allí donde la pregunta a este proyecto desarrollado y ahora implementado en esta sistematización aparece ¿En qué momento se incorpora, se desarrolla o se estimula la motricidad fina?.

Se define la motricidad fina como el modo de usar los brazos, manos y dedos, lo cual concluye en alcanzar, agarrar o manipular objetos como lápices, tijeras, papel, cubiertos, etc. Y se utilizan las manos y los dedos de manera precisa dependiendo del nivel de exigencia de la actividad, la motricidad fina es esencial para la vida y el desarrollo del niño ya que esto lo ayuda a estar en una constante interacción con el medio que lo rodea, relacionándose con objetos, herramientas, cosas y actividades que realiza en su diario vivir. (Serrano, P., & de Luque, C. (2019).

Según Wallon (1951) nos dice que el niño pasa por tres etapas específicas las cuales se van modificando según sus posibilidades motrices y su significación psíquica, es necesario conocer el desarrollo infantil “Como un hecho global que incluye otros elementos del desarrollo del movimiento, lo perceptivo, sensorial y los vínculos afectivos (Hernández, 2011, p. 6). A medida que el niño se desarrolla intervienen las condiciones ambientales que lo rodean, por ello María Montessori nos explica que “El niño no solo adquiere las facultades humanas, la fuerza, la

inteligencia o el lenguaje, si no que al mismo tiempo adopta el ser que construye según las condiciones del ambiente,

Ahora la motricidad fina interviene no solo en el desarrollo motor si no que a su vez hacen parte de la integridad del niño, por estas razones es de suma importancia conocer la edad y etapa de crecimiento en la que se encuentra el niño ya que así mismo se verá un cambio en las diferentes actividades ya que el niño ira dominando y controlando su cuerpo, para esto Campos (2009) relata que a partir del tercer año y hasta más o menos concluir el sexto, se presenta el desarrollo de la motricidad fina a partir de un mayor control de los movimiento voluntarios y controlados por la mano y dedos (Ramos Mina, M. C., & Ariza Barreto, T. J. S. (2019)

2.2 Experiencia Metodológica

Como se mencionó anteriormente el proceso de práctica profesional se llevó a cabo en el Colegio la Arboleda ubicado en Facatativá-Cundinamarca en el cual se realizó la implementación del proyecto “Estimular la motricidad fina, por medio de la elaboración de juegos y juguetes didácticos de forma creativa” llevado a la practica con los grados segundo de primaria, este proceso tuvo un enfoque cualitativo con un alcance descriptivo recolectado información por medio de diarios de campo, registro fotográfico, videos involucrando una observación participativa. Según Blasco y Pérez (2007) Describen la investigación cualitativa como aquella que estudia la realidad en un contexto natural y como sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas, pero como existe este concepto también esta Taylor y Bogdan (1987) citados por Blasco y Pérez (2007). Quienes dicen que cuando se habla de una metodología cualitativa se refiere a cómo encarar el mundo empírico,

esta investigación produce datos descriptivos como, por ejemplo: las palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable.

Mencionando anteriormente a autores que ofrecen un concepto claro y contundente para poder explicar y definir por qué dicho proyecto y ahora llevado a la sistematización se le denomina en el campo cualitativo. Al iniciar las prácticas profesionales, las cuales se deben llevar a cabo en 3 fases: Observación del contexto, tener una intervención con la población y llevar a cabo la propuesta de implementación pedagógica. Cabe resaltar que este colegio cuenta con dos sedes institucionales, las dos primeras fases de este proceso se llevaron a cabo en la sede Juan pablo, la última fase de implementación se realizó con los grados segundos los cuales están ubicados en la sede principal llamada La Arboleda, este proceso se obtuvo netamente virtual,

2.2.1 Fase de observación

Iniciando la primera fase de este proceso es importante mencionar su inicio, presentación, primera impresión y otras observaciones que se tuvieron en el momento. El proceso de prácticas inicio en el mes de septiembre y finalizo en el mes de noviembre del 2020, al iniciar este proceso se tuvo una charla junto con la coordinadora y la rectora a cargo de la instituciones, quienes mencionaban que este tipo de proyectos o de intervención con la población era gratificante, ya que el colegio contaba con un docente de educación física, el cual no era 100% licenciado en esta área e igualmente sucedía en la sede alterna Juan Pablo, allí la educación física la dictaban las mismas docentes que enseñaban las diferentes materias como matemáticas, escritura, español y otras. Así que la llegada de un practicante y futura licenciada en educación física ayudaba a suplir aquellas falencias con las que contaba el colegio, en este caso la falta de un docente titulado en el área, la coordinadora a cargo de la institución mencionaba que las bases que tiene

un licenciado son realmente básicas y fundamentales en la vida de los niños, sobre todo en su formación y desarrollo de habilidades o capacidades físicas, se conoce que el docente de educación física realizaba las clases de la mejor manera posible, pero es allí donde se encuentra la primer falencia, el escaso material lúdico para la cantidad de estudiantes que abarca este colegio, en la sede principal desde grado segundo hasta once de bachillerato, cursos donde solo existe un docente en educación física.

Sustentando lo anterior con algunos autores, se menciona a Marshall y Rossman (1989) quienes definen la observación como "una descripción sistemática de ciertos eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social seleccionado para ser estudiado", pero también esta Bernard (1994) quien habla de la observación participante como un proceso para establecer una relación con la comunidad y a aprender a actuar hasta llegar al punto de poderse mezclar con la comunidad de forma que sus miembros actúen de manera natural, además de realizar esto el sugiere tener conversaciones naturales, entrevistas de varias clases, lista de control, cuestionarios y otros métodos. Kawulich, B. B. (2005). Siguiendo lo dicho anteriormente la observación durante este proceso de prácticas es fundamental para el practicante poder interactuar con la comunidad o el círculo social que se esté manejando en ese momento, llegar a la comunidad con entrevistas, charlas, preguntas y cuestionarios o mejor aún portar un diario de campo donde se puede plasmar todo aquello observado y vivenciado en la práctica. El diario de campo realizado durante esta fase fue otorgado por la universidad Minuto de Dios el cual tuvo un gran aporte hasta la última fase, ya que es un formato organizado en un cuadro el cual contiene 6 categorías a analizar y resolver con el paso de las prácticas en este colegio;

Tabla 8
Diario de campo

Diario de campo					
Categoría de análisis	Categorías y temas culturales	Clave de análisis	Relatos y descripciones relacionadas con el contexto	Acciones y actividades para la observación dentro del aula	Análisis y reflexiones

2.2.2 Fase de intervención

Pasando por la fase de observación y registrando todo en los diarios de campo, se encuentran diferentes falencias, el escaso material lúdico para abarcar toda la población, para el grado preescolar no se cuenta con una cancha o zona amplia para llevar a cabo las clases eficazmente. Ahora la implementación es intervenir con la población desarrollando planeaciones de clase, supliendo o acompañando al docente de educación física, en este caso se llevó a cabo estas clases con los grados preescolar, los cuales no contaban con docente de educación física ni un espacio acorde para dictar las clases, aun así, se realizaron diferentes planeaciones involucrando el desarrollo motor, conciencia corporal, lateralidad, circuitos y trabajo en equipo. Con los grados preescolar se trabajó aproximadamente 3 sesiones presenciales y las demás hasta finalizar la práctica se desarrollaron de manera virtual, donde se motivaba al niño por medio de un video donde se explicaban los ejercicios y las fases de la clase, cada video tenía duraba aproximadamente 5 min, se indicaban el número de repeticiones y series.

Durante este proceso es importante conocer la labor docente y sobre todo conocer los valores y las capacidades de un educador físico, Fidel Castro Cruz expresa “Educar es todo, educar es sembrar valores, es desarrollar una ética, una actitud ante la vida”. Barbón Pérez, O. G., Cepeda Astudillo, L., Garcés Viteri, L., & Romero Rojas, H. H. (2017). Ante esta frase el

educador no solo promueve aprendizaje, promueve estilos de vida, valores, deberes y derechos, el educador se convierte en una persona guía, la cual siempre desea el bienestar para con sus estudiantes, poder formar personas con valores y seres humanos responsables y educados. Por ejemplo, Parlebas (2001) dice y entiende que la educación física debe centrarse en un concepto sistemático e integrador de la motricidad. Roque, J. I. A., García, G. G., & Lucas, J. L. Y. (2013) Parlebas en esta frase no indica que tipo de motricidad trabajar y esto se refiere a nivel general, pero muchas veces se conoce que el docente de educación física se centra en la motricidad gruesa, correr, saltar, patear, atrapar y demás ejercicios que se realizan comúnmente en estas clases, por ello en el Colegio la Arboleda se motivó a implementar y darle una importancia significativa a la motricidad fina, la cual también es fundamental desarrollarla y tener un bien dominio de esta.

A lo largo de esta fase se concreta aún más el proyecto o la propuesta a llevar a cabo, se entiende que la propuesta se desarrolló con grado segundo, ya que la coordinadora a cargo nos sugirió realizar el proyecto con este grado, ya que como se ha mencionado anteriormente es una edad donde los niños ya sujetan y recortan con tijeras, pintan, colorean, lograr manejar una grapadora o una cocedora, realizan nudos y otros movimientos que se involucrando dentro de la creación de estos juguetes. Pero aun así sin dejar de lado la implementación de las planeaciones con grado preescolar se evidencia que la falencia de material es vista en todo el colegio, abarcando tanto la sede principal como la sede alterna, el iniciar este proyecto con grado segundo se desea motivar a la institución a crear horarios o días donde se construyan este tipos de juguetes, los cuales pueden tener un uso en la motricidad gruesa o solo para su construcción, la idea es dejar un antecedente que se siga cumpliendo y lograr incluir a todo el Colegio.

2.2.3 Fase propuesta de implementación pedagógica

Siendo esta la última y tercera fase de las prácticas profesionales, se concreta y se impone un título al proyecto de implementación pedagógica el cual se construyó durante la fase 2 y 3, y en la fase 1 se observaron aquellas falencias donde la intervención del practicante era necesaria. Las prácticas profesionales son la puerta a la experiencia, vivir y conocer por primera vez el campo educativo, pararse frente a 30 estudiante y ser la cabeza líder, estas prácticas le ofrecen al practicante poner a prueba todos sus conocimientos y aprendizajes vistos a lo largo de esta carrera, es donde el estudiante o practicante pasa a ser quien planea, dirige y observa una población específica.

Dando continuidad a lo anterior, la tercera fase de la propuesta de implementación pedagógica, es la fase donde el estudiante o practicante lleva a cabo y pone a prueba su proyecto, el cual se construyó durante la primera fase, en la segunda fase se consolidó y se aprobó la falencia encontrada y en la tercera fase se implementa y se trabaja en busca de mejorar la falencia encontrada. Al exponer el proyecto frente a la coordinadora a cargo de la institución se tuvieron diferentes puntos de vista, los cuales ayudaron a mejorar y realizar ciertos cambios en pro del beneficio de los estudiantes, se concreta la población asignada para apoyar este proyecto, se conocen las docentes a cargo y las fechas de implementación, este proyecto se llevó a cabo en un 100% de manera virtual, ya que por temas de la pandemia por la que atraviesa el país, el colegio optó por seguir sus clases y aprendizajes de manera virtual, se asignó un espacio durante de 45 min para desarrollar esta clase, en donde la practicante creaba el link de ingreso y 1 semana antes enviaba la docente el material requerido para la sesión de clase, ya que aunque fuera material que se debía encontrar en casa, no se tenía el hábito de guardar ciertos elementos, como lo es el plástico o el cartón, por esto se decidió una semana antes de cada clase pedir el

material y esto dicho por los propios niños era material que algunas veces, pedían a sus vecinos o en una tienda, ya que por lo dicho anteriormente no se crea el hábito de reciclar dentro del hogar.

Primero había comunicación constante con la docente a cargo de cada grado segundo, se obtuvo una comunicación vía WhatsApp y correo, donde se enviaban evidencias, el cronograma de la semana y materiales. Vía WhatsApp se enviaba el link de clase y se le informaba a la docente y los niños que esta sesión sería grabada como evidencia final, al ingresar a las clases cada niño o niña debía activar su cámara y mostrar sus materiales.

La situación de emergencia por la que atravesaba el país en ese entonces obligaba a colegios y docentes al cambio, a reinventarse de manera notoria y rápida, ya que la educación es un ente primordial en la vida del ser humano, por estos motivos el proyecto debía ser innovador y eficaz a la hora de ser desarrollado, elaborar un juguete tal vez suene fácil, pero ser el guía y quien instruye a los estudiantes es una tarea compleja, el hecho de que los niños debían aprender por medio de la observación y la imitación, obviamente con la ayuda de sus padres y donde el practicante debía ser lo más claro y contundente posible, para que así mismo los estudiantes entendieran donde debían recortar, de qué forma, que elementos debían pegar, que amarres o nudos requerían y sobre todo el lograr hacer una corrección y que el estudiante entendiera donde estaba el error en la manipulación de los materiales, en la mayoría de las clases no se logró crear todo el juguete, pues se llegó a la conclusión de que se requería al menos 1 hora y media para obtener el objeto o juguete y la clase solo contaba con 45 min la cual finalizaba a la mitad de la creación del juguete o casi finalizándolo, por ello se realizaba un video tutorial explicando desde el paso número 1 hasta el último paso y obtener el juguete armado, no solo se hacía este video tutorial para que los niños pudieran culminar su juguete si no para aquellos estudiantes que no contaban con una herramienta tecnológica o una red de internet en el momento.

Al llegar la virtualidad obligada era el reto más importante del proyecto donde tuvo sus pros y sus contras, donde el educador se vio en la necesidad de buscar nuevas herramientas tecnológicas, gracias al avance que ha tenido la tecnología estas mismas herramientas ofrecían una recolección de datos, por medio de videos, evidencias fotográficas o grabaciones de audio, para este tipo de menciones es necesario citar a Orellana y Cruz (2006) que indica:

Es de importancia anotar que con los entornos virtuales las situaciones a observar se amplían, en el sentido de que además de observar las situaciones sociales tradicionales de interés con la ayuda de las nuevas tecnologías, se suman nuevas situaciones de interés social por ejemplo las intervenciones (interacciones sociales), realizadas a través de los servicios de comunicación que ofrece Internet (Chat, foros de discusión, listas de distribución, telefonía). (Orellana, 2006, p. 211 – 212).

Con esto se resume que la experiencia vivida durante las prácticas profesionales y la propuesta de implementación pedagógica fue gratificante no solo como medio para un avance académico o una nota en la materia, si no para construir docentes en formación que sean capaces de reinventarse o de buscar los recursos necesarios para lograr una educación o un aprendizaje eficaz y significativo en los niños, el poder crear conciencia en los jóvenes acerca del material reciclado y los grande beneficios que este nos trae es satisfactorio para poder lograr poco a poco un cambio en la sociedad y que pueda volver a nivel mundial, trabajar con material didáctico saca al educador físico de lo cotidiano, del material que está acostumbrado a ver y utilizar en cada clase, aun así sabiendo que el niño aprende más rápido jugando y construyendo sus propios juegos, el educador se reduce a crear circuitos, juegos de balón, carrera de obstáculo o relevos. Este proyecto ayuda al docente a cargo, a los niños y a la practicante en proceso de un título como licenciada en educación física para que cuando pueda emprender su labor, la empresa de

la mejor manera posible y sea una educadora que utilice todos los métodos de aprendizaje posibles sin caer en el error de la monotonía y de lo cotidiano, pueda reinventarse como ser humano y como docente y aun así pueda formar estudiantes con una gran imaginación, una alta creatividad, independencia y que entiendan que no necesitan de un valor monetario para lograr ser felices u obtener la felicidad por medio de un juguete, que mayor felicidad que lo que creas con tus propias manos

CAPITULO III

3.1 Documentación de la experiencia

3.1.1 La didáctica en la educación física

Durante la práctica y la intervención con la población surgen diferentes categorías analizar, entre ellos los materiales y los recursos didácticos que se utilicen en la clase de educación física, como se mencionó anteriormente se contextualizo acerca del juguete, el juego, motricidad fina y material reciclado, 4 categorías que componen la propuesta de implementación, pero de allí surgen otras categorías que son de igual importancia y vale la pena mencionarlas, en este caso los materiales y recursos, ya que es un punto que se tuvo en cuenta para poder desarrollar la propuesta de implementación, al no contar la institución con este tipo de materiales.

Es importante conocer como el área de educación física se defiende en cuanto a materiales, recursos, tiempo y espacio. Los recursos y materiales didácticos favorecen las condiciones necesarias para que el estudiante logre llevar a cabo las actividades programadas de una manera eficaz, el sistema educativo piensa que los materiales y recursos son importantes en

la educación física ya que estos elementos se convierten en implementos imprescindibles para lograr los objetivos y contenidos de la clase. Lucea, J. D. (1996).

- **¿Qué son los recursos y materiales didácticos?**

Según Jordi Díaz Lucea Lic. En educación física y profesor de didáctica afirma que los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de estrategias útiles que el profesor utiliza como ayuda o complemento en su labor como docente. Se podría deducir que el Lic. Jordi generaliza los diferentes recursos y materiales como todos los elementos que un centro educativo debe poseer, desde la estructura a todo material de tipo mobiliario, audiovisual, bibliográfico, etc. López, D. M. O., & Gómez, M. C. S. (2006).

Continuando con lo anterior, si los recursos y materiales son los elementos que todo centro, colegio o escuela educativa debería poseer, el colegio la arboleda en cuanto a la estructura es una zona amplia, son dos canchas, pero no se cuenta con una zona verde, los estudiantes deben desplazarse fuera de la institución para poder obtener este beneficio, igualmente el material que se utiliza para las clases son aros, lasos, balones, conos y algunas colchonetas, como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, el escaso material lúdico afecta no solo a los estudiantes si no al docente quien busca diferentes herramientas o estrategias para suplir esta necesidad y a su vez al involucrar solo este tipo de material en su mayoría se trabaja la motricidad gruesa, no se conoce la existencia de material didáctico u otro tipo de material en la institución. En la gran mayoría de colegios o centros educativos se conoce el mismo material, los docentes se dotan o desempeñan su labor con el mismo material siempre, aunque se realicen circuitos y diferentes formas de usar este material, es importante empezar a innovar y a que lo estudiantes descubran o vean la educación física desde otro punto, no solo patear o saltar,

involucrar el juego, los juguetes, la música, el ritmo, rondas, deportes no comunes, esto llama la atención de los estudiantes ya que es algo nuevo tal vez en su vida y que a raíz de este aprendizaje puede que más adelante lo desempeñe en un deporte profesional, le ayude para su vida cotidiana, tenga un buen desarrollo motor, físico y emocional, logre manipular objetos sin dificultad alguna o el desenvolvimiento de tareas cotidianas donde se utiliza la coordinación viso manual, como para vestirse, atarse los zapatos, pintar, cortar, escribir, entre otros, gracias a la estimulación de motricidad fina y por último logre llevar su imaginación y creación para su propio beneficio y porque no, para el de los demás

En este caso, esta sistematización y el producto de la misma, busca dejar un antecedente y un material o recurso digital donde los niños con ayuda de sus docentes podrán construir juguetes a base de material reciclado, creando conciencia en cuanto al cuidado del medio ambiente, estimulando y mejorando la motricidad fina durante el proceso de construcción y la manipulación del mismo, así la institución no solo contara con material lúdico si no con un material de fácil acceso, que ayuda con el medio ambiente, mantiene entretenidos a los niños y les ayuda con su aprendizaje y desarrollo motor. Lucea, J. D. (1996).

- **Educación física e innovación**

Durante la implementación de la propuesta pedagógica con los niños y niñas de segundo grado del colegio la arboleda, se presentó una pandemia a nivel mundial, lo cual obligo a llevar a cabo esta implementación de manera virtual, este virus (Covid 19) afecto y colapso al mundo entero, resaltando a las instituciones educativas, las cuales tuvieron que cerrar sus puertas dejando a la expectativa a los docentes y estudiantes. Según World Health Organization (2020) mencionan que: "(...) han sido suspendidas muchas oportunidades para ser físicamente activo,

incluyendo rehabilitación de pacientes con problemas cardiacos, la Educación Física en las escuelas y programas deportivos, centros de fitness y parques públicos, la infraestructura deportiva que no estaba siendo utilizada por la mayoría de la población global antes de la COVID han disminuido considerablemente". Como lo menciona esta organización la actividad física disminuyó considerablemente y la impotencia de los niños de no saber o de no lograr entender lo que sucede se vuelve aún más grande, durante la cuarentena exigida por el gobierno nacional los docentes debieron reinventarse y ser creativos e innovadores para lograr que sus estudiantes no se desmotivaran y siguieran con una línea de aprendizaje eficaz y segura para ellos.

Es importante rescatar o llevar a tema de discusión como la educación física puede ser el momento ideal para poner en práctica diferentes ideas y proyectos como el que se menciona en esta sistematización, crear juguetes a base de material reciclado en la virtualidad, como el docente se reinventa y busca la manera de que los niños logren entender el paso a paso de la construcción de estos juguetes, como y donde debe colocar cada material para obtener un resultado favorable para el niño, promocionar este tipo de ideas y de llevarlas a la práctica depende del área de educación física, es allí donde el rol del docente toma una importancia increíble, ya que mantiene a sus estudiantes entretenidos, está trabajando una habilidad, se le suma el desarrollo y fortalecimiento de la imaginación y la creatividad y el lograr realizar tareas de manera independiente, el área de educación física no solo debe prestarse para correr o patear un balón, debe educar de manera general el cuerpo humano y no solo físicamente, si no mentalmente, el docente debe salir de su cotidianidad y ser recursivo, innovador, creativo, llamativo y plantear ideas en pro del beneficio tanto de los estudiantes como de la institución misma.

Continuando con lo anterior este tipo de proyectos llevados a cabo durante la virtualidad ayuda a generar diferentes estrategias o los llamados plan B, para que el docente de educación física tenga a su alcance no solo 1 idea para ejecutar, si no tenga plan ABC o hasta D. Por ejemplo, utilizar la creación de juguetes de manera virtual o cuando se vuelva a la presencialidad en caso de que el clima no esté a favor de la clase, se puede dictar una clase de motricidad fina, creando estos juguetes. Este proyecto no se debe tomar como segunda opción si no podría ser incluido dentro del currículo del área de educación física, rescatando como un elemento esencial los recursos bien utilizados, así los niños, reciclan y le dan un fin a ese reciclaje, convirtiéndolo en un juguete que les otorgara, aprendizaje, estimulación y mejoramientos de sus habilidades, trabajo en equipo, independencia. Etc. Como lo menciona Colef (2020) "En definitiva, la Educación Física es fundamental para el desarrollo integral del alumnado. Por eso, debemos garantizar que se imparta de forma segura y responsable, para el personal docente y el alumnado, asegurando así que adquieran las competencias básicas y les aporte las habilidades y oportunidades de promoción de la salud y bienestar, tan importantes durante estos tiempos inciertos y difíciles. Esto también les ayudará a tener herramientas y desarrollar resiliencia en el futuro"

- **Diario de campo y reflexión**

Durante la primer fase de la práctica profesional se tuvo presente el diario de campo, el cual debía ser diligenciado en base a la observación participante que haya tenido el practicante, durante esta primer fase se anota el estado de la infraestructura de la institución, la metodología utilizada por los docentes en el área y como último punto y donde llama la atención del practicante es el material que se utiliza para dictar la clase de educación física, en la categoría de

análisis y reflexiones se anota que el material lúdico es escaso para la población que maneja esta institución y además de ello que no existe material didáctico para los estudiantes a raíz de que solo existen conos, aros, lasos, balones y algunas colchonetas las clases se enfocan en las habilidades motrices gruesas y capacidades físicas, pero no se tiene en cuenta la coordinación ojo-mano o motricidad fina. Al realizar este análisis y esta anotación surge la siguiente pregunta problema ¿Cómo estimular la motricidad fina en los niños y niñas de grado segundo del colegio la arboleda? Y así mismo debe tener una respuesta a la misma, donde se dio la idea de crear juguetes didácticos a base de material reciclado en los cuales los niños eran quienes debían armar y construir estos juguetes siempre con la ayuda del docente y al trascurso de su construcción se estimulaba la motricidad fina, ya que realizaban tareas como recortar, pegar, pintar, colorear, amarrar o sujetar, doblar etc.

Continuando con lo anterior este proyecto logro invitar a la institución a la implementación del material didáctico y su importancia en edades tempranas, también dejando como antecedente la construcción de 5 juguetes los cuales fueron asesorados y guiados de manera virtual, donde la practicante a cargo observaba la manipulación de objetos, la imaginación, creatividad e independencia de los estudiantes, realizar el proyecto de manera virtual fue un reto, pero se logró sacar de la cotidianidad los estudiantes, donde sabían que era el área de educación física pero que no debían correr ni saltar si no fabricar un objeto que los encaminaría hacia el juego y el disfrute de este juguete.

- **La recreación en la educación física**

Durante el Primer Congreso Nacional de Recreación se realizó la siguiente pregunta ¿Qué objetivos, sentidos y medio social tiene la recreación – no el simple jugar? A lo cual se

obtuvo como respuesta que la recreación no debería ser vista como un instrumento de defensa para la solución de problemas, al contrario, debe ser vista y ejecutada como una necesidad vital del individuo. A esto se le suma la definición por parte de instituciones públicas como coldeportes y el Ministerio de educación quienes mencionan que la recreación se considera como única forma de el ser humano durante el tiempo libre, por lo menos la única que merece ser mencionada. (Giebenhain, H. 1981, p. 1)

Tabla 8

La recreación y sus características según Coldeportes

Características
Se lleva a cabo, durante nuestro tiempo libre o. desocupado
Involucra actividades que son auto motivantes y voluntarias.
Es por naturaleza seria y requiere concentración del participante
Requiere actividad
Contempla infinidades de formas de participación y expresión, limitadas únicamente. por la imaginación del hombre
Es un estado de expresión creativa.
Es constructiva y benéfica para el individuo y la sociedad.
Algunas veces puede proporcionar beneficios económicos

Fuente: Giebenhain, H. (1981). Elaboración propia

Continuando con lo anterior se podría decir que la recreación se debe implementar en beneficio del ser humano, en este caso puede ser implementada durante las clases de educación física y de alguna manera ser vista como el aprovechamiento del tiempo libre, se puede generar una dinámica diferente de la clase, ya que los estudiantes pueden estar acostumbrados a que en

cada clase se realiza un precalentamiento, se ejecuta o se lleva a cabo un juego o algún deporte y por último en algunas ocasiones se les otorga media hora donde los estudiantes pueden jugar o realizar la actividad que ellos deseen. Es allí donde la innovación del docente entra en juego y puede tener como plan B o como idea principal de la clase, la creación de juguetes por medio de material reciclado, los estudiantes están teniendo un aprovechamiento significativo de este tiempo libre y a su vez se genera durante un estado de expresión creativa, ya que su imaginación está en constante desarrollo. Es importante que los estudiantes no vean este espacio de construcción como un deber o como una materia más; con la que deben cumplir, si no que realmente están teniendo un espacio libre, donde sus opiniones son tenidas en cuenta, donde pueden generar cualquier cantidad de ideas y llevarlas a cabo durante la construcción de estos juguetes.

También se puede tomar en cuenta algunas de las características impuestas por los deportes, entre ellas que la recreación debe involucrar actividades auto motivantes y voluntarias, la construcción de estos juguetes motiva a los estudiantes a lograr un objetivo, a que el resultado final sea gratificante y satisfactorio, motiva a querer construir más cosas por su propia cuenta, es donde la independencia, la creatividad y la imaginación toman un valor importante en la clase de educación física y en cómo se involucra la recreación realizando este tipo de actividades o pueden llegar a ser categorizadas o nombradas como juegos recreativos. Para así darle a entender a los niños que es un espacio de diversión.

Por último, el profesor de educación física no es tecnólogo, sino educador y debe cumplir con un encargo pedagógico-político, el cual debe ser orientado a una evidencia democrática. (Giebenhain, H. 1981, p. 12). En cuanto al aprovechamiento del tiempo libre por medio de la recreación se deben tener en cuenta ciertos aspectos en cuanto a lo pedagógico y se dice que el

profesor debe dejar de lado su rol dominante tanto en lo técnico como en lo organizativo y ser un estudiante más del curso sin dejar de lado sus funciones y ser quien mantiene la orientación del grupo.

Conclusiones y recomendaciones

A lo largo de la elaboración de esta sistematización y de la implementación de la propuesta pedagógica, quedan infinidad de conclusiones, no solo para los futuros docentes, si no para quien hizo la elaboración de los mismos, es importante reconocer y recalcar la labor docente, hoy en día no se valora el esfuerzo, la dedicación y el conocimiento que brinda un docente, educador o profesor y se cae en el error de querer o seguir en lo cotidiano, en no poder romper barreras ni prejuicios, es importante que el estudiante valore y logre motivar a su educador a que busque e indague nuevas ideas, un educador o docente jamás debe cerrarse a lo innovador a aquello que nadie se atreve a realizar pero que puede ser importante para la juventud, para los estudiantes y para la institución. Se debe creer en la profesión y se debe amar lo que se hace.

La práctica pedagógica es fundamental para el proceso del estudiante en formación, no solo debe ser vista como una materia de requisito, si no como la formación profesional y ética del docente, donde le permiten conocer espacios con diferentes necesidades las cuales el estudiante en formación debe ser capaz de cubrirlas y logre armar o crear su propio perfil profesional, donde sepa que estrategias necesita, que métodos utilizara y que tipo de docente será en el futuro.

La educación virtual no puede ser un impedimento al aprendizaje, al contrario, debe ser la puerta a un aprendizaje nuevo, eficaz y con nuevas estrategias, donde el docente le permite al estudiante formarse de una manera más independiente y segura, donde la tecnología debe ser usada a favor de la educación y enseñarles a los niños a manejarla en pro de su beneficio

La motricidad fina se ve involucrada en toda la vida de un ser humano, es importante que practicantes, docentes y profesionales la desarrollen, estimulen o mejoren de manera correcta, esta sistematización ofrece una cartilla digital que contiene 6 juguetes que deben ser contruidos a base de material reciclado, donde el docente es un apoyo y guía no quien construya los juguetes, el juguete debe ser creado y armado por los propios estudiantes, enseñándoles a sujetar de manera correcta unas tijeras, una grapadora, un pincel o un lápiz y allí mejoran su forma de escribir y logran ejecutar tareas cotidianas como amarrar, escribir, comer y vestirse donde la coordinación ojo-mano está presente todo el tiempo

A partir de esta sistematización se busca conciencia ambiental y contribuir al reciclaje y la reutilización de materiales, donde los niños comprendan que no necesitan del ultimo juguete en el mercado para ser felices; que mayor felicidad que lo que logras construir con tus propias manos, es importante motivar la imaginación y aprovechar ese pensamiento de fantasía para formar personas creativas y recursivas, no solo para su bienestar educativo, si no para fomentar el cuidado para con el medio ambiente. Que este proyecto sea el inicio de una campaña ambiental y educativa, que no solo el colegio la arboleda incluya este proyecto si no que diferentes centros educativos tomen la iniciativa de crear juguetes didácticos en beneficio del aprendizaje y el desarrollo de habilidades motrices

Anexos

Anexo 1: Carta de autorización I.E.M La Arboleda Sede Principal



Bogotá D.C 01 febrero de 2021.

Señora:

Luz Astrid Prieto Rojas
Coordinadora
I.E.M La Arboleda Sede Principal

Cordial saludo.

La Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Sede Virtual y a Distancia, en sus diferentes programas de licenciatura viene estableciendo alianzas estratégicas que le permiten fortalecer su quehacer en aras de la transformación social y la innovación educativa. En este sentido, la Licenciatura en Educación Física Recreación y Deporte, busca favorecer espacios académicos que conduzcan a la formación integral del futuro Licenciado, permitiéndole el dominio de conceptos, actitudes, medios expresivos y metodologías propias de la disciplina, favoreciendo ambientes de aprendizajes efectivos capaces de promover el desarrollo de la Educación Física de los escolares y la dinamización cultural de las comunidades educativas, con miras al mejoramiento de las condiciones de calidad de vida del país.

Uno de los espacios más importantes que fortalecen estas alianzas estratégicas son las Prácticas Educativas y Pedagógicas que buscan desarrollar diversas capacidades en los educadores en formación que garanticen la proyección de su perfil profesional en escenarios de enseñanza y aprendizaje que cuenten con la más alta calidad de estándares educativos y que promuevan escenarios de investigación e innovación pedagógica

Teniendo en cuenta que la estudiante **Laura Daniela Herrera Castillo** realizó su práctica pedagógica en su institución y desean extender esta experiencia a través de la sistematización de esta, en este sentido solicitamos a usted realizar la autorización para la llevar a cabo este proceso y documentar toda la información posible en ese caso nombrar a la Institución en el producto que ella requiera.

Atentamente,

Angélica María Quiñones Quiñones.
Líder de Prácticas.
Corporación Universitaria Minuto de Dios Sede Virtual y a Distancia.
Facultad de Educación UVD Transversal 73 A# 811- 19 Piso 4 Tel: 2916520-3184246748
Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte.

Anexo 2. Links de las clases realizadas con grado segundo. Construcción de juguetes propuesta de implementación practica III

- Juguete N.º 1 Carrito impulsado con una bomba: <https://youtu.be/-DHtLBOU-SE>
- Juguete N.º 2 Pescando pescados de cartón: <https://youtu.be/Plg9w6M0RIo>
- Juguete N.º 3 Rompecabezas: <https://youtu.be/CEsYCKq2Egg>
- Juguete N.º 4 Túnel gol con rollos de papel: https://youtu.be/vOz-m_9XOgQ
- Juguete N.º 5 Binoculares y cámara a base de cartón: <https://youtu.be/UewPe9axscA>

Anexo 3. Link cartilla digital: Producto final

- https://www.canva.com/design/DAEa_uCwop4/14Oki5BpWqmAwLWXr106vA/view?utm_content=DAEa_uCwop4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Referencias

- Avalos Veliz, R. M. Material reciclable como estrategia de aprendizaje que utilizan las profesoras de educación inicial en el distrito de Samanco provincia del Santa-2017.
- Borda. M, Medina. M & Romero. X, (2014), Ley 115 de 1994, Shideshare, Recuperado de: <https://es.slideshare.net/MaoMedina/ley-115-de-1994-38541923#:~:text=Finalidad%20de%20la%20ley%20115,4>
- Brissolase Rojas, M. R. El material reciclado como recurso didáctico utilizados por las docentes de educación inicial de las II. EE. Niño Jesús de Praga N° 1538, N° 1572 Culebras, Virgen del Carmen N° 1590 y Caritas Felices N° 2682427, en el distrito de Huarmey, año 2017.
- Cabrera Valdés, B. D. L. C., & Dupeyrón García, M. D. L. N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de educación*, 17(2), 222-239.
- Carvajal López, A. F. (2019). *Sistematización de la práctica en la iniciación del Sistema de Gestión en Seguridad y Salud en el Trabajo SG-SST en Construelectricos José H SAS* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Carabalí Valencia, M., Carabalí Valencia, M. L., & Tello Rojas, M. I. (2017). El arte y la motricidad fina.
- Constante, M. B. P. (2017). Habilidades del área motriz fina y las actividades de estimulación temprana. *Revista Publicando*, 4(11 (1)), 526-537.

- Cuervo Calle, J. (2017). *Historia del juguete en Medellín 1910–1940. El juguete como mediador en la transformación de los conceptos de infancia* (Doctoral dissertation, Universidad EAFIT).
- De Piaget, T. D. D. C. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf.
- E. (2016, 19 junio). *Clasificación de los juegos según Roger Caillois*. <https://medium.com/@efthalastamatiades/clasificaci%C3%B3n-de-los-juegos-seg%C3%BAAn-roger-caillois-51dcabb1a49b>
- *El método Montessori*. (2017, 15 noviembre). <https://www.mumuchu.com/blog/el-metodo-montessori-que-es/>.
- García-Pérez, Á., & Mendía, R. (2015). Acompañamiento educativo: el rol del educador en aprendizaje y servicio solidario. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de profesorado*, 19(1), 42-58.
- Grellet, C. (2000). El juego entre el nacimiento y los 7 años: un manual para ludotecarias. (Monografía 14). UNESCO
- Giebenhain, H. (1981). Concepto general sobre la teoría pedagógica en recreación. *Educación Física y Deporte*, 3(1), 24-35.
- Giraldo, A. T., & Soto, J. A. R. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista latinoamericana de estudios educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128.
- *Historia del juguete*. (s. f.). museo del niño. Recuperado 9 de abril de 2021, de <https://www.museodelnino.es/wp-content/uploads/2016/06/Historia-del-juguete.pdf>

- *Juguetes para niños de 6 7 y 8 años.* (2011). juguetes. Es.
<http://www.juguetes.es/juguetes-para-ninos-de-6-7-8-anos/>
- Kayap Tunki, E. C. (2013). *Elaboración de material didáctico con materiales del medio, para desarrollar destrezas de la motricidad fina con niños y niñas de 2 do. Año de Educación Básica de la escuela Eudófilo Álvarez, parroquia Huambi, periodo 2011-2012* (Bachelor's thesis).
- Kawulich, B. B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.
- Ladino Camacho, O. F. (2018). Reutilización de material reciclable en el diseño de juguetes. Caso: Asiusme.
- Lema Lema, M. F. (2020). *El uso del juguete en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 3 a 5 años* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Parvularia).
- L., A. (2013, Aug 19). Niños crearon culebras con material reciclable. *El Nacional* Retrieved from <https://www-proquest-com.ezproxy.uniminuto.edu/newspapers/niños-crearon-culebras-con-material-reciclable/docview/1425870594/se-2?accountid=48797>
- López Beltrán, J. G., Rodríguez Rodríguez, O. I., Manrique Díaz, G. M., & García Celis, M. F. (2017). *Juegos creados con material reciclable para trabajar la motricidad fina y gruesa de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Santa Mariana de Jesús* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Lucea, J. D. (1996). Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. *Apunts. Educación física y deportes*, 1(43), 42-54.

- Material reciclable para hacer medallas olímpicas. (2016, Jan 16). *La Estrella De Panamá* Retrieved from <https://www-proquest-com.ezproxy.uniminuto.edu/newspapers/material-reciclable-para-hacer-medallas-olímpicas/docview/1757174442/se-2?accountid=48797>
- Monroy Anton, A., & Saez Rodriguez, G. (2010, agosto). *aproximacion al concepto juguete*. ef.deportes. <https://www.efdeportes.com/efd147/aproximacion-al-concepto-de-juguete.htm#:~:text=Entre%20los%20primeros%2C%20se%20puede,por%20Pinon%20sobre%20el%20juguete>.
- Monge, M., & MENESES, M. (2001). El juego en los niños enfoque teórico. *Revista de educación Número*.
- Murcia, J. A. M., & García, P. L. R. (1996). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. *Murcia, JAM y García, PLR, Aprendizaje deportivo*, 70-103.
- Orozco, A. M. M., & Henao, A. M. G. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108.
- Posso Pacheco, R. J., Otañez Enríquez, J. M., Paz Viteri, S., Ortiz Bravo, N. A., & Núñez Sotomayor, L. F. X. (2020). Por una Educación Física virtual en tiempos de COVID. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(3), 705-716.
- RUBAL THOMSEN, M. A. R. I. A. (2020, 19 noviembre). *juegos para descubrir el mundo*. La vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20171124/433060886059/historia-juguete-infancia-imaginacion.html>
- Ruiz, J. A. B. (2007). *Reducir, reciclar y reutilizar desde la educación física*. Wanceulen SL.

- Serrano, P., & de Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación* (Vol. 84). Narcea Ediciones.
- Suarez Iglesias, A. E. Reciclaje en Colombia: oportunidad para incursionar al mercado internacional.
- *Tipo de juguetes*. (2012). Juguetes.es. <http://www.juguetes.es/tipos-de-juguetes/>
- universidad complutense Madrid. (2017). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista.
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.YH3sjuhKjIV>