

**INFORME DE LA PRACTICA INTEGRAL
INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA NUESTRA SEÑORA DE LA
PRESENTACION**

**JESUS ALBERTO GAMBOA PORTILLA
COD. 1094271916**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACION
PAMPLONA**

2016

**INFORME DE LA PRACTICA INTEGRAL
INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA NUESTRA SEÑORA DE LA
PRESENTACION**

JESUS ALBERTO GAMBOA PORTILLA

COD. 1094271916

SANDRA BUITRAGO FLOREZ

ASESORA DE PRÁCTICA

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA CON ENFASIS
EN FISICA RECREACION Y DEPORTES
PAMPLONA**

2016

CONTENIDO

CAPITULO I

1. Distribución e inducción
2. Asignación de la práctica docente
3. Observación institucional
4. Estudios y conocimientos de la normatividad escolar
5. Símbolos de la institución
6. Filosofía institucional.
7. Diagnóstico de las necesidades.
8. Inventario del almacén de deportes.
9. Horario de clases.
10. Resultado del diagnóstico institucional.

CAPITULO II

1. Propuesta pedagógica
2. Presentación
3. Introducción
4. Justificación
5. Objetivos
6. Marco teórico.
7. Cronograma de actividades.
8. Plan de actividades.

CAPITULO III

1. Informe de los procesos de la practica
2. Diseño
3. Ejecución
4. Evaluación
5. Semanas de la propuesta

CAPITULO IV

1. Actividades intrainstitucionales.

CAPITULO V

1. Informe de la práctica docente.
2. Autoevaluación
3. Coevaluación
4. Evaluación supervisor
5. Formatos de evaluación
6. Conclusiones
7. Anexos
8. Bibliografía

CAPITULO I

DIAGNOSTICO Y OBSERVACION INSTITUCIONAL

DISTRIBUCIÓN E INDUCCIÓN

ASIGNACION DE LA PRACTICA INTEGRAL DOCENTE

La asignación de la práctica integral inicio con la inducción el día 5 de agosto con el profesor Benito Contreras Eugenio desde las 8:00 am, donde iniciamos con la entrega de documentos al docente.

A partir de las 2:00 pm, seguimos con la apertura de la inducción de la práctica docente bajo el acuerdo No.032 del 19 de julio del 2004, donde se dio inicio a la socialización del reglamento de prácticas y el cronograma de actividades que se debe llevar a cabo en la institución educativa, donde se aprobó cada uno de los puntos del reglamento de prácticas y se hizo vigente cada uno de los acuerdos a cumplir dentro de la institución, luego se continuo con la asignación de la institución donde se realizaría la práctica integral.

El día 8 de agosto a las 10:00 am en el departamento de educación física se entregó la carta de práctica a cada estudiante-docente con la cual quedaríamos vinculados al colegio y poder empezar a trabajar.

En la semana del 11 de agosto se dio paso a la inducción en la institución, iniciando con la entrevista con la rectora HNA. Eudelia Saavedra Zabala y la supervisora Sandra Buitrago Flórez a partir de las 7:00 am, se observó la amabilidad de los docentes. Seguimos con la aprobación de la carta de prácticas por parte de la hermana rectora y la supervisora de prácticas, y la firma de aprobación de la misma para quedar vinculados a la institución, luego se hizo un recorrido por el sitio de trabajo, su plantel y sus instalaciones y se conoció el lugar de desempeño de las prácticas.

El día 12 de agosto se dio apertura a la presentación en cada uno de los cursos con los cuales trabajare en la institución, donde se me fue asignado 7 cursos en bachillerato: 1 sexto, 2 octavos, 2 novenos, 2 once para el cumplimiento de las horas asignadas en el cronograma de actividades, dando así inicio a la parte práctica dentro de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación (Chinacota N.S

OBSERVACION INSTITUCIONAL

La institución educativa técnica nuestra señora de la presentación regido bajo la HNA rectora Eudelia Saavedra Zabala, cuenta con varias sedes distribuidas en distintos puntos de Chinacota norte de Santander en los cuales encontramos:

NOMBRE	DIRECCION
Escuela urbana de niñas	Cr 5 4-09, Chinacota N.S
Escuela anexa	Cr 48 3-4, Chinacota. N.S

A continuación, encontramos una descripción más detallada de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación:

Nombre:

INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA NUESTRA SEÑORA DE LA PRESENTACION

Estado: LEGALIZADO

Tipo: INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Calendario: A

Sector: OFICIAL

Zona EE: URBANA

Jornada: MAÑANA, COMPLETA, TARDE UNA HORA Y MEDIA

Género: MIXTO

Carácter: TÉCNICO

Matrícula Contratada: NO

Especialidad: Clases de Especialidades Industriales

Niveles, Grados:

Secundarias:

Secundarias con 6To Grado

Secundarias con 7Mo Grado

Secundarias con 8Vo Grado

Secundarias con 9No Grado

Educación Media:

Educación Media con 10Mo

Educación Media con 11Vo

DIRECCIÓN: CL 6A 2-17, NORTE DE SANTANDER, CHINÁCOTA.

TELÉFONO: 5864129-5865542

MAIL / CORREO ELECTRÓNICO: presechinacota@yahoo.es,

PLANTA DOCENTE

N°	NOMBRE	CARGO	TITULO PREGRADO
1	CARMEN SOFIA ALVAREZ VILLAMIZAR	Docente	Licenciado en Educación Primaria
2	BUITRAGO FLOREZ SANDRA CRISTINA	Docente	Licenciado Educación Física
3	LUMAR ALONSO ALVARADO	Docente	
4	RUBEN DARIO CHONA ALBARRACIN	Docente	Lic. en Ciencias de la Educación con Especialidad en Biología y Química
5	NEYDA CAROLINA CONTRERAS HIGUERA	Docente	Lic. en Educación Básica Enfasis en Humanidades y Lengua Castellana
6	CARMEN CECILIA COTE DAZA	Docente	Licenciada en Inglés – Frances
7	SANDRA ROCIO FLOREZ GAMBOA	Docente	Lic. en Educación Básica Enfasis en Ciencias Sociales
8	GLADYS STELLA GONZALEZ GAMBOA	Docente	Licenciada en Matemáticas y Física
9	CARMEN TERESA GUERRERO DURAN	Docente	Licenciada en Biología y Química
10	GONZALO MEDINA CARREÑO	Docente	
11	CARMEN ROSA JAUREGUI CARRERO	Docente	Lic. en Preescolar y promoción de la familia
12	YESSENIA ALEXANDRA LEAL ACEVEDO	Docente	Lic. en Educación Básica con Enfasis en Humanidades y Lengua Castellana
13	JOSE SILVERIO MARTINEZ VILLAMIZAR	Docente	Licenciado en Educación Primaria
14	BLANCA INES OSPINA DE PEÑA	Docente	Lic. en Ciencias de la Educación Especialidad Biología y Química

15	SONIA PEDRAZA FUENTES	Docente	Licenciado en Educación Primaria
16	SARA VICTORIA PRADA ALVAREZ	Directivo Docente	Lic. en Ciencias de la Educación Especialidad Psicopedagogía
17	MAGDA STELLA RODRIGUEZ GAITAN	Docente	Licenciada en Educación Primaria y Promoción de la Comunidad
18	JESUS DAVID RUBIO ORTEGA	Docente	Licenciado en Ciencias Religiosas
19	HNA EUDELIA SAAVEDRA ZABALA	Directivo Docente	Licenciada en Filosofía y Ciencias Religiosas
20	JOSE YAMEL SANABRIA ESCALANTE	Docente	Licenciado en Matemáticas y Física
21	EXEL TRINIDAD SANGUINO CARRASCAL	Docente	Licenciado en Administración y Planeamiento Educativo
22	ANA BELEN SERRANO MUÑOZ	Docente	Lic. en Educación Primaria y Promoción de la Comunidad
23	JULIETA VALDIVIESO GONZALEZ	Docente	Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Biología y Química
24	MARIA DULI VILLAMIZAR HERNANDEZ	Docente	Licenciada en educación preescolar y Promoción de la Familia

ESTUDIOS Y CONOCIMIENTOS DE LA NORMATIVIDAD ESCOLAR COMPONENTES TEOLOGICOS

MISION

La institución educativa técnica nuestra señora de la presentación de Chinacota, es un establecimiento de carácter oficial que ofrece los niveles de preescolar, básica y media técnica en diseño industrial, orientada por una filosofía humanística y principios de calidad e inclusión que contribuyen en la formación de ciudadanos autónomos, responsables, solidarios, emprendedores y competitivos, que generan en los estudiantes un alto nivel académico para continuar sus estudios superiores y posicionarse en el contexto social y laboral como agente de cambio.

VISION

En el 2019 la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación de Chinacota, será líder en procesos de desarrollo humanístico, académico y tecnológico, mediante la implementación de políticas de calidad dirigidas hacia la formación y promoción del talento humano que le permita al egresado, posicionarse e interactuar en el ámbito socio-cultural, político y económico de la región y del país.

SIMBOLOS DE LA INSTITUCION

NUESTRA BANDERA



La Bandera del Colegio de La Presentación, con tres franjas horizontales iguales, dos azules y una blanca y en el centro del color blanco el escudo del Colegio, simboliza el sentido de la unidad, de la identidad y del ser únicos para mostrarnos positivamente ante el mundo como una Institución capaz de entender a la gente de todos los tiempos, con todas sus diferencias y similitudes, con todas sus culturas y sus propuestas de vida, de trabajo, y por sobre todo, con la Fe puesta en Dios para la supervivencia de los valores más nobles y trascendentes del ser.

NUESTRO ESCUDO



Bajo la protección de la Santísima Virgen expresada en el Rosario, Grandeza en el Trabajo, Grandeza en la Piedad, Grandeza en la Solidaridad, Grandeza en la Igualdad.

La abeja en el centro del escudo, representa la Laboriosidad, perfil del alumno Presentación.

Nuestro Himno

En espíritu todos unidos
en abrazo fraterno de amor
fresca savia de tronco robusto
sueño azul de la presentación.

De ideales conquista gloriosa
codiciándolo está el corazón
cual cosecha de estrellas fulgentes
y trigales en constelación.

Nuestras almas cual linfas bullentes
sean cáliz de todo sabor,
ritmo eterno y alegre que late
al latir de la presentación.

Juventud, animad nuestro brazo
nuestro pecho se enciende en ardor
y marchemos las manos unidas
como hermano y hermana hasta Dios.

En panales de amor libar puedan
corazón es piedad y virtud
cuando posen su planta en el mundo,
en sus huellas florezca la luz.

Todo alumno entronice en su vida
esta sola palabra, verdad, sencillez
el crisol de sus obras
y el camino de su integridad.

Del deber en el yunque sagrado
el trabajo también redentor
pueda hacer nuestra vida fecunda
para dar y servir la hizo Dios.

Tras la huellas que suben al templo
coloquemos del alma una flor;
ella guía, modelo y ejemplo
y tras ella LA PRESENTACION.

FILOSOFIA INSTITUCIONAL

La filosofía de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación de Chinacota se apoya y fundamenta en un marco de doctrina que tiene como referencias:

- La Constitución política
- Los fines de educación colombiana
- La realidad de una sociedad postmoderna con sus retos y desafíos.
- El pensamiento pedagógico de Marie Poussepín, fundadora de la comunidad de hermanas dominicas de la presentación y desde aquí define su identidad, misión, visión y principios orientadores.
- El proyecto educativo institucional
- La legislación educativa vigente.

Ofrece un proyecto educativo dinámico, construido con la participación de todos los estamentos:

DONDE EL ESTUDIANTE: es el centro y la razón de ser de nuestra acción educativa. De acuerdo con su proceso de desarrollo evolutivo, va tomando conciencia de ser el principal responsable de su crecimiento como persona, hijo(a) de familia y como ciudadano profesional, que se siente cada día motivado y comprometido a avanzar en su formación personal. Se prepara para enfrentar la vida e integrarse a una sociedad cambiante con madurez Humano-cristiana y competencia académica, laboral acorde con la especialidad técnica ofrecida por la institución.

DONDE EL MAESTTRO: Es valorado, respetado en su dignidad y acogido por todos los miembros de la comunidad como garante de una educación de calidad. Utiliza la pedagogía de, Marie Poussepin: sabe armonizar los saberes y abre espacios hacia el dialogo con Dios. Explora la ciencia, la cultura y la tecnología para favorecer la construcción y reconstrucción de nuevos aprendizajes. Es mediador entre las producciones de la cultura universal y el mundo cultural de los estudiantes.

DONDE EL PADRE DE FAMILIA: Como primero y principal actor en la formación de sus hijos, es persona imprescindible para garantizar el logro de los objetivos institucionales.

Es responsabilidad del padre de familia apoyar, estimular y cooperar en el trabajo planteado por la institución mediante la participación y el compromiso activo en los procesos de formación integral, académica, disciplinaria y colaborar con los diferentes proyectos institucionales, vinculándose a las actividades que programa

el colegio. Cultivar en el hogar el amor a Dios y los valores fundamentales para poder vivir en una sociedad democrática, competitiva, pluralista y cambiante.

DONDE EL AMBIENTE DE LA INSTITUCION ASEGURA: Una pedagogía en valores Humano-cristianos. El desarrollo de valores: el respeto, la responsabilidad, la tolerancia, la amabilidad, la cortesía y buenos modales. El ambiente asegura un compromiso de trabajo cooperativo, responsable e investigativo; una disciplina acertada y concertada por todos, donde se tiene conciencia de los derechos y se adquiere autonomía y responsabilidad en la práctica de los deberes; una organización curricular centrada en la persona que permite el desarrollo humano, integral y donde el aprendizaje sea una experiencia motivadora para los estudiantes siendo fuente de estímulos en la búsqueda del conocimiento y asegura un proceso de evaluación continua e integral, cuyo propósito es la conquista permanente de los logros y competencias.

POLITICA DE CALIDAD

Prestar un servicio educativo de calidad, garantizando desde la eficacia del sistema de gestión, la formación en valores el desarrollo de competencias de los estudiantes y el buen desempeño del personal docente y administrativo, mediante el mejoramiento continuo para lograr la satisfacción de los estudiantes.

OBJETIVOS INSTITUCIONALES

- Implementar un sistema de gestión de calidad.
- Mantener el mejoramiento continuo de los procesos del sistema de calidad.
- Incrementar la eficacia de los procesos del sistema de gestión de calidad.
- Fortalecer el ambiente de cordialidad y respeto en las relaciones interpersonales.
- Elevar el nivel de competencia en los estudiantes.
- Mejorar el desempeño personal docente y administrativo.
- Aumentar la satisfacción del usuario.

DIAGNOSTICO DE LAS NECESIDADES

- **ACADEMICAS**

El mejoramiento de la estructura de un diseño de plan de estudios articulado y coherente que responda a las políticas trazadas en el proyecto educativo institucional y los lineamientos del ministerio de educación nacional, (MEN).

Que contribuya a una formación integral, basada en una pedagogía de valores: la autonomía, participación y democracia que orienten al quehacer de las personas.

- **ADMINISTRATIVA:**

Es la falta de realización de proyectos de capacitaciones para los docentes, pertinentes que fortalezcan el trabajo pedagógico en la institución educativa. Que conlleven al desarrollo y al trabajo creativo y la transformación del conocimiento en todas sus formas y expresiones, con el propósito de preparar al estudiante para la educación superior y el trabajo empresarial.

- **INVESTIGATIVA:**

Son los recursos para prácticas investigativas como recurso fundamental para el desarrollo de los componentes científicos, y la adquisición del aprendizaje significativo; del desarrollo de conocimientos técnico- científicos que promueven el desarrollo de habilidades comunicativas, la conservación del ambiente y la prevención de desastres.

PLANTA FISICA DE LA INSTITUCION



DIAGNOSTICO DEL AREA DE EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES

Los estudiantes de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación cuenta con un gran escenario deportivo donde se encuentran la cancha de micro, la cancha de básquet y de voleibol. Pero estos escenarios están un poco descuidados ya que no se notan las líneas que delimitan as canchas ya que están un poco desgastadas.

Los alumnos siempre se ven interesados por jugar el deporte más común; el micro ya que estaban acostumbrados que en las horas de educación física el profesor les dejara el balón de micro para que jugaran durante las dos horas, esto vino cambiando con la integración de la nueva profesora al colegio donde les fue incorporando los demás deportes; para esto primero los preparo con puras actividades físicas de adaptación como resistencia velocidad y agilidad.

En estos momentos ya se ven más motivados y con ganas de conocer sobre los demás deportes; a practicarlos y a tener una vida saludable más sana y activa. En los descansos los estudiantes de 11 participan como jueces en los juegos programados como de micro; ping- pong y ajedrez y los días lluviosos los estudiantes se les hace actividades recreativas en el salón o juegan ajedrez parques domino y ping-pong ya que cuentas con dos mesas de estas.

ESCENARIOS DEPORTIVOS DE LA INSTITUCION

La institución educativa de nuestra presentación cuenta con:

- Cancha de poli- funcional
- Quiosco
- Cancha de voleibol.
- Dos mesas de ping pon.

INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA NUESTRA SEÑORA DE LA PRESENTACION

INVENTARIO DEL ALMACEN DE DEPORTES 2016

No.	ELEMENTOS	CANTIDAD	ESTADO
1	Bomba de pie	1	Bueno
2	Colchonetas	7	Buenas
3	Ula ula	46	regulares
4	Conos	6	buenos
5	Juego de mallas para micro	2	buenas
6	Raquetas de tenis de mesa	14	buenas
7	Balones de baloncesto	22	regulares
8	Balones de micro	7	Malos
9	Balones de futbol	3	Buenos
10	Pelotas de goma	40	Buenas
11	Balones de voleibol	16	Bueno
12	Lazos	59	Bueno
13	Bascula pequeña	16	Bueno
14	Bolas para tenis de mesa	6	Bueno
15	Mallas de tenis de mesa	2	Bueno
16	Cajas de ajedrez	9	Regulares
17	Fichas para ajedrez		Bueno
18	Juegos de camisetas		Regulares
19	Petos	21	Bueno
20	Camisetas	8	Bueno
21	Dominós	8	Regulares
22	Bate de softbol	1	Bueno
23	Cronometro	1	Bueno
24	Bomba de aire	2	Bueno
25	Parques	4	Bueno

RESULTADOS DEL DIAGNOSTICO INSTITUCIONAL

La mayoría de los estudiantes de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación tiene un buen comportamiento y disciplina al momento de realizar las clases y actos culturales, son colaboradores y se le ve el buen compañerismo y trabajo en grupo. Todo esto gracias a las formas y actividades que se realizan en la institución como las semanas bíblicas y de reflexión que ayudan al estudiante a comprometerse con su formación personal. Todos aquellos malos hábitos de indisciplina que se manifiestan por algunos estudiantes se corrigen, se mejoran y refuerzan con talleres y hábitos de lectura.

El gran nivel de calidad de los maestros ayuda a que los estudiantes mejoren cada día en su parte académica y se vean comprometidos con la adquisición de conocimientos y participación de proyectos tales como el proyecto de reciclaje que maneja un docente de la institución donde cada estudiante es participativo de él; colaborando con la entrega de materias de reciclaje (papeles, cartulinas; cuadernos usados; botellas etc....) Cada respectivo viernes viéndose y formándose como personas que contribuyen al mejoramiento de la sociedad y el medio ambiente.

También se maneja la práctica técnica basada en el diseño industrial que ayuda al estudiante a formar habilidades y conocimiento emprendedores.

CAPITULO II

PROPUESTA PEDAGOGICA

“APRENDO JUGANDO”

La presente propuesta pedagógica es una exigencia del reglamento de práctica integral, con una duración ya estipulada por el mismo. Cuando se hace referencia a la motivación como parte del proceso educativo en los estudiantes se pretende fortalecer todas las habilidades y destrezas que impulsen al niño a apropiarse del conocimiento para mejorar los procesos de aprendizaje significativo. A partir del diagnóstico realizado se pudo observar que en el comportamiento de los estudiantes de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación se presenta: apatía, incomodidad, indisciplina, indiferencia ante las actividades, falta de interés, falta de motivación, distracción en su desempeño para realización de actividades en el aula.

Algunos de los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Nuestras Señora de la Presentación se encuentran en un bajo rendimiento académico por sus bajas calificación y el poco interés hacia el aprendizaje de algunas materias básicas; muchos de estos alumnos se ven afectados y los lleva a no poder pasar al grado siguiente.

Una vez que se conozcan las materias más afectadas se procederá a realizar las explicaciones pertinentes a los grupos de trabajo, con cuales materias podrán trabajar y los tipos de juego a realizar. Buscando el desarrollo de competencias a través de la actividad didáctica lúdica que permitan a cada uno de los agentes educativos fortalecer los procesos motivacionales en niños y niñas que permitan el desenvolvimiento armónico de cada una de las dimensiones del niño.

INTRODUCCION

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje.

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba, buscaba el goce, el placer, la creatividad, y atención; testimonios gráficos referentes a las actividades lúdicas aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias, en sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, la lírica, el baile, y el juego.

En efecto estas artes son propias de un mundo, un pasado, una historia, una naturaleza en el cual la lúdica ya tenía un fin que, para alentar el alma, disfrute del ser, actividades especiales en momentos especiales con fines propios tanto para el artista como del espectador como hoy bien se reconoce entre otros tantos los beneficios de la lúdica en el aprendizaje. En tanto que los estudios han demostrado que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

También la lúdica es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa. Como el juego prefigura la vida, de cierta forma la vida es un juego y es en el

juego de la vida donde el hombre se prueba a sí mismo, el ejercicio de la función lúdica se torna un factor muy importante para que el niño aprenda a producir, a respetar y a aplicar las reglas de juego, como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propio de los niños.

Es así que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico, encontramos beneficios en las actividades lúdicas ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para nosotras reconocer en el niño en sus diferentes etapas del desarrollo.(Carlos Alberto Jiménez V.)

El presente proyecto tiene como objetivo plantear estrategias lúdico-pedagógicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúe a partir de sus pre-saberes y lo asimilen a través de los distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico. Para así poder mejorar el desempeño y el interés del alumno en la adquisición de conocimientos.

La actividad lúdico-pedagógica proporcionara en el aula un ambiente innovador y adecuado para incitar al desarrollo integral del estudiante. Se logrará concientizar y sensibilizar a directivos frente a la importancia de la lúdica como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los y las estudiantes generando en los estudiantes, seguridad, aprestamiento, conocimiento de sí mismos y el alcance de metas, por consiguiente, fortaleciendo el seguimiento de normas, la asimilación y acomodación en su estructura cognitiva; de igual manera que generando nuevas experiencias y reglas para una buena convivencia.

JUSTIFICACION

Los procesos lúdico pedagógicos es una de las estrategias más destacadas para el desarrollo integral de los estudiantes donde tienen la oportunidad de integrarse y adquirir conocimientos a través del juego. Es por ello que se dirige la atención hacia el desarrollo de los estudiantes de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación para que a través de estos juegos mejoren su creatividad, su desempeño tanto en la parte académica como en su comportamiento ya que con ellos podemos desarrollar y complementar conocimientos de un debido tema.

Alguna de las actividades de este proyecto hace referencia del potencial de las diversas dimensiones de la personalidad como el desarrollo integral, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Por ello, la lúdica debe ser tenida en cuenta, en todas las etapas del comportamiento humano, ya que fortalece las relaciones sociales.

Por lo tanto, este proyecto es un gran beneficio para toda la comunidad escolar de la Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de la Presentación ya que forma a los estudiantes como personas integrales; motivándolos a trabajar en grupo sin excluir a ninguno de sus compañeros; los ayuda a formar valores y conocimientos previos; mejorando a su vez toda su habilidad motriz de una manera divertida para ellos.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los alumnos de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Mejorar el aprendizaje del alumno mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.
- Formar alumnos con capacidades innovadoras, habilidades motrices y emprendedoras.
- Formar valores de respeto, compañerismo, honestidad, disciplina etc.... a través del juego.
- Crear compromiso en la institución educativa en la formación de alumnos creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos.

MARCO TEORICO

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación, se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica.

CONCEPTO

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es así que la lúdica debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Núñez (2002) considera que: La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial.

La actividad lúdica

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Malajovic (2000):

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano.

Por consiguiente es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente intrauterino para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familia, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un solo mundo el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus pre saberes.

Lúdica y Aprendizaje

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares.

Según Zabalsa (1991) se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje.

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. Por esta razón Ausubel (1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que:

El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra.

Por lo anterior el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, lo da la relación del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales.

Por esta razón el aprendizaje significativo con base en los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FECHA	HORA	CURSOS	SEMANA
15-sep-2016	1-2(6:45-8:35am) 5-6 (10:55-12:45)	9°A 9°B	1 explicación de la propuesta pedagógica y actividades a realizar.
22 –sep-2016	1-2(6:45-8:35am) 5-6 (10:55-12:45)	9°A 9°B	2 creaciones de los grupos y asignación de las materias enfocadas. (se formaron 14 grupos por los dos grados 9°A-9°B) Demostración de juego creado por practicante. LA PESCA DE LOS VALORES (área enfocada ética y valores)
29-sep-2016	1-2(6:45-8:35am) 5-6 (10:55-12:45)	9°A	3 ejecución de juego grupo 1. 9°A- corriendo por el cuerpo (área enfocada Biología).
		9°B	9°B- corre por capital (área enfocada sociales)
			4. ejecución del grupo 2 y 3.

6-oct-2016	1-2(6:45-8:35am) 5-6 (10:55-12:45)	9°A	9°A- Dibuja y actúa (área enfocada artística) Ejercitando la matemáticas (área enfocada matemáticas). 9°B- Triki Trake (área enfocada artística)
13-oct-2016	1-2(6:45-8:35am) 5-6 (10:55-12:45)	9° A	5 – Ejecución del grupo 4 y 5. 9° A- Jugando con los colores (área enfocada ingles). Pasando el valor (área enfocada ética y valores).
		9°B	9°B- Buscando mis órganos (área enfocada biología) Piloteando con números (área enfocada).
20-oct-2016	1-2(6:45-8:35am) 5-6 (10:55-12:45)	9° A	6- Ejecución del grupo 6 y 7. 9°A- Completando el DPT (área enfocada ciencias sociales)
		9°B	9°B- Fauna y frutas (área enfocada ingles) El tren de los valores(área enfocada ética y valores)

PLAN DE ACTIVADES

FECHA	NOMBRE DEL JUEGO Y OBJETIVO	DESCRIPCION	INTEGRANTES
22-SEP-2016	Pescando valores	<p>Se divide el grupo en 2. Cada grupo formara una hilera al final de la cancha, al sonido del silbato saldrán los primeros y tendrán que saltar dentro de unos aros; luego salen corriendo hasta el final de la cancha donde abra una tinas llenas de agua con unas tapas flotando; cada tapa tendrá un respectivo color y una letra tendrá que pescarlas con unas cañitas de pescar ; al lograr pescar una tapa la tomaran la cual tendrá una letra donde la llevaran a una cartelera ubicada al frente donde colocaran la tapa según en el lugar que ellos crean que va ubicada. Al ubicarla saldrá el siguiente compañero y realizara el mismo proceso. Ganará el grupo que termine de formar los valores.</p>	<p>Practicante – Jesús Gamboa.</p>
			<p>MATERIALES</p> <p>Aros</p> <p>Cañas (una barita, nailon; tornillo)</p> <p>Tinas</p> <p>Cartón paja</p> <p>Tapas de gaseosa.</p>

<p>29-sep-2016</p>	<p>Corriendo por el cuerpo</p>	<p>Se divide el grupo en 2. Se ubicaran alrededor del centro de la cancha.se lanzara el balón al aire, los grupos tendrán que agarrar el balón y consiste en que el que logre tomar el balón tendrá que realizar 12 toques consecutivos sin dejar caer el balón y sin ser interceptado por el contrincante. Después de lograr esto al equipo perdedor se le formulara una pregunta sobre temas de biología; si el equipo responde bien obtendrá un punto: sino es asi para su rival. El primer grupo en hacer 4 puntos ganara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Raul jacome. - Nayarith guerrero. - Mateo ortega. - Yurany Camargo. - Juan Carreño. - Yan carlos botello - Jonarbyn mora <p>MATERIALES</p> <p>Balones.</p>
--------------------	--------------------------------	--	---

<p>29-sep-2016</p>	<p>Corre por capital</p>	<p>Se divide el grupo en 2 y se formaran al final de la cancha en hileras. Consiste salir corriendo agarrar unos papелitos con respectivas capitales; cuyos países se encontraban en la parte superior de unas graderías.</p> <p>Para colocar la capital en el país cada equipo concursante tendrá que pasar por una franja donde se tiraran balones evitando que el jugador llegue; si pasa sin que les pegue el balón, tendrán que pasar unos aros y correr a las gradas para ubicar la capital en el país correcto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Paula laguado. - Juan diego acevedo. - Karol contreras. - Felipe garcia. - Angela contreras. - Maria cañas. <p>MATERIALES</p> <p>Aros Balones Tiras de papel Carteleras.</p>
<p>6-oct-2016</p>	<p>Dibuja y actua</p>	<p>Consiste en lanzar los dados y mover la ficha según el número que salga. La ficha se moverá a determinado color, de este mismo color se tomara una tarjeta, en la que tendrá una palabra representando una acción; una profesión o estado de ánimo. Esta palabra la tendrán que plasmar en un pizarrón a través de un dibujo para</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Darling Sandoval. - Harry leal. - Julian gutierrez. - Julieth prada. - Natalia jauregui. - Nucle perez.

		<p>que su equipo adivine que es dentro de 30 segundos; si no logran adivinar tiene la opción de actuar durante el mismo tiempo y si este logra adivinar se le asigna un punto. Para esto se formaran 4 grupos de 5 personas.</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Pizarrones Cuatro fichas Marcadores Tarjetas de colores Tablero de juego.</p>
<p>6-oct-2016</p>	<p>Ejercitando la matemáticas</p>	<p>El juego consiste en la participación de 18 estudiantes divididos en 3 grupos. De cada grupo ira pasando un estudiante introducido en un costal, llevando una ficha hacia la meta y atravesando unos aros como obstáculos, cuando llegue el estudiante de cada equipo a la meta; empezara otro participante del equipo desde el inicio haciendo el mismo recorrido hasta llegar los 6</p>	<p>Angelly peña. Valentina Gonzales. Luisa contreras. Jessica beltran.</p>

		<p>estudiantes con las 6 fichas en total. En la meta ahí un cuadro mágico donde deberán colocar las fichas en el lugar correspondiente para que al realizar las operaciones de, el resultado escrito en el cuadro. Cuando hayan elaborado el cuadro, todos los participantes del equipo deberán volver al inicio del juego caminando en un pie y así ganara el primer equipo en llegar.</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Costales</p> <p>Fichas</p> <p>Aros.</p>
<p>6-oct-2016</p>	<p>Triki trake</p>	<p>Este juego está enfocado el área de artística con los aros de colores primarios y secundarios.</p> <p>Se divide el grupo en 4 grupos 5 estudiantes; cada grupo se hace en una línea final de la cancha y en la mitad estará ubicado el juego del triki y trake con lazos; cada grupo escogerá un color; al decidirlo tomara los aros de este respectivo color q eligieron; se elige los dos primeros grupos en participar 1y 2, iniciando el grupo 1 con el primer participante este tendrá que tomar el aro y desplazarse hasta el centro</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pablo Buitrago - Jimmy Fonseca - David Mendoza - Sergio Fonseca - Paula Carvajal - Marven Lizcano - Karen Fernandez

		<p>de la cancha a ubicarlo en uno de los espacios del respectivo cuadro del triki trake , al terminar seguirá el grupo 2 con su primer participante y hará lo mismo ubicando el aro en los espacios que están disponibles. Y así sucesivamente van pasando los otros. Ganará el grupo que forme una línea uniendo los aros respectivos de su color. Después jugaran los grupos 3y 4 y harán lo mismo. Los dos equipos ganadores se enfrentaran y ese será el grupo ganador.</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Aros</p> <p>Lazos</p>
6-oct-2016	Piensa y Concuerta	<p>El juego consiste en formar 5 grupos con 4 integrantes, el líder los amarrara del tobillo derecho con unos lazos. Al estar todos listos con los tobillos amarrados, a la orden saldrán a buscar unos banderines que están distribuidos en diferentes partes de la cancha, estos deberán tener coordinación y equilibrio para llegar a estos con la ayuda del líder. Después de encontrar todos los banderines se reunirán en el punto de encuentro para resolver las preguntas que poseen estos banderines.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kelly Mogollon - Camilo Gomez - Juan Cote - Stefany Fuentes - Zorrelly Arenas - Keyla Bacca

		<p>El equipo que responda la mayoría de estas preguntas será el ganador.</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Cuerdas de saltar</p> <p>Palillos</p> <p>Papel mache.</p>
<p>13-oct-2016</p>	<p>Jugando con los colores</p>	<p>Se divide el grupo en 2 cada uno con 10 integrantes.</p> <p>Estos tendrán que pasar por unos obstáculos (aros) tendrán que saltar sobre ellos y al estar dentro de cada uno de ellos tendrán que decir el color de este en inglés para poder avanzar al siguiente aro, después llegaran a unos aros, lo pasaran en sig sag mientras son abatidos por pelotas.</p> <p>Al terminar los obstáculos tomaran un cartel donde está escrito un color; se le mostrara al equipo contrario y este tendrá que responderlo sino lo hace perderá y le dará la victoria al equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nieder parada - Jhostin kunkel - Camilo bueno - Jairo conde - Michelle bustos - Chirly mendoza. <p>MATERIALES</p> <p>Aros</p> <p>Conos</p> <p>Pelotas</p> <p>Carteles</p>

<p>13-oct-2016</p>	<p>Pasando el valor</p>	<p>Este juego se llevara a cabo en 6 grupos de 3 integrantes. Consiste en: en la salida abra dos estudiantes, uno de ellos con los ojos vendados y el otro le servirá de guía indicándole los lugares exactos donde debe pizar. Quien tiene los ojos vendados llevara un balón que lleva anexado un valor con un pequeño concepto el cual tendrá que entregar al compañero que se encuentra al final de la cancha. El compañero deberá leer el concepto y dar un ejemplo breve sobre este valor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Carlos Berbecí - Edward Jáuregui - Mario Peñaloza - Viviana Sánchez - Camila Rojas - Karen Gálvez. <p>MATERIALES</p> <p>Balones Papelitos Aros Conos.</p>
<p>13-oct-2016</p>	<p>Buscando mis órganos</p>	<p>Se armaran 4 grupos de cinco estudiantes cada uno. El presente juego se trata de encontrar piezas ocultas en todo el espacio de la cancha, al encontrarlas deberán pasar saltar dentro de unos aros y luego saltar la cuerda 5 veces, después salir corriendo hasta una cartelera que tendrá el cuerpo del ser humano); ahí</p>	<p>Carlos Villan Natalia Monrroy Alicia Rojas Sebastian Montañez Eduardo Morales Alejandro Leal.</p>

		<p>tendrán que ubicar en su lugar correspondiente la glándula encontrada. El equipo que logre encontrar la mayoría de glándulas y logren ubicarla será el ganador.</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Conos Cuerda Aros Carteleras Figuras en fomi.</p>
<p>13-oct-2016</p>	<p>Piloteando con números</p>	<p>Con unos Dados se lanzan el número que caiga será el estudiante que participara según el número de la lista. Saldrán 10 estudiantes por todos.</p> <p>Se ubican los estudiantes a un lado de la cancha; y estos tendrán dibujado el avioncito al frente con 9 escalones; estos pasaran uno por uno; primero con un aro tendrán que hacer el movimiento del hula hula mientras se le hace una pregunta relacionados con matemáticas. Si responde lanzara una piedrita hacia el avión y tendrá que ubicarla en el primer escalón, tendrá 3 lanzamientos; si cae en el primer escalón tendrá que pasar saltando el avioncito sin tocar el primer escalón se devuelve y agarra la piedra sin caerse ni salirse de los escalones: si termina</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Paola Chona. - Eliana Fonseca - Tatiana Montañez - Camila Sierra - Camila Meneses - Andrea Montañez

		<p>todo se le dará un punto. Después seguirá el siguiente compañero y hará lo mismo si al lanzar no cae en el escalón correspondiente perderá el turno y seguirá el otro realizando el mismo procedimiento.</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Dados Aros Avión de cartón Lista de estudiantes Piedritas</p>
<p>20-oct-2016</p>	<p>Completando el dpt</p>	<p>Este juego se debe formar 4 grupos de 5 estudiantes a los cuales se le va entregar su respectivo departamento, se formaran en hilera al final de la cancha y salen los primeros de cada equipo atravesar los respectivos obstáculos buscando una tarjeta con una información del respectivo departamento que se le asigno, al</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adriana Maldonado - Daniela Mariño - Darcy Cepeda - Valentina Suarez - Yelitza Fernandez - Brenda Caceres

		<p>encontrarla la tomaran y tendrá q salir corriendo a ubicarla en un cartel donde tendrá la respectiva capital de este departamento. Ganará el equipo que logre completar todos los respectivos departamentos.</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Conos Aros Cartulina Tarjetas.</p>
20-oct-2016	Fauna y Frutas	<p>Se divide el grupo en dos y cada grupo hace una hilera al final de la cancha. Estos pasaran uno por uno por diferentes obstáculos primero encontraran unos conos que tendrán que saltar dentro de ellos en un solo pie; después encontraran unos conos lo pasaran en zigzag al terminar encontraran una cuerda y harán 5 saltos la dejan y sale corriendo hasta donde hay unos papeles en el piso este tendrá el dibujo de una fruta o de un animal; saldrán corriendo hasta el final de la cancha donde habrá una cartelera con distintos nombres de fruta y animales; donde el compañero tendrá que decidir donde coloca su papel según el dibujo que saco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gina Rivera - Moraima Arias - Neyder Orduz - Maria Berno - Natalia Rico - Camilo Contreras <p>MATERIALES</p> <p>Aros Conos Cuerdas Impresiones de dibujos Cartelera.</p>

<p>20-oct-2016</p>	<p>El Tren De Los Valores</p>	<p>El siguiente juego consiste en demostrar sus habilidades tanto físicas como mentales, en cinco grupos de 4. Cada grupo hace una hilera al final de la cancha; saldrán los primeros corriendo y encontraran 4 aros verticalmente donde saltaran a dos pies, luego encontraran una cuchara con un limón al lado, tendrán que llevarlo en la boca con la cuchara hasta llegar a unos vasos donde tendrán que hacer una torre con estos; pero si se cae el limos antes de llegar a los vasos deberán empezar. Si llegan y terminan de hacer la torre pasaran corriendo hasta un rompecabezas y colocara ficha en el cartón al colocarla saldrá el otro compañero y pasara por los mismos obstáculos y colocar otra ficha; hasta que pasen todos y armen el rompecabezas. El primer grupo que termine será el ganador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Camilo Sosa - Andrés Castellanos - Miguel Gonzales - Anyely Jiménez - Ingrid Estupiñan - Mildred Fuentes <p>MATERIALES</p> <p>Aros Cucharas Limones Vasos Rompecabezas</p>

CAPITULO III

INFORME DE PROCESOS CURRICULARES

DISEÑO, EJECUCION Y EVALUACION

Siguiendo la secuencia del informe llegamos a la tercera fase de la propuesta pedagógica, teniendo como base principal los tres componentes esenciales del capítulo: Diseño, Ejecución y Evaluación.

DISEÑO

Esta propuesta se diseñó de acuerdo a los tiempos de clase de los estudiantes de 9°, teniendo una duración de 8 semanas avilés dentro del cronograma de actividades del reglamento de prácticas, teniendo la supervisión de la asesora Sandra Buitrago Flórez para llevar a cabo dentro de la institución y aplicándola los días jueves de cada semana.

EJECUCION

Esta propuesta se ejecutó en un laxo de tiempo de 8 semanas en las cuales se emplearon los días jueves de cada semana con un tiempo de 2 horas de clase por cada grupo de 9° (9° A 1-2 de 6: 45 a 8: 35 Am y 9° B 5-6 de 10: 55 a 12: 45 pm) conformando así 7 grupos de trabajo en cada curso con máximo 6 estudiantes, procurando disciplina y orden en todos y en cada día, se realizaron dos juegos por grupo con los estudiantes.

EVALUACION

Se evaluó de manera diaria en cada clase de los días jueves, a través de la observación directa teniendo en cuenta los procesos realizados, los comportamientos y desempeños de los estudiantes, tanto el trabajo en equipo y creatividad al momento de realizar y ejecutar su juego creado.

SEMANAS DE LA PROPUESTA

Semana N 1

Se inició con la explicación de mi propuesta pedagógica y de la importancia que esta tiene en los estudiantes y en el aprendizaje, se dio a conocer el trabajo que se va a realizar con los grados 9° (A- B) los días jueves con una duración de 2 horas por cada curso.

Semana N 2

Se crearon y organizaron los grupos de trabajo en cada curso saliendo por todo 14 grupos de trabajo en ambos curso; 7 grupos en 9°A y 7 grupos en 9°B; luego a cada grupo se le asignó una materia académica en las cuales estaban: ingles, biología; ética y valores; artística, matemáticas, sociales y español. Luego se demostró el trabajo que tenían que hacer; a través de mi juego creado; llamado la pesca de los valores donde participo todo el grupo.

Semana N 3

Se ejecutó el juego del grupo número 1 de los grados 9°A (corriendo por el cuerpo) enfocado en biología y 9°B (corre por la capital) enfocado en sociales; se dieron las explicaciones de cada juego y se formaron los grupos participantes ordenadamente; terminado cada juego se le premio al grupo ganador; y luego se hizo una coevaluación en el grupo del juego realizado.

Semana N 4

Se hizo ejecución de los juegos del grupo número 2 y 3; en 9°A grupo 2 (dibuja y actúa) grupo 3 (ejercitando la matemáticas) y en 9°B grupo 2 (triki-trake) enfocado en artística y grupo 3 (piensa y concuerda) enfocado en español. Se ordenaron todos los estudiantes en la gradería y cada grupo dio la explicación de su juego; organizaron los grupos que participarían en cada juego y se ejecutó luego se

premió al grupo ganador y se realizó la coevaluación dando críticas constructivas al juego realizado.

Semana N 5

Se ejecutó los juegos del grupo número 4 y 5; en 9°A grupo 4 (jugando con los colores) enfocado en inglés y grupo 5 (pasando el valor) enfocado en ética y valores; en 9°B grupo 4 (buscando mis órganos) enfocado en biología y grupo 5 (pilotando con números) enfocado en matemáticas; cada grupo explico su trabajo; la forma de jugar y sacaron los grupos que iban a participar. Se realizó el juego y se hizo una breve coevaluación al grupo que realizo cada juego.

Semana N 6

Se ejecutó los juegos del grupo número 6 y 7; en 9°A grupo 6 (completando el DPT) 9°B grupo 6 (fauna y frutas) enfocado en inglés, y el grupo 7 (el tren de los valores) cada grupo organizo ordenadamente a los estudiantes se les explico el juego en que materia iba enfocada; el tema basado y se realizaron los grupos de participación para la ejecución de este juego; terminado este juego se dio un incentivo (dulce) a los que participaron y se procedió hacer la coevaluación grupal dando las críticas y los aspectos positivos de este juego.

EVALUACION

Se cumplió el objetivo de esta propuesta ya que se logró Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de algunos alumnos de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación a través de los juegos creados por ellos mismos; notándose así su gran vinculación fomentando la creatividad; el compañerismo por medio del trabajo en grupo, el respeto; y mejorando sus habilidades motrices por medio de estos juegos y su mejoramiento académico ya que repasaban temas vistos en clase.

CAPITULO IV

ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES

INFORME DE ACTIVIDADES

Celebración del día de amor y amistad

Se me asignó la asistencia a la celebración del día de amor y amistad para que estuviera colaborando en que todo transcurriera en completo orden, estando atentos a los estudiantes de la institución para que permanecieran en sus respectivos lugares de la gradería en completo silencio.

Acompañamiento al desfile de noche de luces

Como apertura de la noche de luces de la institución se dio paso a la asistencia de los estudiantes en la representación del colegio al desfile de la noche de luces y bailes del colegio , desde las 7: 00 pm se partió del colegio con los estudiantes, la banda y debidos acompañantes para hacer presencia en esta actividad que se realizaba con todos los honores en el coliseo cubierto del municipio, realizados en chinacota, marchando por la distintas calles del municipio haciendo representación de la institución como símbolo deportivo por parte del colegio. También colabore con la participación del grupo de danza moderna lycans dance crew perteneciente al instituto de cultura de pamplona logrando así una buena vinculación y apertura de este evento.

Participación en la semana de la biodiversidad

Participo en la semana de la biodiversidad de la institución con la creación de unos están en la cancha de Betania llamados juegos autóctonos y tradicionales; en los cuales participaron la mayoría de los estudiantes de la institución; donde tenía que estar pendiente del tiempo de participación de cada grupo y la vinculación de cada estudiante en los diferentes juegos.

Celebración del día del alumno

Me vincule a esta celebración con el grupo de 8° c donde se hizo un compartir en una de las cabañas del municipio, haciendo juegos lúdicos y cuidándolos durante este compartir el cual se realizó de 7:00 am hasta las 12 :00 pm del medio día.

Izada de entrega de banderas

Se me asigno la asistencia a la celebración de entrega de banderas a los estudiantes de decimo por parte de los estudiantes de once grado; para que estuviera colaborando en que todo; organizando sillas; sonido y demás cosas que necesitaban. Para que este evento transcurriera en completo orden, estando atentos a los estudiantes de la institución para que permanecieran en sus respectivos lugares de la gradería en completo silencio.

CAPITULO V

INFORME DE LA EVALUACION DE LA PRACTICA DOCENTE

En el acuerdo 032 del 19 de julio de 2004 en el que se aprueba la práctica docente para los programas de licenciatura de la universidad de Pamplona, en el artículo diecinueve del capítulo cinco, estipula el informe de evaluación de la práctica integral docente en los siguientes aspectos:

ARTICULO 16.- DE LA EVALUACION

La evaluación de la práctica integral comprende los aspectos formativos, expresados conceptualmente en observaciones y recomendaciones para la cualificación de los procesos de desempeño pedagógico y la valoración cuantitativa correspondiente al resultado de los desempeños efectivos en el diligenciamiento de documentos y procesos pedagógicos.

La calificación de la práctica integral docente, se hace mediante valoración numérica en la escala de 0 a 5. La nota mínima aprobatoria es de 3.5

EVALUACION DE LA PRÁCTICA

AUTOEVALUACION

Fue una gran experiencia realizar mis practicas docentes en la Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de la Presentación sede centro, ya que aprendí a ser autosuficiente y crear un estilo propio para enseñar y transmitir mis conocimientos aprendidos en la universidad a los estudiantes de la institución, también aprendí a desenvolverme en el entorno laboral docente donde los profesores me brindaron su cariño y apoyo para que yo pudiera crecer como persona y en mi vida profesional; tomando estos consejos de personas con un gran conocimiento es esto para crecer cada día más como persona y corregir cada uno de mis errores.

Fue muy satisfactorio como productivo para mí como estudiante-docente haber realizado mi practica en un colegio de gran reconocimiento ya que aprendí mucho de los estudiantes los cuales luchan cada día para sacar sus estudios adelante pese a las dificultades diarias, espero que hayan aprendido bastante de mí, en especial a ser mejores personas y que crezcan esos valores que quise sembrar en ellos como personas creativas e innovadoras.

COEVALUACION

Los estudiantes de la institución educativa técnica nuestra señora de la presentación dieron su opinión acerca de mi trabajo realizado y expresaban que era muy chévere y gratificante para ellos recibir nuevos métodos de aprendizaje enfocados en el área de educación física; que se divertían mucho con las clases; que eran muy innovadoras lo cual provocaba su participación en cada una de ellas.

Expresaron también que en la mayoría de las actividades todos los estudiantes participaban, sin excluir a ningún estudiante ya que experimentaban ejercicios nuevos, donde competían y trabajaban en grupo esforzándose por ganar y cumplir el objetivo propuesto; que en cada clase el profesor se esforzaba y nos tenía paciencia y nos corregía los errores que cometíamos para que así realizáramos los ejercicios de la mejor manera posible.

EVALUACION DE LA SUPERVICION DE LA PRACTICA DOCENTE

Gracias a la profesora SANDRA CRISTINA BUITRAGO FLOREZ, quien fue mi asesora durante la práctica docente y mi gran apoyo durante esta gran experiencia profesional logre buenos resultados dentro de la institución, ya que siempre estuvo ahí conmigo apoyándome y dándome buenos consejos para mejorar cada día como docente y así tener una buena convivencia con los estudiantes.

Me apoyo con mi propuesta pedagógica en cada momento; dándome correcciones y mejoras para llevarla a cabo. Estuvo pendiente de mi trabajo, me incorporaba en las actividades de la institución las cuales me fortalecían cada vez más; para mi vida profesional.

FORMATOS DE EVALUACION

FORMATO DE AUTO EVALUACIÓN ALUMNO – MAESTRO

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

CENTRO EDUCATIVO DE LA PRÁCTICA:

SUPERVISOR DE LA PRÁCTICA:

INSTRUCCIÓN PARA EVALUAR

ASIGNE: E = EXCELENTE
 B = BUENO
 R = REGULAR
 D = DEFICIENTE
 NA = NO SE APLICA

1. De la institución de práctica:

- El espacio de trabajo ofrecido por la institución da una buena oportunidad de aprendizaje para los alumnos maestro del área de educación física recreación y deportes. E
- Se le brindan facilidades administradoras y físicas para el desarrollo de la práctica. E
- El supervisor de práctica fue un apoyo constante en el desarrollo de la propuesta pedagógica. E
- Se le da la importancia que merece el área de educación física recreación y deportes en la institución. E
- Los recursos asignados fueron suficientes, adecuados y oportunos. B

2. De la universidad:

- La asignatura de taller pedagógico le dio una pauta general de la práctica profesional. B
- Las asignaturas del plan de estudio visto le proporcionaron apoyo formativo y complementario en el desempeño profesional. E
- Las asesorías del supervisor de prácticas fueron importantes en el desarrollo de la práctica. E

3. Formación profesional y personal

- A través de las prácticas tuve mayor conocimiento de mis debilidades y fortalezas. E
- La práctica me ayudó a ser autónomo en mis decisiones E
- Logré un sentido de pertenencia con la institución E
- Las relaciones personales e interpersonales fueron provechosas y productivas E
- Los objetivos propuestos se cumplieron a cabalidad E
- La práctica fue importante en el crecimiento y desarrollo personal y profesional E

SUGERENCIAS: _____

FIRMA DEL ALUMNO-MAESTRO: JESUS GOMBAL

FECHA: 28/Nov/2016

FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL SUPERVISOR – ASESOR DE PRÁCTICAS

INSTRUCCIONES PARA EVALUAR

ASIGNE: E = EXCELENTE
 B = BUENO
 R = REGULAR
 D = DEFICIENTE
 NA = NO SE APLICA

1. Rol en la institución

- Pertenencia con la institución
 E
- Da a conocer sus inquietudes
 E
- Cumple y respeta los conductos regulares
 E
- Interactúa y se relaciona con facilidad y adecuadamente
 E
- Su presentación personal es acorde a las situaciones de trabajo
 E

2. Planeación

- Proyecta estrategias de ejecución con objetivos precisos
 E
- Es autónomo en sus decisiones
 E
- Visiona y gestiona acciones futuras
 E

- Su proyecto de área es acorde con el PEI

B

3. Organización

- Elabora y presenta su proyecto de desarrollo de área

E

- Lleva los diarios de campo-planes de unidad de clase

E

- Su comunicación es fácil y asertiva

B

- La documentación requerida es presentada con orden, pulcritud y estética

E

4. Ejecución

- La metodología propuesta es coherente con su plan de desarrollo

B

- Es puntual en el cumplimiento de sus obligaciones laborales

E

- Se integra a los grupos de trabajo con facilidad

E

- Es líder en desarrollo del trabajo de su área

E

5. Control

- Hace seguimiento continuo a las actividades desarrolladas

B

- Soluciona las dificultades encontradas en el desarrollo del proceso

B

NOMBRE DEL ASESOR: SANDRA CRISTINA BOTRAGO FLOREZ

FIRMA DEL ALUMNO-MAESTRO: JENNY SAMBRAD

FECHA: 28 / NOV / 2016

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
Facultad de Salud
Dpto de Cultura Física, Recreación Y Deportes

PLAN TEORICO PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO-PROFESOR: Jesus Alberto Gamba Portilla
SUPERVISOR: Sandra Cristina Buitrago Florez
INSTITUCION: Ins. Ed. Tec. Nuestra Señora de la Presentación
FECHA: 28 de Noviembre de 2016

	PUNTAJE MAXIMO	PUNTAJE OBTENIDO
1. Demuestra dominio científico del tema y del grupo	5	4
2. Unifica criterio y aclara conceptos y dudas	5	5
3. Emplea y domina el aspecto pedagógico y metodológico	4	4
4. Usa el lenguaje técnico de la materia	2	2
5. Dosifica el tiempo	3	3
6. Lleva el material didáctico	2	2
7. Emplea bien el materia didáctico	4	4
8. Emplea bien el tablero y consigna lo principal	4	4
9. Refuerza a sus alumnos	3	3
10. Usa correctamente la respuesta de sus alumnos	3	3
11. Dirige y redirige las preguntas y respuestas de sus alumnos	3	3
12. Usa correctamente el manejo didáctico de la pregunta	3	3
13. Evalúa de acuerdo con el objetivo propuesto	3	2
14. Se cumplió el objetivo	4	4
15. Presentación personal excelente	2	2
	50	48

TOTAL

OBSERVACIONES: Felicitaciones por su desempeño al desarrollar las etapas del Proceso de la Práctica.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
 Facultad de Salud
 Dpto de Cultura Física, Recreación Y Deportes

NOTA DE PRÁCTICA INTEGRAL

Alumno-profesor: Jesus Alberto Gamboa Portilla
 Asesor: Sandra Cristina Buitrago Florez
 Institución: Ed. Tec. Nuestra Señora de la Presentación
 Grado: 6C, 8A, 8C, 9A, 9B, 10, 11 fecha: Agosto a Noviembre

ETAPAS	OBSERVACION	%	NOTA	%
1. Administrativa	5.0	30%	1.5	
2. Docentes y Evaluativa	5.0	50%	2.5	
3. Actividades extracurriculares	5.0	20%	1.0	
Supervisor <u>Sandra Buitrago</u>	NOTA DEFINITIVA	100%	5.0	

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
 Facultad de Salud
 Dpto de Cultura Física, Recreación Y Deportes

FICHA DE EVALUACIÓN DE PLAN DE CLASE. PRACTICA INTEGRAL

ALUMNO -- PROFESOR: Jesús A. Gamboa Portilla SUPERVISOR: Sandra Cristina Brito Florez

PERIODO ACADÉMICO: Agosto a Noviembre de 2016.

Aspectos evaluables	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1. Precisa los contenidos básicos que debe dominar el alumno para recibir el nuevo conocimiento (conducta de entrada)	0.5	0.5	0.4	0.5	0.5	0.4	0.5	0.5	0.5	0.4	0.5	0.4	0.5	0.5	0.4	0.5	0.5	0.5
2. Los objetivos explícitos están bien formulados (Medibles, Observables y Alcanzables)	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.9	1.0	0.9	1.0	1.0	1.0
3. Los contenidos tiene secuencia lógica se adaptan al nivel del alumno y sintetizan la totalidad del tema	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
4. Describir las actividades del aprendizaje	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.9	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
5. Seleccionar los medios de acuerdo al contenido, actividades de aprendizaje y logro del objetivo	0.5	0.4	0.5	0.5	0.4	0.5	0.5	0.5	0.5	0.4	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
6. Los mecanismos de evaluación concuerdan con objetivo, tema y actividades de aprendizaje	1.0	1.0	0.8	1.0	1.0	0.8	0.9	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.9	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
TOTALES	5.0	4.8	4.8	5.0	4.9	4.7	4.6	5.0	5.0	4.8	5.0	4.9	4.8	5.0	4.8	5.0	5.0	5.0

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
Facultad de Salud
Dpto. de Cultura Física, Recreación Y Deportes

NOTA DE PRÁCTICA INTEGRAL

Alumno-profesor: Jesus Alberto Gamboa Portilla
Asesor: Sandra Cristina Buitrago Florez
Institución: Ed. Tec. Nuestra Señora de la Presentación
Curso: 6C, 8A, 8C, 9A, 9B, 10A, 11A, 11B

ETAPAS	%	NOTA ABSOLUTA	%
I. ADMINISTRATIVA	30%	5.0	1.5
II. DOCENTE Y EVALUATIVA	50%	5.0	2.5
III. EXTRACURRICULAR	20%	5.0	1.0
NOTA DEFINITIVA			5.0

COMENTARIOS ESPECIALES: El desarrollo de la Práctica fue excelente, mostro su capacidad e idoneidad para el desempeño en el Area de Educación Física, lo cual garantizará a futuro su desenvolvimiento como profesional.

ALUMNO - PROFESOR: JESUS ALBERTO GAMBOA PORTILLA

SUPERVISOR: Sandra Cristina Buitrago Florez

CONCLUSIONES

Logre aplicar todos mis conocimientos adquiridos en mi proceso de formación en la universidad de Pamplona, lo cual me facilitó desenvolverme en cada una de las etapas de la práctica integral y en los procesos de enseñanza hacia los estudiantes de la institución.

Alcancé mis objetivos y metas propuestas en la institución educativa técnica de la presentación; tuve una buena acogida tanto de los docentes; como de los estudiantes logrando así una buena convivencia y un buen desarrollo de los temas propuestos de aprendizaje.

El estudiantado de la Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de la Presentación tienen un gran potencial cognitivo y unas grandes destrezas; las cuales se deben trabajar y mejorar en cada momento; en la parte deportiva se deben fomentar el aprendizaje de diferentes deportes para que ellos se vean interesados en practicarlos y en conocer cada uno de ellos.

Estas prácticas profesionales docentes son muy importantes para todos los estudiantes de programa de educación física, recreación y deportes de la universidad de Pamplona ya que con ellas mostramos nuestras capacidades y métodos de enseñanza. Obteniendo de igual manera una gran experiencia que nos garantiza el desenvolvimiento como profesionales en un futuro.

Gracias a todos los docentes de la universidad de Pamplona y a la profesora Sandra Cristina Buitrago Flórez por todos aquellos consejos que me ayudaron a crecer y a formarme como profesional puedo decir que estoy preparado para afrontar nuevos retos como docente en una sociedad que nos impone cada día mayores competencias en sus profesionales.

ANEXOS

CLASE TEORICA





CLASE PRÁCTICA





JUEGOS DE LA PROPUESTA



NOCHE DE LUCES (Grupo Lycans)



IZADAS DE BANDERA





SEMANA DE LA BIODIVERSIDAD (Juegos autóctonos)

Metras



Trompo



Coca; jaz; yoyo



Domino, cartas y parques





PREPARACIÓN DE DESFILES





MISA DE MARIE PAUSSEPINE





Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de
LA PRESENTACIÓN
C h i n á c o t a N.S.

LA SUSCRITA RECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA NUESTRA SEÑORA DE LA PRESENTACION DEL MUNICIPIO DE CHINACOTA, INSTITUCION APROBADA MEDIANTE RESOLUCION No. 03474 DE SEPTIEMBRE 26 DEL 2011.

CERTIFICAN:

Que, JESUS ALBERTO GAMBOA PORTILLA, Identificado con la cédula de ciudadanía número 1.094.271.916 expedida en Pamplona, estudiante del Programa de Educación Física Recreación y Deportes de la Universidad de Pamplona, realizó satisfactoriamente la Práctica Integral en la Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de la Presentación del municipio de Chinácota, durante el tiempo comprendido de Agosto a Noviembre del 2016.

Se expide a solicitud del interesado a 29 de noviembre del 2016.


Hna. Eudelia Saavedra Zabala
C.C. No. 63.307.581 de Bucaramanga
Rectora.



BIBLIOGRAFIA

- <http://juegospedagogicos.wikispaces.com/Juegos+Pedagog%C3%B3gicos>
- <http://www.ludica.org/>
- <http://es.slideshare.net/PedroFulledaBandera/pedagoga-y-ludica>
- <https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>
- <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBoli var.htm>
- <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- <https://sp-marketing.com/el-aprendizaje-ludico-como-estrategia-de-capacitacion/>
- <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>
- <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>

