

Explorando el Desarrollo Psicomotor: Un Viaje Interactivo en Kinesiología

Ciencias de la Salud | Kinesiología | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de Kinesiología y tiene como propósito profundizar en la comprensión del desarrollo psicomotor, un aspecto fundamental para la evaluación y tratamiento en el área de las ciencias de la salud. A través de una metodología basada en gamificación, los estudiantes explorarán las etapas y características del desarrollo psicomotor, entendiendo su importancia en la rehabilitación y promoción de la salud.

El aprendizaje activo, apoyado en retos y recompensas, fomentará la motivación y el compromiso, permitiendo a los estudiantes conectar la teoría con situaciones reales que enfrentarán en su práctica profesional. Este enfoque facilita la internalización de conceptos clave y el desarrollo de competencias para evaluar y diseñar intervenciones kinesiológicas adecuadas.

El contenido es vital para el futuro profesional pues el desarrollo psicomotor influye directamente en la funcionalidad y calidad de vida de los pacientes, por lo que conocerlo a fondo es imprescindible para ofrecer un abordaje integral y efectivo en la kinesiología.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las etapas del desarrollo psicomotor y su relevancia clínica en kinesiología.
- Comparar diferentes teorías y modelos del desarrollo psicomotor aplicables a la práctica profesional.
- Aplicar conocimientos teóricos para identificar signos normales y alteraciones en el desarrollo psicomotor.
- Diseñar estrategias de intervención basadas en la evaluación psicomotora.

Recursos Necesarios

- Proyector y computadora con acceso a internet para presentaciones interactivas.
- Material impreso con esquemas de etapas del desarrollo psicomotor (1 por estudiante).
- Fichas de retos y preguntas para gamificación (preparadas en tarjetas).
- Marcadores y hojas para elaboración de mapas conceptuales.
- Plataforma digital para registro de puntos y premios (ejemplo: Kahoot o Quizizz).
- Espacio amplio para actividades grupales y movilidad.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre anatomía y fisiología del sistema motor.
- Familiaridad con conceptos generales de desarrollo humano.
- Habilidades de trabajo en equipo y comunicación oral.
- Uso básico de herramientas digitales para participación en actividades gamificadas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

El docente introduce la importancia del desarrollo psicomotor en la kinesiología y explica cómo la sesión ayudará a comprenderlo desde un enfoque práctico y motivador mediante gamificación.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "Para comenzar, piensen en un paciente infantil o adulto que hayan observado. ¿Qué cambios físicos o motores notaron que indicaran progreso o dificultad? Reflexionen y compartan una experiencia breve con su compañero."
- **Estudiantes:** Discuten en parejas durante 3 minutos y luego 2 voluntarios comparten sus experiencias brevemente con el grupo.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: "¿Sabían que el desarrollo psicomotor está directamente vinculado con el aprendizaje y la autonomía funcional, y que una intervención temprana puede cambiar radicalmente la calidad de vida?"
- Invita a los estudiantes a pensar en cómo aplicarían este conocimiento en su futura carrera profesional.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que el desarrollo psicomotor es un proceso clave que se estudia para entender la evolución de habilidades motoras que afectan la movilidad, coordinación y equilibrio, esenciales para cualquier paciente en rehabilitación.
- **Estudiantes:** Escuchan y anotan en sus materiales impresos las etapas del desarrollo que van a explorar en la sesión.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce el contenido usando un tablero de puntos y niveles para gamificar el aprendizaje, dividiendo a la clase en equipos que competirán resolviendo retos relacionados con el desarrollo psicomotor.

Actividad 1: Retos de Etapas Psicomotoras

- **Objetivo:** Analizar las etapas del desarrollo psicomotor y su relevancia clínica.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en 4 grupos de 4 personas. Entrega a cada grupo un conjunto de tarjetas con descripciones de hitos psicomotores y casos clínicos breves.
 - Los grupos deben ordenar correctamente las etapas del desarrollo psicomotor y relacionarlas con los signos presentados en los casos.
 - Por cada acierto ganan puntos que se registran en la plataforma digital.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Secuencia ordenada de etapas y análisis de casos en hoja entregada.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa, guía con preguntas: "¿Por qué creen que este hito es importante para la autonomía? ¿Qué implicancias clínicas tiene?"

Actividad 2: Debate Gamificado - Modelos y Teorías

- **Objetivo:** Comparar teorías del desarrollo psicomotor aplicables a la práctica.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Presenta brevemente tres teorías clave (Piaget, Gesell, y otro modelo kinesológico).
 - Cada grupo recibe una teoría para defender en un debate rápido contra otro grupo.
 - Se otorgan puntos según la claridad, evidencias presentadas y capacidad de argumentación.
- **Organización:** Grupos enfrentados en debate (2 grupos por debate).
- **Producto:** Argumentos escritos breves y defensa oral.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Modera, fomenta participación, evalúa con checklist, y da retroalimentación inmediata.

Actividad 3: Diseño de Estrategias de Intervención

- **Objetivo:** Aplicar conocimientos para identificar signos y diseñar intervenciones.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Presenta un caso clínico simulado con alteraciones psicomotoras.
 - Los grupos deben identificar signos alterados y proponer brevemente una estrategia kinesológica para intervención.

- Se otorgan puntos por creatividad y fundamentación.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Plan de intervención escrito en hoja.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Facilita discusión, plantea preguntas guía y valida respuestas.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Resolver un quiz digital adicional con preguntas de aplicación clínica para sumar puntos extra.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** El docente ofrece ejemplos adicionales y refuerza conceptos claves, asignando un compañero tutor para facilitar el trabajo grupal.

Transiciones:

- Después de cada actividad, el docente resume brevemente los aprendizajes y anuncia la siguiente actividad relacionándola con el objetivo previo para mantener la coherencia y fluidez.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Se realiza un “Ticket de salida” digital donde cada estudiante responde en máximo 3 frases:

- ¿Cuál es la etapa del desarrollo psicomotor que considero más relevante para mi futura práctica y por qué?
- ¿Qué estrategia aprendida podría aplicar frente a un paciente con alteraciones psicomotoras?
- ¿Qué desafío encuentro para aplicar esta información en el campo profesional?

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me ayudaron las actividades gamificadas a entender mejor el desarrollo psicomotor?
- ¿Qué aspecto del desarrollo psicomotor creo que debo profundizar más y por qué?
- ¿Cómo puedo relacionar el conocimiento adquirido con casos reales que he observado o estudiaré?

Retroalimentación:

- **Docente:** Proporciona comentarios individuales breves sobre las respuestas del ticket y destaca los logros grupales en la sesión.

Transferencia:

El docente invita a los estudiantes a observar en sus próximas prácticas clínicas cómo se manifiesta el desarrollo psicomotor y a preparar preguntas o casos para la siguiente discusión.

Tarea o reto:

Realizar un breve reporte reflexivo (1 página) sobre un caso clínico real o hipotético analizando las etapas psicomotoras involucradas y proponiendo una intervención kinesiológica.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio (activación de conocimientos previos), formativa durante el desarrollo (observación y puntos en actividades gamificadas), y sumativa en el cierre (ticket de salida y reporte reflexivo).

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y ordenar correctamente las etapas del desarrollo psicomotor (Objetivo 1).
- Argumentación clara y fundamentada en la comparación de teorías (Objetivo 2).
- Identificación precisa de signos psicomotores normales y alterados en casos clínicos (Objetivo 3).
- Diseño coherente y fundamentado de estrategias de intervención kinesiológica (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluación de participación y entrega de productos en actividades grupales.
- Rúbrica para el análisis del debate y plan de intervención.
- Autoevaluación y coevaluación durante actividades colaborativas.
- Revisión y retroalimentación del ticket de salida y reporte reflexivo.

Evidencias de aprendizaje:

- Secuencia ordenada de etapas y análisis de casos (Actividad 1).
- Argumentos escritos y defensa oral en debate (Actividad 2).
- Plan de intervención kinesiológica (Actividad 3).
- Respuestas del ticket de salida y reporte reflexivo como síntesis y transferencia del aprendizaje.