

#### INFORME FINAL PRACTICA INTEGRAL DOCENTE

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DEPARTAMENTAL ARCESIO CÁLIZ AMADOR

#### **ESTUDIANTE**

#### KEVIN JOSÉ GONZÁLEZ MUÑOZ

CODIGO: 1216969021

#### UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

# LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA CON ENFASIS EN RECREACIÓN Y DEPORTES

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PAMPLONA, NORTE DE SANTANDER

2021-2







#### INFORME FINAL PRACTICA INTEGRAL

### INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DEPARTAMENTAL ARCESIO CÁLIZ AMADOR

#### **ESTUDIANTE**

#### KEVIN JOSÉ GONZÁLEZ MUÑOZ

CODIGO: 1216969021

#### **ASESOR**

#### ROLDANYALBAN HERNANDEZ BECERRA

#### UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

# LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA CON ENFASIS EN RECREACIÓN Y DEPORTES

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PAMPLONA, NORTE DE SANTANDER

2021-2







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



# TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL	7
1.1 RESEÑA HISTÓRICA	7
1.2 PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL	10
1.3 MARCO LEGAL.	11
1.4 HORIZONTE INSTITUCIONAL	12
1.5 PRINCIPIOS INSTITUCIONALES	13
1.6 PERFIL	14
1.6.1 PERFIL DEL ESTUDIANTE.	14
1.6.2 PERFIL DEL DOCENTE	15
1.6.3 PERFIL DEL PADRE O MADRE DE FAMILIA.	15
1.7 ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL	18
1.8 CRONOGRAMA INSTITUCIONAL	19
1.9 SIMBOLOS INSTITUCIONALES	21
1.9.1 BANDERA	21
1.9.2 ESCUDO	21
1.9.3 ESCUDO DE LA CONVIVENCIA PACÍFICA	22
1.10 MANUAL DE CONVIVENCIA	23
1.11 DERECHOS Y DEBERES DEL ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA	34
1.11.1 DERECHOS DEL ESTUDIANTE	34
1.11.2 DEBERES DEL ESTUDIANTE.	35
1.11.3 DERECHOS DE LOS PADRES DE FAMILIA	35
1.11.4 DEBERES DE LOS PADRES DE FAMILIA	36
1.12 LEY DEL MENOR.	37
1.13 UNIFORMES	38
1.14 INVENTARIO INFRAESTRUCTURA	39







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



1.15 SALÓN DEPORTES	40
1.16 HORARIO	41
1.17 MATRIZ DOFA	42
CAPITULO II: PROPUESTA PEDAGÓGICA	43
2.2 OBJETIVO GENERAL	43
2.3 OBJETIVOS ESPECIFICOS	43
2.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	44
2.5 JUSTIFICACIÓN	46
2.6 POBLACIÓN	48
2.7 MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO	49
2.7.1 MARCO CONCEPTUAL	49
2.7.2 MARCO TEÓRICO	61
CAPITULO III: INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES	64
3.1 DISEÑO	64
3.2 EJECUCIÓN	65
3.2.1 EQUILIBRIO	65
3.2.2 ORIENTACIÓN	68
3.2.3 VELOCIDAD	72
3.2.4 FLEXIBILIDAD	76
3.2.5 EQUILIBRIO	79
3.2.6 ORIENTACIÓN	83
3.2.7 VELOCIDAD	87
3.2.8 FLEXIBILIDAD	91
3.3 ANEXOS	95
3.4 EVALUACIÓN	96
CAPITÚLO IV: ACTIVIDADES INTERISNTITUCIONALES	98
CAPITULO V: FORMATO DE EVALUACIÓN	100







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



5.1 F	100		
SUP	ERVISOR – ASESOR DE PRÁCTICAS	100	
5.2	FORMATO PLAN TEORICO INTEGRAL	102	
5.3	NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL	103	
5.4	NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL	104	
5.5 FC	RMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO - MAESTRO	105	
CONC	LUSIÓN	107	
ANEX	os	108	
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS			







# INTRODUCCIÓN

En el actual trabajo, manifiesto las observaciones y diagnostico realizada, en la Institución Educativa Técnica Departamental Arcesio Cáliz Amador en el municipio del Banco, Magdalena. Opino que la práctica integral docente es una oportunidad para generar conocimientos, obtener experiencia y crecer a la vez como una persona integral, ética, emocional y espiritual, demostrando los reconocimientos para mejorar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que es fundamental para nuestra formación como docentes. Por lo cual es importante para el desarrollo propio en el proceso educativo de los estudiantes, ayudando alcanzar una aprobación posible en su desarrollo. La educación física es un artificie en la educación integral del ser humano, de ahí surgen las capacidades, el desarrollo y las habilidades que un estudiante requiere para evolucionar físicamente y mentalmente. En el actual informe se evidencia el trabajo durante la realización de las practica formal docente llevado a cabo, en la Institución Educativa Técnica Arcesio Cáliz Amador en el municipio del Banco, Magdalena. Este proyecto busca describir e implementar los beneficios físicos, psicológicos y sociales que brinda el entrenamiento a través del juego, pretendiendo motivar a los estudiantes para que hagan esta disciplina parte de su diario vivir. En esta propuesta abarcaremos los diferentes tipos de juegos que existen actualmente y como está conformado cada uno y sus frutos en cada una de las capacidades físicas.







# CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DEPARTAMENTAL ARCESIO CÁLIZ AMADOR

### 1.1 RESEÑA HISTÓRICA.

A mediados del año de 1992, un grupo de residentes del Barrio PUEBLO NUEVO, con ánimos de culminar sus estudios de Bachillerato se acercó al despacho del Alcalde Municipal de ese entonces, señor JOSÉ NAYIB BAYTER BAYTER, con el fin de hacerle una petición: crear un colegio nocturno de Bachillerato que supliera las necesidades educativas de un vasto sector de la comunidad de El Banco, Magdalena, (Barrios Pueblo Nuevo, Manzanares, El Carmen, San Mateo, San Martín, La Paz, El Salto, Tamalamequito, El Cerrito, Sabana de Las Flores, entre otros) donde la población estudiantil debía trasladarse hasta las instalaciones de un colegio muy distante.

El Alcalde, hombre cívico y amante del bienestar social, elabora y presenta ante el Honorable Concejo Municipal el proyecto de Creación y organización de un Colegio de Bachillerato en el Barrio Pueblo Nuevo, asignándole el nombre de ARCESIO CÁLIZ AMADOR, en homenaje a un ilustre médico que prestó con alto nivel, sus servicios a la comunidad Banqueña, dicho proyecto fue aprobado por el Concejo Municipal mediante Acuerdo Nº 023 de diciembre 31 de 1992.

A comienzo del año 1993, El señor JOSÉ NAYIB BAYTER BAYTER, Alcalde Municipal, autoriza la iniciación de labores del Colegio Municipal de Bachillerato Nocturno "ARCESIO CÁLIZ AMADOR" en las Instalaciones del Colegio Nacional de Bachillerato Mixto, nombra de rector al licenciado Lington Paternina Montes y a un grupo de profesores catedráticos de reconocida experiencia. Los estudiantes idearon el lema "En el Arcesio el sol nació de noche", su escudo, su bandera y el himno de la institución.

Siguieron en su orden los siguientes rectores: Víctor Ardila, Odalis Mozo, Xiomara Romero, Emelith Rodríguez, Yolanda Chajin y la actual Mag. Nancy Londoño Sereno.

En 1994, ante la alta demanda de cupos, el colegio inicia el año escolar con 10 grupos y por consiguiente entraron al staff más docentes.

En 1995, sigue la alta demanda por cupos, el colegio inicia las labores con 13 grupos.







Para 1996, se proyecta seguir con el mejoramiento en la calidad de la educación impartida y el traslado a una sede propia.

Para 1996, se proyecta seguir con el mejoramiento en la calidad de la educación impartida y el traslado a una sede propia.

LA JORNADA DIURNA de esta misma institución educativa, se abre debido a la gran demanda de alumnos que no alcanzaban a entrar a los diferentes colegios de la ciudad.

En el año 1998, EL COLEGIO MUNICIPAL DE BACHILLERATO "ARCESIO CÁLIZ AMADOR" inicia labores académicas en la jornada de la mañana con 10 grupos de grado sexto.

En 1999 se implementa la jornada de la tarde y se autoriza el ingreso para alumnos en el grado séptimo, e inicia el año escolar con 12 grupos en los grados: Sexto y Séptimo en ambas jornadas.

En el año 2000 se autoriza la apertura de cupos para todos los grados.

En el año lectivo 2001 EL COLEGIO "ARCESIO CÁLIZ AMADOR "graduó su primera promoción de Bachilleres ARCESISTAS" JORNADA DIURNA por medio de Resolución Nº 103 del 28 de noviembre del 2001 emanada por la Secretaria de Desarrollo de la Educación del Departamento del Magdalena.

En el año 2002, se le abre las puertas a estudiantes que eran rechazados por las demás instituciones debido a problemas de indisciplina y de otra índole, por este motivo el gremio de docentes ajenos a la institución le colocaron el remoquete del "Aeropuerto" porque en él aterrizaba todo el mundo. Debido a esta situación surge el lema "Educamos con amor y devoción para formar jóvenes de bien". Lema que aún continúa y se sigue aplicando para de esta manera devolver a esas instituciones personas de bien y entregar a la sociedad seres humanos capaces de saber conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a SER.

El 10 de mayo del 2003 a través del Decreto 001 de la Secretaria de Educación Departamental se fusiona e Institucionaliza y toma la razón Social de INSTITUCIÓN EDUCATIVA







DEPARTAMENTAL "ARCESIO CALIZ AMADOR "quedando anexa a ella prestigiosas escuelas como la Urbana Nº 1, Luis López de Meza y Francisco José de Caldas, con esto se puede decir que creció la familia Arcesita.

Desde el año 2004 hasta el 2010 los docentes de diversas áreas se dedicaron, además de su labor para la cual fueron nombrados, a implementar proyectos educativos e institucionales que beneficiaran a la comunidad educativa y por ende a la institución.

En el año 2010, se participa con el proyecto productivo "ARCAMA", en un evento convocado por Computadores para Educar en la ciudad de Santa Marta, ganando el 1° lugar a nivel departamental, lo cual permitió competir en la fase 2 a nivel regional en la ciudad de Cartagena, obteniendo el 1° lugar, dando paso en el año 2011, a la gran final de la competencia a nivel nacional, cuyo proyecto terminado fue la **Tienda Virtual Arcama**, obteniendo el 2° lugar, y como premio 20 computadores y 1 video beam.

Año 2006, se da inicio a la propuesta pedagógica para mejorar el clima institucional, denominada **La convivencia pacífica, sí es posible", se** buscaba con ella disminuir los conflictos de convivencia en el tiempo del descanso y lo logramos como lo expresa la gráfica No.1

#### Grafica No.1









# 1.2 PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

IDENTIFICACIÓN DEL ESTA	IDENTIFICACIÓN DEL ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO					
ENTIDAD TERRITORIAL CERTIFICADA	MAGDALENA					
CODIGO DANE INSTITUCIÓN EDUCATIVA	147245001941 NIT: 819005010-8					
NOMBRE INSTITUCIÓN EDUCATIVA	ARCESIO CALIZ AMADOR					
MUNICIPIO	EL BANCO					
NOMBRE RECTOR	NANCY LONDOÑO SERENO					
PLANTA DOCENTE Y ADMINISTRATIVA	DIRECTIVOS DOCENTES: 6	DOCENTES: 56  DOCENTE DE APOYO: 0		ADMINISTRATIVOS: 0		
DIRECCION SEDE PRINCIPAL		CLASE: OFICIAL		CARÁCTER: MIXTO		
TELEFONO	4294961					
LEGALIZACION	ESCRITURA PUBLICA: 386 RESOLUCION DE APROBACION: 436 DE OCTUBRE 2007  RESOLUCION DE FUSION: 001- DE 13-05-2003, y Resolución de actualización 1084 de 12 noviembre de 2013					
PAGINA WEB	www.arcesiocalizamador.edu.co					
CORREO ELECTRONICO	iedarcesioca@gmail.com					
ZONA URBANA/	URBANA					
RURAL/URBANA-RURAL	х					
NUMERO DE SEDES INVOLUCRADAS EN LA INTEGRACION	4	SEDE 01: ARCESIO CALIZ AMADOR SEDE 02: LUIS LOPEZ DE MEZA SEDE 03: URBANA No1 SEDE 04: FRANCISCO JOSE DE CALDAS				
CALENDARIO ESCOLAR	Α					
JORNADA	MAÑANA	TARDE	UNICA		NOCTURNA:	TOTAL: 1971
TOTAL POBLACION ATENDIDA:	PREESCOLAR: 90	BASICA PRIMARIA: 614 BASICA SECUNDARIA:754  MEDIA: 258 NOCTURNA: 114 CAMINAR EN SECUNDARIA:115 ACELARACION DE APRENDIZAJE: 19				







#### 1.3 MARCO LEGAL.

Para la construcción del Proyecto Educativo Institucional, nos apoyamos en lo establecido en la Ley General de Educación y sus normas reglamentarias.

Ley 115 de 1994, articulo 73. Con el fin de lograr la formación integral del educando, cada establecimiento educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional en el que se especifiquen entre otros aspectos, los principios y fines de establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión.

**Decreto 1860 de 1994, articulo 14.** Todo establecimiento educativo debe elaborar y poner en práctica, con la participación de la comunidad educativa, un Proyecto Educativo Institucional que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio.

**Artículo 15,** cada establecimiento educativo goza de autonomía para formular, adoptar y poner en práctica su propio Proyecto Educativo Institucional sin más limitaciones que las definidas por la ley y este reglamento.

**Artículo 16.** Obligatoriedad del Proyecto Educativo Institucional. Todas las Instituciones Educativas deben registrar ante la secretaria de Educación departamental, los avances logrados en la construcción participativa del Proyecto Educativo Institucional.







#### 1.4 HORIZONTE INSTITUCIONAL.

#### Visión.

En el 2023 La Institución Educativa Técnica Departamental Arcesio Cáliz Amador será reconocida por su Gestión y el fortalecimiento del Trabajo en equipo; incluyente, comprometida con el mejoramiento continuo, a través de las habilidades comunicativas, y competencias básicas, alcanzando la Meta Mínima Anual (MMA), establecida por el MEN, en el **índice sintético de calidad (ISCE**); logrando que los educandos sean ciudadanos competentes, transformadores de su entorno con proyección social y productivo, basados en valores, sentido de pertenencia e identidad institucional.

#### Misión.

Somos una institución educativa, de carácter oficial, que ofrece el servicio educativo en los niveles de preescolar, básica y media, en las jornadas diurna, **Única** y nocturna orientada hacia la formación holística del estudiante, para la construcción y desarrollo de proyectos de vida, teniendo en cuenta las necesidades del entorno Local, Regional y Nacional, a partir de la proyección empresarial y tecnológica, aplicando modelos educativos tradicionales y flexibles, Centrada en valores como: el amor, el respeto, la excelencia, la laboriosidad, la solidaridad, honestidad, creatividad, tolerancia, pluralidad y el trabajo en equipo.

#### Fisiología.

Desde una visión holística del hombre, La IED Arcesio Cáliz Amador, busca en sus educandos la transformación de pensamiento, conocimientos, actitudes, principios y valores, para que sean capaces de desempeñarse en su entorno.





#### 1.5 PRINCIPIOS INSTITUCIONALES.

Los principios planteados representan la ideología que sustenta la manera de dirigir la institución, la relación entre directivos, docentes, administrativos, padres de familia y estudiantes. Se pueden considerar los siguientes:

- 1. Trabajo en equipo
- 2. Confianza y respeto
- 3. Mejoramiento continuo:
- 4. Responsabilidad social
- 5. Honestidad e integridad
- 6. Innovación basada en la tecnología y la ciencia
- 7. Atención oportuna y adecuada
- 8. Usamos canales de comunicación eficiente y eficaz.
- 9. Convivencia Pacifica







#### 1.6 PERFIL.

2

#### 1.6.1 PERFIL DEL ESTUDIANTE.

El estudiante Arcesista debe tener un perfil:

- Analítico- crítico: que mire desde la perspectiva de la madurez las circunstancias que rodean cada una de las situaciones que se le presenten en su vida y pueda resolverlas haciendo uso de la razón.
- Participativo: Que promueva por iniciativa personal el aporte de ideas, especialmente las originales, encaminadas a resolver o solucionar los problemas que aquejan a nuestro país colombiano.
- 4 Practico: que sea capaz de poner en práctica cada uno de los conocimientos adquiridos no solo en lo que respecta al énfasis de la institución, sino también en su vida personal en cuanto a normas de comportamientos, espirituales, social, cultural, etc.
- 5 Innovador: Que esté abierto a lo nuevo, que tenga una actitud favorable a los cambios que favorezcan su propio desarrollo.
- 6 Tolerante: que respete las ideas de tipo: religioso, políticas, social o cultural de los demás así no las comparta.
- 7 Solidario, capaz de fomentar y practicar actividades productivas y comerciales para el beneficio comunitario.
- 8 Poseer y dominar los conocimientos actualizados de la modalidad que ofrecerá la Institución para mayor oportunidad de vincularse al campo laboral, actuar con ética e ingresar fácilmente a estudios superiores.
- 9 Ser capaz de respetar, practicar y defender los valores y derechos humanos a nivel individual y social acorde con la moral y las leyes del país.







#### 1.6.2 PERFIL DEL DOCENTE.

#### Perfil Personal.

El maestro Arcesista debe ser:

- 1. Ser una persona equilibrada emocionalmente, de formación integral, justa y racional, con capacidad de reconocer los cambios biosíquicos en el desarrollo humano y que practique los valores humanos, para comprender, saber enfrentar y orientar los comportamientos temerarios, inadecuados o inmaduro de sus alumnos.
- 2. Debe poseer autoestima y estimar su profesión.
- 3. Ser abierto al cambio y asimilar las innovaciones.
- 4. Ser crítico y aceptar las críticas.
- 5. Mostrar a los alumnos, la práctica en su diario vivir valores morales y éticos.
- 6. Ser colaborativo y que le guste trabajar en equipo.

#### Perfil profesional.

Los docentes deben poseer las siguientes características profesionales:

- 1. Ser normalista, licenciado, especialista o profesional en el área de educación
- 2. Poseer destreza en la planeación de área, asignaturas, de unidades didácticas y clase para garantizar eficiencia en su trabajo.
- 3. Conocer y manejar las diferentes metodologías y didácticas para seleccionar la adecuada, de acuerdo al área y las características de la educación.
- 4. Tener un conocimiento global de las normas que le competen con su actividad diaria.

#### 1.6.3 PERFIL DEL PADRE O MADRE DE FAMILIA.

- 1. Asumir, su responsabilidad como primeros educadores de sus hijos/as, en una formación verdaderamente integral.
- 2. Ser conscientes de su responsabilidad como primeros educadores de sus hijos/as y les enseñan a vivir en valores, mediante el testimonio de su propia vida.
- 3. Asumir una actitud de entrega y de colaboración con el proceso educativo de sus hijos/as, en estrecha colaboración con la institución, comunicándose con directivos y profesores, para informarse sobre su rendimiento académico y su comportamiento.









- 4. Inculcar en sus hijos/as el amor al estudio, más por compromiso consigo mismos que como compromiso con sus padres.
- 5. Intentan tomar conciencia no sólo de las dificultades y fallas de los hijos/as, sino también de sus aciertos y valores.
- 6. Ofrecer estímulos formativos a sus hijos/as, sin caer en el castigo despersonalizante, ni en el exceso de premios.
- 7. Colaboran con sus hijos/as en la búsqueda de su propio equilibrio psicológico, ofreciéndoles una real seguridad afectiva que les ayude a aceptarse y quererse a sí mismos.
- 8. Ser conscientes de que las dificultades familiares y particularmente que los rompimientos conyugales, marcan seriamente a sus hijos/as en el nivel afectivo y en su seguridad personal.
- 9. Ofrecer a sus hijos/as un diálogo efectivo y una preocupación sincera por sus problemas, facilitándoles el acceso a las ayudas psicológicas cuando lo requieran.
- 10. Buscar consejo y asesoría profesional, cuando las problemáticas de los hijos/as desborden sus capacidades.
- 11. Ofrecer los medios necesarios para que puedan participar en las actividades científicas, culturales, deportivas y recreativas que deseen, invitándolos a ser fieles y constantes en las actividades elegidas.

#### Perfil del directivo docente.

- Conoce los fundamentos de la administración educativa, lo que le permite proyectar su gestión con visión prospectiva y científica.
- Ejerce un liderazgo democrático, permitiendo la participación de todos los involucrados en el proceso de toma de decisiones, logrando así su compromiso institucional.
- Maneja la comunicación y la coordinación desde una estructura organizacional en la que se encuentran claramente definidas las líneas de dirección, facilitando así la ejecución de los roles que deben cumplirse en los diferentes puestos de trabajo.
- Sabe planificar el accionar institucional, con visión prospectiva, mirando hacia la visión y misión, considerando su realidad y la de su entorno, a fin de potenciarle hacia las excelencias académica y administrativa
- Evalúa en forma permanente el funcionamiento de la institución, para lo cual posee el plan correspondiente, construido desde la planificación estratégica, esto facilita una oportuna toma de decisiones y, consecuentemente la superación constante de los problemas que se presenten promoviendo el desarrollo positivo de la institución.







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



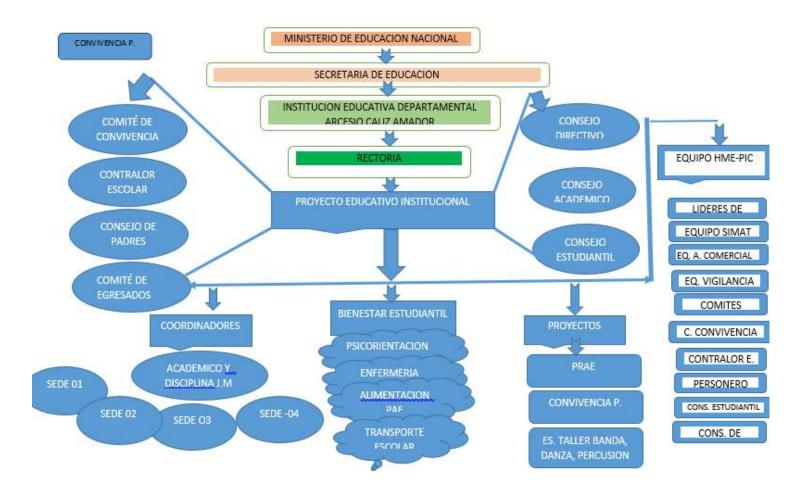
- Ejecuta una administración presupuestaria y financiera transparente, a través del sistema de rendición de cuentas, siendo fiel cumplidor de la normatividad que, en este sentido, rige en el país.
- Conoce de manera profunda las teorías de la educación, consecuentemente está capacitado para tomar decisiones en las áreas del currículo, la evaluación, la investigación y demás aspectos inherentes al proceso educativo.
- Lidera los procesos de innovación educativa, siendo su principal motivador, por lo que se constituye en el impulsor principal de la excelencia académica.
- Actúa con integridad moral, con profunda lealtad y adhesión a los principios y valores humano
- Promueve la vida en todas sus manifestaciones por lo cual la respeta, ama y defiende: considera que éste es el valor más importante que tiene la humanidad
- Conoce la realidad educativa nacional y comprende las relaciones existentes entre el quehacer educativo y los factores sociales, económicos, políticos y culturales que en dicho proceso inciden.
- Posee una actitud crítica, propositiva y un pensamiento flexible, demostrando capacidad para tomar decisiones seguras, sustentadas en unas claras autonomía y consciencia de su propia ideología.
- Mantiene una actitud de solidaridad y entrega al servicio social, demostrando una conciencia crítica y un compromiso para la construcción de una sociedad más digna y más justa.
- Mantiene una excelente relación interpersonal, mediante una empatía permanente, por lo que practica un talante de cercanía, de comunicación, de presencia y diálogo.
- Acoge a las personas de manera serena, respetuosa y comprensiva, dando confianza y tranquilidad, sabe situarse como amigo y escuchar.
- Demuestra un extraordinario equilibrio emocional que se proyecta en la alegría de compartir y en una paciencia infinita que desconoce la ira y la violencia.
- Posee iniciativa, genera ideas y propuestas, actúa con autonomía y autodeterminación.
- Sabe negociar para aglutinar a su alrededor las fuerzas capaces de generar el cambio educativo
- Manifiesta un pensamiento divergente, una inteligencia abierta, capaz de incorporar a su concepción los cambios que en el mundo se están produciendo, para generar proyectos, propuestas, ideas, evaluar y autoevaluarse.







### 1.7 ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL.









# 1.8 CRONOGRAMA INSTITUCIONAL

# PROGRAMACIÓN ACTOS CÍVICOS 2021

DÍA	SUCESO	DOCENTES RESPONSABLES
13 de Marzo	Elecciones del personero, concejales, contralor Estudiantil	Docentes de Sociales y Estudiantes
8 de Marzo	<ol> <li>Día del contador</li> <li>Día de la mujer</li> <li>Revolución de los comuneros</li> <li>Día del agua</li> </ol>	E física Contabilidad.
	<ul><li>7. día mundial de la salud</li><li>9. Aniversario de Gaitán</li><li>22. día de la tierra</li></ul>	Español.
23 de abril. Maratón L	<ul><li>23. día del idioma</li><li>26. día de la secretaria</li><li>27. día de los niños y las niñas</li></ul>	
14 de MAYO	<ol> <li>día del trabajo</li> <li>día de la Madre</li> <li>Día del MAESTRO</li> <li>día de la Afrocolombianidad</li> <li>día de la familia</li> </ol>	Matemática Alumnos de 11°
7 de Junio	<ul><li>5. día del medio ambiente</li><li>8. día del alumno</li><li>9. día del alumno caído</li></ul>	C NATURALES







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...¡Es nuestro objetivo!



	8. día mundial de los océanos	
21 DE JUNIO	CELEBRACIÓN DEL DÍA DEL ESTUDIANTE N ARCESISTA	Directivos, docentes
6 DE Agosto	2 de Julio día nacional del árbol 11 Julio día mundial de la población. 20 de Julio Grito de independencia 6 día de la población indígena 7 Batalla de Boyacá 12 día internacional de la juventud 22 día del abuelo	Ciencias sociales
13 de Septiembre	17 día del amor y la amistad	Contabilidad- Artística, Ética Y RELIGIÓN
11. Octubre	12 Descubrimiento de América 12 día de la raza 24 conmemoración de la ONU 25. FERIAS. 18 : CUMPLEAÑOS DEL ARCESIO	Docentes de Primaria
14 JULIO	English Day	Ingles
22 Noviembre	Entrega de símbolos; 29 De Diciembre despedida $11^{\circ}$	Directores 10 y 11°
1 Diciembre	GRADOS	







#### 1.9 SIMBOLOS INSTITUCIONALES.

#### **1.9.1 BANDERA.**



En la Bandera: El Blanco representa la paz, la convivencia, que debe reinar en los integrantes de la comunidad Educativa y el azul representa la grandeza del firmamento, porque nuestra institución nació en la Jornada Nocturna.

#### 1.9.2 ESCUDO.



Escudo: Está dividido en el cetro en cuatro partes en la parte superior esta la luna, porque la institución educativa inicio en la jornada nocturna, de allí nació una frase que lo caracterizó por mucho tiempo "El sol brilla de Noche"

En parte inferior derecha un estetoscopio en honor a su fundador el Doctor ELECTO Cáliz Martínez

En parte superior izquierda la bandera de Colombia que representa el amor a nuestra patria y la formación a jóvenes de bien respetuosos de las leyes, normas y acuerdos.

En la inferior izquierda un libro abierto que representa el conocimiento que es fundamental en transformación social del ser humano.







Está rodeado por una corona de laurel que en la antigüedad era el galardón concedido a los mejores deportistas olímpicos, en nuestra institución representa el deseo de la educación de calidad que se alcanzar.

# 1.9.3 ESCUDO DE LA CONVIVENCIA PACÍFICA.



En este escudo se encuentran dibujados niños de diversas razas y una paloma en la parte superior: En la Institución Educativa Arcesio Cáliz Amador, se aceptan y se respetan las diferencias, se trabaja en equipo para lograr la convivencia pacífica que es sinónimo de paz.



#### 1.10 MANUAL DE CONVIVENCIA.

#### DISPOSICIONES FUNDAMENTALES

# ARTICULO 14: ¿QUÉ ES EL MANUAL DE CONVIVENCIA Y PAZ?

El manual de convivencia es un conjunto de principios, de normas y de procedimientos, cuya práctica y ejercicio permite ajustar la vida comunitaria al orden social, curricular y cultural. Garantiza tanto el ejercicio de los derechos y libertades, así como el cumplimiento de los deberes en todos los integrantes de la comunidad educativa.

El manual de convivencia puede entenderse como una herramienta en la que se consignan los acuerdos de la comunidad educativa para facilitar y garantizar la armonía en la vida diaria de los miembros de la institución. En este sentido, se definen las expectativas sobre la manera cómo deben actuar las personas que conforman la comunidad educativa, los recursos y procedimientos para dirimir conflictos, así como las consecuencias de incumplir los acuerdos (Chaux, Vargas, Ibarra & Minski, 2013).

#### Artículo 15: ¿QUE ES LA CONVIVENCIA ESCOLAR?

La convivencia escolar se puede entender como la acción de vivir en compañía de otras personas en el contexto escolar y de manera pacífica y armónica. Se refiere al conjunto de relaciones que ocurren entre las personas que hacen parte de la comunidad educativa, la cual debe enfocarse en el logro de los objetivos educativos y su desarrollo integral.

Así mismo, LA CONVIVENCIA se relaciona con construir y acatar normas; contar con mecanismos de autorregulación social y sistemas que velen por su cumplimiento; respetar las diferencias; aprender a celebrar, cumplir y reparar acuerdos, y construir relaciones de confianza entre las personas de la comunidad educativa (Mockus, 2003), relaciones democráticas, donde se reconoce la dignidad humana como un valor supremo en el marco de tres dimensiones, las cuales, en la vida cotidiana, se presentan de manera articulada y no aislada (MEN, 2003):

Convivencia y paz: convivir pacífica y constructivamente con personas que frecuentemente tienen intereses que riñen con los propios.







- Participación y responsabilidad democrática: construir colectivamente acuerdos y consensos sobre normas y decisiones que rigen a todas las personas y que deben favorecer el bien común.
- Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias: construir sociedad a partir de la diferencia, es decir, del hecho de que, a pesar de compartir la misma naturaleza humana, las personas son diferentes de muchas maneras.

#### **Artículo 16: OBJETIVO GENERAL**

Establecer normas paras las funciones, deberes, comportamientos y actitudes pactados por la comunidad educativa Arcesista entre sí, de manera tal que se garantice el ejercicio de los derechos de todas las personas que la conforman, al servir de instrumento articulador, orientador y regulador de esas relaciones de convivencia.

#### Artículo 17: OBJETIVOS ESPECIFICO

- 1. Establecer pautas claras de comportamiento, deberes y derechos de todos los miembros de la Comunidad Arcesista, procurar por la solución oportuna de los conflictos y la mutua valoración y respeto entre los miembros de la comunidad educativa
- 2. Dar a conocer a estudiantes, padres de familia, profesores, administrativos y comunidad en general la información necesaria sobre las normas fundamentales que garanticen la convivencia armónica dentro de la Institución Educativa y las obligaciones o responsabilidades contraídas por cada uno de ellos desde el momento que firma el documento que lo vincula a la institución
- 3. Propiciar un ambiente educativo en el que se puedan ejercer responsablemente los derechos y exigir prudentemente, el cumplimiento de los deberes de cada miembro de la comunidad educativa.
- 4. Desarrollar en los alumnos la conciencia sobre la necesidad que tienen de ser guiados, estimulados, corregidos y exigidos para que puedan superar con éxito sus propios errores y limitaciones
- 5. Adoptar estrategias para estimular actitudes entre los miembros de la comunidad educativa que promuevan y fortalezcan la convivencia escolar, la mediación y reconciliación y la divulgación de estas experiencias exitosas. (ley 1620 de marzo 2013)





6. Fortalecer procesos en torno a las medidas pedagógicas y alternativas de solución para las situaciones que afectan la convivencia escolar.

#### **FUNDAMENTOS LEGALES**

Artículo 18: El presente Manual de Convivencia se sustenta legal y jurídicamente en:

1. La Declaración Universal de los Derechos Humanos. (Art 1, 5,18.26.27, 60).

#### 2. La Constitución Política de Colombia de 1991.

En los artículos pertinentes a los mandatos que buscan el desarrollo integral del hombre colombiano y en su artículo 13, que establece la igualdad ante la ley, lo mismo que en su artículo 67 en la que establece la Educación como un Derecho.

#### 3. Ley general de educación (Ley 115 de Febrero de 1994)

Establece los fines y objetivo de la educación colombiana y ordena en su artículo 87, la constitución de un manual de convivencia. Además los artículos 91, 93, 94142 y 145, los cuales son soportes para el diseño del mismo.

De acuerdo con lo dispuesto en los artículos 73 y 87 de la ley 115 de 1994 (Ley general de Educación), "Todos los establecimientos educativos deben tener como parte integrante del proyecto educativo institucional PEI, un reglamento o manual de convivencia.

#### 4. Código de Infancia y Adolescencia (ley 1098 de 2006)

www.unipamplona.edu.co

Consagra los derechos del menor, la forma de protección y las obligaciones que le corresponden a la familia, a las autoridades del estado y a las instituciones educativas a las que les prohíbe adoptar sanciones crueles, humillantes o degradantes que conlleven maltrato físico o psicológico de los estudiantes a su cargo, o adoptar medidas que de alguna manera afecten su dignidad (Articulo 45). También en el código encontramos los siguientes artículos relacionados con el proceso educativo, su administración y la toma de decisiones (Artículos 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 17, 18, 42, 43 y 44)







- **5.** Ley 1146 de 2007 artículos 12 y 15. por medio de la cual se expiden normas para la prevención de la violencia sexual y la atención integral de los niños niñas y adolescentes abusados sexualmente.
- **6.** Ley 1335 de 2009. Promedio de las cuales se previenen daños a la salud de los menores de edad, la población no fumadora y se estipulan políticas públicas para la prevención del consumo del tabaco y el abandono de la dependencia del tabaco del fumador y sus derivados en la población colombiana
- 7. Decreto 1290 del 2009 sobre Sistema Institucional de Evaluación de estudiantes.
- **8. El Decreto 3788** sobre la prevención y la drogadicción porte y de estupefacientes y sustancias psicotrópicas (artículos 34-40)
- 9. Ley 599 del 2000 código penal colombiano.
- 10. Ley 679 del 2001 sobre aspectos de pornografía.
- 11. Ley 1801 del 2016. Por la cual se expide el código nacional de policía y convivencia
- **12.** El decreto 1108 de 1994, que en su capítulo III, prohíbe en todos los establecimientos educativos del país independiente de su naturaleza estatal o privada, el porte, consumo y tráfico de estupefacientes y de sustancias psicotrópicas.
- 13. Decreto 1421 de 2017, que define "la educación inclusiva"

www.unipamplona.edu.co

- 14. La Siguientes sentencia de la Corte Constitucional solicitudes al MEN:
  - Sentencia T-569 de 1994.

Que dice que "La educación como derecho fundamental conlleva deberes del estudiante, uno de los cuales es someterse a cumplir el reglamento o las normas de comportamiento establecidas por







el plantel a que está vinculado. Su inobservancia permite a las autoridades escolares tomar las decisiones que correspondan, siempre que se respete el debido proceso del estudiante para corregir situaciones que estén por fuera del ordenamiento interno del plantel educativo...El deber del estudiante radica, desde el punto de vista disciplinario, en respetar el reglamento y las buenas costumbres, y en caso particular se destaca la obligación de mantener las normas de presentación establecidas en el colegio, así como horarios de entradas, de clases, de recreo y de salida, y el debido comportamiento y respeto por sus profesores y compañeros.

#### • Sentencia SU641 de 1998.

La Corte consideró que (i) la potestad reguladora de los establecimientos educativos hace parte del desarrollo normativo del derecho a la participación, ¿previsto en el artículo 40 de la Constitución; (ii) el manual de convivencia obliga a todos los miembros de la comunidad educativa y, por tanto, para cada uno de ellos establece funciones, derechos y deberes; (iii) en el acto de matrícula, el estudiante y sus representantes, a sí como el establecimiento e du ca tivo, se obliga n voluntariamente a acatar los términos del manual; y, (iv) dado que se trata de un contrato por adhesión, el juez de tutela puede ordenar que éste se inaplique cuando con la exigencia de cumplimiento de las normas contenidas en el manual, se amenacen o violen los derechos fundamentales de uno de los integrantes de la institución educativa."

#### • La sentencia C-866-01 del 15 de agosto de 2001.

Que declaro exequible el Artículo 87 de la Ley 115 establece: "Los establecimientos Educativos tendrán un reglamento o manual de convivencia, en el cual definan los derechos y obligaciones de los estudiantes. Los padres o tutores y los educandos al firmar la matrícula correspondiente en representación de sus hijos, estarán aceptando el mismo"

#### La Sentencia T-565/13 de 2013

Que establece que "las instituciones podrán sancionar a los educandos cuando su apariencia física sea extravagante o abiertamente contraria a las normas del manual de convivencia que regulan el porte del uniforme, siempre y cuando no sea incompatible con el ejercicio del libre desarrollo de su personalidad de su sexualidad y no afecten a terceros".

#### • La sentencia T478 de 2015, indica:

"(...) la Corte también ha sido clara en señalar que toda imposición de sanciones debe estar precedida por una estricta observancia del artículo 29 de la Constitución. En general, se puede afirmar que el derecho al debido proceso en todos los ámbitos, pero especialmente en el educativo,







es una manifestación del principio de legalidad que busca garantizar la protección de la dignidad humana y

el libre desarrollo de la personalidad de los educandos. Como ejemplo se puede acudir a la sentencia T341 de 2003[9], que reconoció que una sanción a un estudiantes es razon able, si persigue un fin constitucion al mente legítimo." (Subrayado fuera de texto)

Solicitud hecha a la oficina Jurídica del MEN el 23 de marzo de 2016- Asunto Sanciones del manual de convivencia No. de radicación 2016ER027640.

Esta Oficina considera que las instituciones educativas son autónomas para definir en el manual de convivencia las sanciones aplicables a los estudiantes de manera razonable, proporcionada y pedagógica, teniendo en cuenta la edad, entorno y madurez mental del educando, y respetando en todo momento sus derechos fundamentales al debido proceso, a la defensa, a la educación, a la cultura, y todos los reconocidos en la legislación nacional y en instrumentos internacionales, ratificados por Colombia.

#### Sentencia Sentencia T-526/17 de 2017:

Derecho a la educación y al libre desarrollo de la personalidad-vulneración por colegio al prohibir ingreso a clases de alumna con cabello tinturado, el manual de convivencia y deber de someterse a las reglas del debido proceso en su aplicación-las normas consignadas en los manuales de convivencia deben respetar las reglas constitucionales del debido proceso, el derecho a la educación y al libre desarrollo de la personalidad-orden a la institución educativa ofrecerle a estudiante la opción de reintegrarse a la institución, siempre y cuando esta manifieste su voluntad en este sentido.

Reiteración jurisprudencial. Esta Corte se ha pronunciado en varias ocasiones sobre la prohibición de incluir en los manuales de convivencia de las instituciones educativas, enunciados que vulneren el derecho al libre desarrollo de la personalidad. Puntualmente, ha tratado en múltiples oportunidades[22] el tema relativo a los límites de los manuales de convivencia de los establecimientos educativos, en materia de imposición de sanciones y prohibiciones frente a la decisión de los educandos de optar por determinada apariencia física, particularmente a través de la elección de un corte de pelo específico o mediante el uso de adornos y maquillaje. Esto debido a que, en la mayoría de los casos, las restricciones mencionadas entran en tensión, incluso al grado de vulneración, con los derechos fundamentales, en especial el libre desarrollo de la personalidad







#### 14. Ley 1620 de marzo de 2013

Responsabilidades de los establecimientos educativos en el sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos Humanos, la educación de la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar.

Transformar las prácticas pedagógicas para contribuir a la construcción de ambientes de aprendizaje democrático y tolerantes que potencien la participación, la construcción colectiva de estrategias para la solución de conflictos con respecto a la dignidad humana, a la vida, a la integridad física y moral de los estudiantes.

# USO DE LOS UNIFORMES Y PRESENTACION PERSONAL POR PARTE DEL ESTUDIANTE

#### **Artículo 23: USO DE LOS UNIFORMES**

Los estudiantes Antiguos deben asistir a la institución desde el primer día de clases con su uniforme completo, y muy bien presentados, y a los nuevos se les dará un tiempo de veinte días hábiles para portarlo.

La presentación personal la tendrán en cuenta los docentes al momento de calificar la disciplina de cada periodo en el proceso actitudinal.

Los alumnos deben acudir a la IED Arcesio Cáliz Amador con alguno de los uniformes tal como se describen continuación, dentro del horario y períodos lectivos establecidos, los cuales son.

#### Artículo 24: UNIFORME PARA USO DIARIO

#### 1. Descripción para VARONES

- Pantalón azul oscuro clásico sin entubar
- Correa negra sin taches y de hebilla sencilla

- Camisa blanca estilo GUAYABERA. La camisa debe llevar 4 alforzas en su parte delantera. Los bolsillos tres (3) en total completamente lisos sin pliegues. El escudo va en el lado izquierdo en el bolsillo superior. La abertura de la guayabera es a los lados.
- ❖ La camisilla es opcional y debe ser absolutamente blanca, sin letreros ni colores







- Zapato colegial negro cerrado
- Medias azul totalmente

### 2. Descripción para MUJERES

- ❖ Las alumnas utilizarán falda en la cintura y su largo será por debajo de la rodilla, la pretina es hecha con la tela sesgada con abertura de la cremallera a la izquierda con tres botones transparentes.
- Camisa blanca manga corta con un bies del mismo color de la falda. La camisa lleva una corbata del mismo color de la falda para ser utilizada solo en eventos especiales, un escudo en el lado izquierdo y debe portarse dentro del uniforme.
- Zapatos colegiales negros cerrados.
- Medias blancas rodilleras

## Artículo 25: UNIFORME PARA EDUCACIÓN FÍSICA

- \* Camiseta blanca con escudo del colegio,
- Sudadera blanca con franjas amarillas y verde, sin entubar y debe llevar el resorte en la parte inferior.
- Tenis blanco.

#### Artículo 26: UNIFORME DE LA TECNICA – PROMOSION.

- Camiseta será del color que decidan los educandos, tipo polo con el escudo del Colegio y logotipo del SENA
- Pantalón Negro
- Zapatos cerrados Negros.

#### Artículo 27: PAUTAS DE PRESENTACION PERSONAL:

Es responsabilidad directa de los padres de familia, los docentes de cada asignatura, directivos docentes y directores de grupo, deben velar por el uso apropiado del uniforme escolar tanto al interior del centro educativo como externamente, pues es considerado un símbolo institucional, ya que:

• Identifica al educando que hace parte del plantel educativo y mejorar la presentación personal







- Fomentar la responsabilidad y el orden
- Evita la discriminación socioeconómica y el afán competitivo.
- Educar en la sobriedad y el buen gusto.

De ahí que, el uniforme debe llevarse dentro y fuera de la institución con respeto, orgullo, orden, aseo, sencillez y dignidad, sin variación alguna tal como lo establecen sus normas excepto las aceptadas por la autoridad competente, bajo requerimiento de orden legal, médico o religioso, por ende, se recomienda al momento de usarlo:

- 1. llevar solo las prendas especificadas en cada uno de los uniformes en buen estado (sin rotos, desteñidos, pintados, rayados, o manchados), y no realizar combinaciones entre ellos, ni hacerles modificaciones (como entubar el pantalón y la sudadera, descadera las faldas, etc.)
- 2. Utilizar solo el uniforme que corresponda, según horario asignado o cuando la actividad académica, deportiva o cultural planeada lo requiera
- 3. Evitar portar los uniformes en sitios públicos y en actividades diferentes a las programadas por la institución: todo tiene su tiempo y su lugar.
- 4. Solo con autorización de las directivas o docentes, se permite el uso dentro de la Institución de: Peracing, brazaletes, Maquillaje excesivo, uñas demasiados largos con colores fuertes, gorras u otros accesorios extravagantes en los educandos.
- 5. El uniforme de promoción elegido por los educandos de forma voluntaria deberá seguir las normas sobre el buen uso de los otros uniformes en la institución.
- 6. Cuando se autorice el llamado "JEANS DAY" durante algunos actos culturales, sólo se podrá traer jeans azul sin rotos, con la camiseta del color que se sugiera según el evento sin tiritas ni escote. También portarán medias y zapatos, no chancletas.

**Parágrafo 1:** En caso de no poder asistir con el uniforme asignado, el educando para ingresar a la institución debe, presentar ante la oficina de Coordinación, una excusa escrita firmada por el acudiente, exponiendo las causas y plazo para cumplir con este deber, pues el estudiante no puede ingresar a ninguna de las dependencias de la institución en ropa particular







**Parágrafo 2:** La institución no responde por la pérdida de prendas (cadenas, aretes, pulseras etc.) y aparatos (Celulares, tables, computadores etc.) de gran valor.

**Parágrafo 3:** En el caso de incumplimiento de las presentes normas generales, se llamará al padre de familia y/o acudiente del estudiante, quien debe responsabilizarse del cumplimiento de la norma de manera efectiva.

#### **DERECHOS Y DEBERES DE LOS ESTUDIANTES**

Al momento de abordar cualquier situación de reclamo sobre violación o trasgresión a un derecho, se debe tener en cuenta que todo derecho exige el cumplimiento de un deber. En consecuencia, cuando exijo "mis derechos" tengo que verificar cómo fue mi proceder en cuanto al cumplimiento de los deberes. (Art. 95 C.P.C... Respetar los derechos ajenos y no abusar de los propios).

#### Artículo 28: DERECHOS DEL ESTUDIANTE

El estudiante de la Institución Educativa Técnica Departamental Arcesio Caliz Amador, está cobijado por todos los derechos consagrados en la constitución Nacional, código de Infancia y Adolescencia, en la Ley General de Educación y demás normas concordantes.

#### Son derechos del estudiante:

- 1. Recibir el manual de convivencia al momento de matricularse
- 2. Ser evaluado justamente y sin ninguna discriminación, respetándole el debido proceso acorde a los normas establecidas por el MEN y los parámetros establecidos por el Consejo Académico y la Comisión de Evaluación y Promoción de la Institución
- 3. Recibir atención oportuna y eficaz por parte de todo el personal que labora en la institución.
- 4. Ser escuchado y estimulado por sus docentes, para mejorar su quehacer estudiantil en todos los aspectos.
- 5. Acordar con el respectivo profesor las fechas programadas para realizar las evaluaciones no presentadas oportunamente, previa presentación de excusa justificada por la coordinación y dentro de los diez (10) días siguientes a la ausencia.
- 6. Recibir el carnet que lo acredita como estudiante.
- 7. Disfrutar del descanso programado en el horario de clases.
- 8. Conocer oportunamente los resultados de las evaluaciones y demás trabajos escolares. En caso de reclamo solicitar a quien corresponda la revisión y corrección de los mismos







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



- 9. Expresar, discutir y examinar con libertad: doctrinas, opiniones o conocimientos, dentro del debido respeto a la opinión ajena y a la cátedra mediante el procedimiento de reglas de debate y petición.
- 10. Ser respetado en su dignidad personal, sin ningún tipo de discriminación por razones de sexo, raza, religión, idioma, aspecto físico, posición social o económica.
- 11. Organizar y participar en actividades extraescolares con el acompañamiento de las directivas y el permiso de padres y/o acudientes.
- 12. Proponer estrategias metodológicas o actividades que transformen la dinámica estudiantil en la búsqueda del mejoramiento de la calidad en el proceso académico.
- 13. Conocer y participar con libertad en la elaboración de la normatividad institucional
- 14. Recibir estímulos cuando tenga derecho a ellos.
- 15. Solicitar la expedición de constancias y certificados de estudio de acuerdo con las normas fijadas por la institución y el MEN.
- 16. Recibir buen ejemplo de todos los miembros de la Comunidad Educativa.
- 17. Que se les respete su integridad física, se les de orientación y se propicie un buen estado de salud física, mental y social.





## 1.11 DERECHOS Y DEBERES DEL ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA.

#### 1.11.1 DERECHOS DEL ESTUDIANTE.

Teniendo en cuenta que la evaluación es una acción formativa a través de la cual se puede valorar en buena medida los desempeños de los estudiantes, es necesario que éstos sean participantes activos de dichos procesos. Para que la participación sea efectiva, niños, niñas, jóvenes y adultos tienen derecho a:

- Ser evaluado de manera integral; lo que quiere decir que no sólo las competencias académicas deben contemplarse, sino también el desarrollo de las competencias personales y sociales con las que se van construyendo sus relaciones con la naturaleza, con los otros y consigo mismo
- conocer previamente los criterios, contenidos, instrumentos, métodos y maneras mediante los cuales serán evaluados, valorados y promocionados desde el inicio del año y durante cada periodo académico. Un conocimiento preciso del sistema institucional de evaluación y la manera como éste se articula con la misión y la visión del proyecto educativo puede resultar muy provechoso para el proceso formativo de los estudiantes.
- Recibir información sobre el desarrollo de sus procesos de evaluación y recibir oportunamente las respuestas a las inquietudes y solicitudes presentadas respecto a estas.
- Ser retroalimentados y orientados por sus docentes para superar sus debilidades; recibir un programa de apoyo que apunte a la superación de las mismas -cuando sea necesario a través de los procesos de refuerzo y recuperación establecidos, el cual debe ser supervisado permanentemente.
- Ser exonerado de las actividades de final de año si esta entre los 10 primeros educandos de su grado que alcanzo todas las competencias requeridas en cada una de las asignaturas con un desempeño sobresaliente.





#### 1.11.2 DEBERES DEL ESTUDIANTE.

Todo derecho conlleva una responsabilidad; razón por la cual se hace imperativo que el educando para culminar de manera exitosa su proceso formativo, debe:

- cumplir con todos los compromisos institucionales. Es decir, que debe hacer todo lo correspondiente para cumplir con los compromisos, no sólo académicos sino también de convivencia, definidos por el establecimiento educativo.
- Cumplir con las recomendaciones y compromisos adquiridos para la superación de sus debilidades preparándose y asistiendo oportunamente a las actividades de recuperación.
- **Derechos del padre de familia.** No se puede desconocer que los padres de familia son agentes activos y participes en el proceso evaluativo de sus hijos que tienen derechos y deberes tales como:

#### 1.11.3 DERECHOS DE LOS PADRES DE FAMILIA

- 1. Conocer y participar en la elaboración del sistema institucional de evaluación de los estudiantes: criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y promoción desde el inicio de año escolar.
- 2. Estar informado sobre el desarrollo del PEI, los resultados de las evaluaciones internas y externas, la autoevaluación institucional y la ejecución de planes de mejoramiento.
- 3. . Acompañar el proceso evaluativo de los estudiantes.
- 4. Recibir los informes periódicos de evaluación
- 5. Recibir oportunamente respuestas a las inquietudes y solicitudes presentadas sobre el proceso de evaluación de sus hijos.





#### 1.11.4 DEBERES DE LOS PADRES DE FAMILIA.

- 1. crear un ambiente adecuado en el hogar para que los hijos puedan reforzar los conocimientos y valores trabajados en la institución escolar. No se trata de resolverles las tareas, sino de crear un clima que refleje el lugar de importancia que tiene la educación en el mundo actual.
- 2. Como padres se tiene la primera responsabilidad de la educación de los hijos, de construir ciudadanos éticos, afectivamente estables e intelectualmente competentes.
- 3. Participar, a través de las instancias del gobierno escolar, en la definición de criterios y procedimientos de la evaluación del aprendizaje de los estudiantes y de su promoción escolar.
- 4. Realizar seguimiento permanente al proceso de aprendizaje y evaluativo de sus hijos.
- 5. Analizar los informes periódicos de evaluación y preocuparse por comprender los informes de evaluación escritos o verbales que le pueda suministrar un docente en un determinado momento.
- 6. Acompañar el proceso de recuperación de desempeños de sus hijos haciéndose corresponsable de sus resultados.
- 7. Asistir a las reuniones de padres de familia, este hecho es bien recibido por hijos y educadores, con una actitud en dichos encuentros debe ser receptiva y al mismo tiempo participativa.
- 8. Si en algún momento surgen circunstancias que generan situaciones conflictivas, éstas deben solucionarse de la mejor manera siguiendo el conducto regular, para restablecer un diálogo constructivo, que contribuya al bienestar de los hijos.







#### 1.12 LEY DEL MENOR.

#### Ley 1098 del 2006

Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la intimidad personal, mediante la protección contra toda injerencia arbitraria o ilegal en su vida privada, la de su familia, domicilio y correspondencia. Así mismo, serán protegidos contra toda conducta, acción o circunstancia que afecte su dignidad.







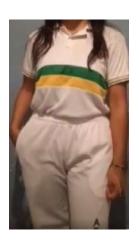
#### 1.13 UNIFORMES.

Colaborar con el colegio para que sus hijos usen el uniforme limpio y en forma completa, evitando causas injustificadas para no usarlo.

#### El uniforme incluye:

- Suéter de diario o para educación física, conforme a los diseños del colegio
- Pantalón de diario o sudadera para educación física, conforme los diseños del colegio.
- Correa negra de un ancho no mayor a 2 cms.
- Zapatos negros, para el uniforme de diario, pueden ser de amarrar o mocasín
- Para educación física zapatos tenis totalmente blancos
- Medias blancas.











#### 1.14 INVENTARIO INFRAESTRUCTURA.

La institución educativa departamental está conformada por una (1) sede principal y cuatros (4) sedes, las cuales son:

Nombre de la IE		Sedes	No. Estudiantes
		Arcesio Cáliz Amador	1401
ARCESIO	CALIZ	Luis López de Meza	170
AMADOR		Urbana Mixta No.1	213
		Francisco José de Caldas	187

TOTAL 1971

También cuenta con una planta de directivos docentes.

RECTOR	COORDINADORES	DOCENTES
1	5	56

La institución y cada sede cuenta con una sala de profesores, oficina de coordinación, 2 baños, salones espaciosos, una cancha multifuncional, patio para recrearse y un tanque elevado.







## 1.15 SALÓN DEPORTES.

IMPLEMENTO	CANTIDAD
Balones de Voleibol.	4
Balones de microfútbol.	6
Platillos.	12
Conos.	12
Cuerdas.	3
Balones de Baloncesto.	9







## ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



#### **1.16 HORARIO**

	1	2	3	4	5	6
Lun		Educación Fis	rica 7C	Educación Fis		19.10
Mar		Educación Fis	ica 7A	Educación Fis	eca 9B	
Mie	Educación Fis	ica BC	Educación Fisi	ca BD	Educación Flaco	
Jue	Educación Física 7B		Educación Física 9C		Educación Física 7D	
Vie	9A		Educación Fisa	B		







#### 1.17 MATRIZ DOFA.

#### **Debilidades:**

A nivel de infraestructura la institución solo cuenta con una cancha multifuncional en mal estado. Cada vez que llueve se formas charcos de agua y esto hace que no se pueda realizar la práctica de educación física, y al igual que los implementos no son suficientes.

#### **Oportunidades:**

Es una institución que quiere ser reconocida por su Gestión y el fortalecimiento del Trabajo en equipo; incluyente, comprometida con el mejoramiento continuo, a través de las habilidades comunicativas, y competencias básicas, alcanzando la Meta Mínima Anual (MMA), establecida por el MEN, en el **índice sintético de calidad (ISCE**); logrando que los educandos sean ciudadanos competentes, transformadores de su entorno con proyección social y productivo, basados en valores, sentido de pertenencia e identidad institucional.

#### Fortaleza:

El apoyo de las directivas en el área, al igual que el apoyo de los padres de familia con respecto a la atención de las clases y aprendizaje con sus hijos. Es muy importante esta característica ya que la institución fortalece mucho el área para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

#### Amenaza:

Cuando el estudiante realiza educación física con la cancha en mal estado, presenta un peligro para este. Con esta modalidad virtual hay mucha falta de atención ya que se presenta muchos problemas de conectividad y muchos de los casos los estudiantes presentan dificultad con sus cámaras. Cabe resaltar que muchos estudiantes no cuentan con conectividad a internet y por ello no pueden asistir a clases. Así mismo, muchos estudiantes presentan un bajo índice de inactividad física y problemas de sus capacidades físicas.







## CAPITULO II: PROPUESTA PEDAGÓGICA

# 2.1 El JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDADOGICA PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES FISICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 6° Y 9°, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA DEPARTAMENTAL ARCESIO CÁLIZ AMADOR EN EL MUNICIPIO DEL BANCO, MAGDALENA.

#### 2.2 OBJETIVO GENERAL

❖ Fomentar en los estudiantes de los grados 6° y 9° de la institución educativa técnica departamental Arcesio Cáliz Amador la importancia del juego para mejorar las capacidades físicas, describiendo los procesos cognitivos, psicológicos y sociales que brinda esta disciplina referente a esta institución.

#### 2.3 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ❖ Diferenciar y clasificar los tipos de juegos para ampliar el conocimiento, mejorando su aplicabilidad en los estudiantes de los grados 6° y 9° de la institución educativa técnica departamental Arcesio Cáliz Amador del municipio del Banco, Magdalena.
- ❖ Aprender sobre los beneficios físicos, psicológicos y sociales que trae consigo realizar este tipo de actividades recreativas en los estudiantes de los grados 6° y 9° de la institución educativa técnica departamental Arcesio Cáliz Amador del municipio del Banco, Magdalena,
- ❖ Desarrollar eficazmente los diferentes tipos de juegos, motivando a los estudiantes de los grados 6° y 9° de la institución educativa técnica departamental Arcesio Cáliz Amador del municipio del Banco, Magdalena a la práctica continua para que mejoren sus capacidades físicas.
- ❖ Evaluar las competencias en los estudiantes de los grados 6° y 9° de la institución educativa técnica departamental Arcesio Cáliz Amador sobre los resultados obtenidos.







#### 2.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

¿Los estudiantes de la institución educativa técnica departamental Arcesio Cáliz Amador serán capaces de realizar los diferentes juegos recreativos para mejorar sus capacidades físicas?

Debido a la pandemia que hoy nos afecta, muchas instituciones a nivel nacional han tomado la decisión de enviar a los estudiantes a sus casas para evitar cualquier contagio y así poder frenar un poco el virus del covid-19. Debido a esto, se toma la decisión de que las clases continuarán de manera virtual como es el caso de la intuición educativa técnica departamental Arcesio Cáliz Amador, en el municipio del Banco, Magdalena, donde en la actualidad no se ha retornado a la presencialidad. Por ende, en estos últimos meses se ha evidenciado que es esta institución los estudiantes no están recibiendo las clases de educación física de forma práctica, sino, de manera teórica, es decir, están trabajando con guías. En este mismo modo, a la hora de conectarse a las clases de educación física, muchos presentan problemas de conectividad y esto en algunas ocasiones trae como consecuencia que el estudiante no pueda asistir a las clases, trayendo como consecuencia no avanzar en las mismas, como hay otros que se les dificulta sacar fotocopias a las guías porque se encuentran por fuera del municipio y a otros porque les queda lejos la institución.

Lo anterior, conlleva a que muchos estudiantes no estén realizando actividad física, la cual ayuda a su desarrollo físico y psicológico, por ende, muchos han pasado de practicar deportes a no practicar ninguno de ellos, convirtiéndose en personas sedentarias. Y es que el problema es la falta de actitud por parte de los estudiantes, es que muchos a la hora que les dice que prendan sus cámaras no lo hacen por pena o porque simplemente no les nace, y otros por problemas de conectividad. Últimamente solo hemos realizados dos clases prácticas de manera virtual y he observado que muchos no cuentan con espacios amplios lo que se convierte en un inconveniente para poder ejecutar de forma correcta de los ejercicios. A mi modo de ver se dificulta corregir a los estudiantes cuando realizan de manera incorrecta los ejercicios debido a que en la institución los estudiantes no están obligados a conectarse con la cámara activada, lo cual genera la falta de respuesta no verbal por parte de los alumnos y a su vez no hay participación activa y no se puede observar si realizan lo que el docente les dice.

(Lozano, 2021), en su artículo, La pandemia 'virtualizó' la educación: lo bueno y lo malo de esta modalidad, nos refiere "una desventaja de realzar las clases virtuales es que hay mayores distracciones y poca disposición. Los estudiantes tienden a verse distraídos por lo que puede haber







## ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



alrededor en su casa: charlas, juegos, Tv, redes sociales". A su vez, (Arcila, 2021), expone que " en casa hay limitado espacio para el desarrollo de las actividades físicas y en muchas ocasiones no se cuenta con elementos apropiados para realizarlas". El autor se enfoca en los estudiantes que a veces no pueden realizar los ejercicios que el profesor les explica por el poco espacio y esto imposibilita la realización del desarrollo adecuado de la clase.







#### 2.5 JUSTIFICACIÓN

Realizar este tipo de actividades como lo es el juego, se está ayudando a que el estudiante mejore sus capacidades físicas, como el equilibrio, la velocidad, la fuerza, resistencia, la coordinación, la flexibilidad y la agilidad. El estudiante aprenderá sobre los beneficios y las ventajas que tiene el juego al momento de realizarlo. Es importante que también conozcan sus clasificaciones y los tipos de juegos que existen actualmente. El juego tiene muchas ventajas para los jóvenes, sobre todo aquellos que implican movimiento, ya que ayuda a desarrollar capacidades como la flexibilidad, fuerza y resistencia; aporta nuevas formas de movimiento. También, crea posibilidades infinitas de comprender, interpretar e introducirse en el mundo; aprenden a resolver problemas por sí mismos y socializan apropiadamente. Por lo anterior, el juego ocupa un lugar esencial en la vida de los alumnos y se relaciona con su formación integral. El estudiante entenderá que el deporte como el microfútbol no es la única opción para recrearse, que mediante el juego también lo puede hacer, mejorando sus capacidades físicas. Con el juego estamos buscando que haya una inclusión, es decir, que las mujeres hagan parte de este proceso.

"Sin temor a equivocarme, el joven que se entretiene con los juegos de tradición podrá expresar mejor sus sentimientos, pensamientos, gustos y opiniones; afrontará mejor la resolución de conflictos y también tendrá mayor tolerancia a las normas y límites", afirma (Botero, 2015). También recalca que, el joven que se divierte la mayor parte de su tiempo con las canicas, el yo-yo, la coca o juegos como de La Habana viene un barco y el puente está quebrado, por mencionar algunos ejemplos, tiene un desarrollo físico y mental mucho mejor que aquel que permanece sentado, ejercitando muy pocos músculos y con la mirada fija ante un videojuego. El alumno sentirá la necesidad de querer jugar todos los días porque se dará cuenta lo divertido y saludable que es, tanto así, que sentirá un cambio emocional y físico que lo motivaran a realizar estos juegos con sus amigos, vecinos y familiares. En este mismo orden de ideas, conocerán juegos que quizás nunca hayan jugado, lo que hará la practicas más interesante porqué será algo nuevo para ellos, lo que permite que haya motivación, participación y buena disposición por parte de los estudiantes.

El juego es una capacidad inherente al ser humano y, como tal, puede ser el punto de partida desde el que se va a conformar nuestra personalidad. Es sinónimo de diversión y recreo, aunque no es lo único para lo que sirve, ya que el juego también es útil para descubrir, aprender, conocerse a uno mismo y a los demás. Es la forma en que aprendemos a comunicarnos y relacionarnos, antes incluso de saber hablar. Esta propuesta es para que los estudiantes mejoren sus capacidades físicas como la resistencia, flexibilidad y fuerza, pero también que sean conscientes de la importancia de realizar este tipo de actividades y vean los beneficios que les aporta al jugar. La idea es que los ellos vean







## ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



lo fundamental que es el juego en el desarrollo de las personas y lo imprescindible para su crecimiento y su salud física y mental. Sin duda, el juego es síntoma de salud. El joven que juega es una persona sana y el adulto que juega también. Por eso el juego es reconocido como un derecho de los niños, niñas, jóvenes y personas adultas. Es muy importante realizar esta propuesta de manera presencial para que los estudiantes se sientan más cómodos, más seguros y realicen los ejercicios con toda la confianza para que les permita una correcta ejecución y de esta manera poderles corregir y darles la explicación del paso a paso de los juegos será entendida mejor.







## 2.6 POBLACIÓN

CANTIDAD	FEMENINO	MASCULINO	EDAD
63	31	32	10-14 AÑOS







## 2.7 MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO 2.7.1 MARCO CONCEPTUAL

#### Definición del juego.

El juego es definido como actividad que se utiliza para la diversión y el ocio, en muchas ocasiones, con finalidad educativa. Los juegos han sido y son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Esta actividad evoluciona según la edad de los jugadores y posee características diferentes, en función de la cultura. El juego son todas aquellas actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa. Un juego es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde puede o no haber ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas.

#### Beneficios de los juegos.

Los beneficios de los juegos en la adolescencia son numerosos. Entre otras cosas, permiten que los jóvenes aprendan y se diviertan, mientras utilizan los juegos como medio para distraerse y crecer a nivel personal.

Ciertamente, los juegos más deseados por los adolescentes son aquellos que presentan retos y desafíos para la mente. Ejemplos de esto pueden ser los juegos de estrategia, de mesa o de palabras.

El juego es, realmente, un instrumento privilegiado para permitir el desarrollo de una actitud positiva que puede acompañar al adolescente a lo largo de su vida. Combinando placer, implicación, creatividad y experiencia, representa una fuente de aprendizaje porque, naturalmente, contribuye al desarrollo de las capacidades. Como primer beneficio encontramos:







#### Desarrollan capacidades y cualidades

El primero de los beneficios de los juegos en la adolescencia es que desarrollan capacidades y cualidades en los jóvenes. Esto significa que, dependiendo del tipo de juego, puede favorecer el desarrollo de facultades como la comprensión de las instrucciones, la memorización, la estructuración de la acción, la anticipación y el desarrollo de estrategias.

Además, jugar también permite aprender a aceptar los fallos. Para la mayoría de los adolescentes, la derrota en el juego sirve para aprender a descubrir que el fracaso es parte de la experiencia humana y que el mundo no se derrumba cuando esto sucede.

#### Amplían las relaciones sociales

Uno de los puntos fuertes de los juegos es que están hechos para ser compartidos. Y es que el juego en paralelo permite la observación de los demás y el desarrollo de estrategias para interactuar. Incluso hay juegos asociativos que van más allá de permitir el desarrollo de habilidades sociales.

No obstante, sin ninguna duda, el juego construye lazos fuertes de amistad con valores muy positivos. En un momento de desarrollar relaciones entre iguales, compartir gustos hace que los jóvenes puedan ampliar sus círculos de amistades.

#### **Aprenden valores**

Por otro lado, el juego es una fuente de aprendizaje y desarrollo de valores como el respeto, la justicia, la mentalidad abierta, la solidaridad y la tolerancia. Además, posibilita desarrollar habilidades personales y sociales al servicio de la cooperación.

De hecho, los adultos necesitan enseñar a los niños y adolescentes valores como la cooperación y el trabajo en equipo, pero también conceptos como la importancia del respeto por uno mismo, los demás y el medio ambiente. Muchos de estos conceptos están presentes en el juego.

#### Fomenta la imaginación y la creatividad

En quinto lugar, el juego permite a los jóvenes ser activos y creativos, además de aprender de los errores e ir más allá de sus límites, tanto a nivel físico como mental.







De hecho, los juegos en la adolescencia son una excelente herramienta para fomentar la imaginación y la creatividad de los jóvenes; muchos de ellos requieren habilidades imaginativas y creativas para superar los obstáculos. De esta manera, aprenden cómo incorporar este tipo de pensamiento creativo en sus vidas.

#### Características del juego:

- **Second Second S**
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- ❖ Ayuda a conocer la realidad.
- \* Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- ❖ En el juego el material no es indispensable.
- ❖ Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- ❖ Sus reglas pueden ser modificadas de manera instantánea según el contexto.
- ❖ Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.
- \* Relaja el estrés.
- Nos hace firmes.

#### Tipos de juegos:

#### Juegos populares

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas y normalmente sencillas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio







determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que, en sus retailas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

#### Juegos tradicionales

Son aquellos juegos que también pasan de generación en generación, pero son más comunes en las regiones o países donde crecimos. así que podemos decir que son oriundos de ese lugar. Están vinculados a su historia o desarrollo cultural y pueden haber sido popularizadas en otros lugares con las expansiones a lo largo de la historia y cada nación la ha adaptado a sus propias cualidades. Un ejemplo de ello es la petanca, las bolas criollas venezolanas o el dominó.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país







compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Algunos ejemplos son: la Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, la pelota mano, el lanzamiento de barra, etc.

#### Juegos infantiles:

Como ya lo mencioné previamente, los juegos son una parte esencial en el desarrollo de los niños, donde aprenden nuevas cosas, a relacionarse con los demás, a desarrollar y fortalecer sus habilidades mentales. Jean Piaget, un pedagogo francés fue el pionero de esta teoría a través de un experimento propio con sus hijos, donde observó cómo su pensamiento cambiaba con el pasar de los años. Clasificándolo en 3 etapas:

#### **\*** Juegos funcionales:

También conocido como juegos de ejercicio, son los juegos que los niños pueden realizar entre su nacimiento hasta los 2 años. Consistiendo en repetir un juego una y otra vez, solo para la obtención del placer y despertar el área sensoriomotriz.

#### Juegos simbólicos:

Se le conoce como estadío pre-operacional y va desde los 2 hasta los 6 años de edad, donde el niño comienza a utilizar su creatividad e imaginación para crear un ambiente completo, con personajes, reglas y escenarios propios. Favoreciendo al lenguaje y a la creación.

#### Juegos de reglas:

El último es el tipo de juego que permite a los niños a interactuar con otros, a través del seguimiento y cumplimiento de las normas de juegos populares o tradicionales. Además, enseña conceptos de victorias y pérdidas, como manejar la frustración o mejorar las habilidades.





#### Juegos exteriores:

Comienza también desde la etapa infantil hasta la pre-adolescencia y vuelve a retomarse una vez que nos hemos convertido en padres. Se trata de juegos al aire libre y mayormente en compañía de varios jugadores para un mejor desarrollo de los juegos.

Aunque también existen parques recreativos especializados para niños, donde existen aparatos de exploración (toboganes, laberintos, columpios, etc.) para entretenerse por su cuenta. Sin embargo, la intención generalmente es la de compartir.

#### Juegos de construcción:

Conocidos también como 'Legos' se tratan de pequeñas piezas para armar cuando se juntan varias de ellas. De manera que pueden crearse muros, edificaciones o figuras. Incluso, existen juegos para armar que son aptos para niños mayores y hasta para adolescentes. Pero su cualidad se vuelve más compleja y dan resultados más elaborados.

#### Juegos de mesa:

No existe nada más clásico que un juego de mesa, típico de los viernes en la noche o los fines de semana. Estos juegos están hechos para los niños, adolescentes y adultos, donde existen variaciones para cada edad, así como su nivel de complejidad. La mejor parte es que es un juego que promueve el compartir, el uso de las habilidades mentales y el seguimiento de normas.

Ejemplos que no se pueden dejar de mencionar son el parchís, el monopolio, o los juegos de preguntas y respuestas.

#### Juegos de agilidad mental:

Otro clásico infaltable, incluso en medio de la era tecnológica son los juegos de agilidad mental, tales como el ajedrez, memorias o rompecabezas. Los cuales ayudan a afianzar la resolución de problemas, el uso de la creatividad y el pensamiento abstracto. Estos tipos de juego son ideales para activar el cerebro y prevenir enfermedades degenerativas.

#### Juegos de rol:

Juegos como 'Adivina quién' 'Charadas' o 'Mimicas' son las representaciones de esta clasificación. Se trata de juegos donde los participantes adquieren o emulan las cualidades,







características y descripciones de otros personajes, animales, plantas, objetos e incluso acciones, donde el objetivo es que el resto adivine lo que se está imitando.

#### **Juegos cooperativos:**

También llamados juegos de equipo, la finalidad de estos es llevar a tu equipo a la victoria, a través del uso y combinación de las habilidades particulares de cada miembro, de manera que el equipo se fortalezca. En estos juegos se aplica la ley de 'Todos para uno y uno para todos' en las victorias y en las derrotas.

#### Juegos de competencia:

Por el contrario, esta clase de juegos se basa en descubrir 'quién es el mejor jugador de todos' hasta ir por la victoria. Por lo general existe un solo ganador, a menos que sean equipos contra equipos. Un ejemplo de estos es 'Búsqueda del tesoro' o incluso el 'UNO'.

**Juegos de imitación. -** Comienza a aparecer el juego de imitación en las actividades. El objetivo es el de desarrollar la personalidad del sujeto, en su búsqueda de la autoafirmación y de la integración social. Comienzan a darse a partir de los 2 años, y atraviesan tres fases:

1ª fase o fase familiar (de 2 a 6 años): Los modelos imitados se reducen al mundo de los adultos que rodean al niño.

2ª fase o de imitación ficticia (de 7 a 9 años): Los modelos a imitar no son personas reales, sino otros ficticios o pasados, como héroes legendarios, o máquinas.

3ª fase o de imitación colectiva (de 10 a 14 años): En esta fase se imitan escenas cotidianas. Se realiza en grupo, donde el niño tiene un papel determinado que representar.

#### El juego sobre el cuerpo y los sentidos

- Descubrir nuevas sensaciones.
- Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- Organizar su estructura corporal.

- Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.







#### El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

- Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

#### El juego sobre la comunicación y la socialización

- Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- Juego de reglas.
- Aprender a seguir unas normas impuestas.
- Facilitar el autocontrol.
- Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- Juego cooperativos.
- Potenciar la cooperación y la participación.
- Mejorar la cohesión social del grupo.
- Mejorar el autoconcepto y el concepto del grupo.
- Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.

#### El juego como instrumento de expresión y control emocional

- Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- Expresarse libremente y descargar tensiones.

- Desarrollar y aumentar la autoestima y el autoconcepto.
- Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.







• Desarrollar la personalidad.

#### Todos los juegos se van a trabajar siguiendo el siguiente criterio:

- 1. Los juegos seleccionados para cada clase deben estar en correspondencia con los objetivos que se persiguen alcanzar, así como con el grado de desarrollo de las capacidades físicas que posean los alumnos.
- 2. Que sean juegos eminentemente participativos.
- 3. Que su realización no requiera que los estudiantes tengan que conseguir materiales para su desarrollo y el juego debe ser de fácil manejo y sin peligro.
- 4. Los juegos deben ser sencillos en las reglas para que puedan ser entendidos e interpretados fácilmente.
- 5. Que los juegos gusten y motiven a los niños y las niñas para su ejecución.
- 6. Establecer el orden de los juegos.
- 7. Proponer e incitar el juego de manera no directa.
- 8. Mantener la motivación del alumno.
- 9. Servir de juez imparcial.
- 10. Demostrar cada juego a desarrollar y explicar de forma clara las reglas de estos.
- 11. Observar a cada jugador, su nivel de participación e integración para que todos venzan los objetivos trazados.

Se utilizará una estructura del contenido para cada juego, es decir, El número de jugadores puede variar para cada juego y las reglas de los juegos deben mantenerse para todos los participantes.

Se les dará las siguientes indicaciones de forma general:

- 1. Las selecciones de los juegos estarán en correspondencia con el grado o edad en la que se vaya a utilizar.
- 2. En el caso de los juegos de resistencia, la duración de los mismos, estará en correspondencia con la edad o el grado en el que se esté trabajando, variando el tiempo de la carrera según los objetivos del grado.
- 3. El juego debe adecuarse al nivel físico e intelectual de los alumnos.
- 4. Las condiciones externas para la realización del juego deben estar preparadas con anticipación.
- 5. En el juego deben participar la mayor cantidad de alumnos posible.

www.unipamplona.edu.co

6. Los objetivos y reglas del juego deben ser asimilados por los participantes antes de comenzar el juego y ser observados estrictamente durante su realización.







- 7. En el caso de que el juego se realice por equipos, estos deben ser iguales en número y posibilidades físicas.
- 8. Las explicaciones sobre los objetivos y las reglas deben ser claras y breves, de ser necesario se realizará una prueba anterior.
- 9. Al terminar el juego deben darse sus conclusiones señalando y estimulando al ganador y planteando los aspectos positivos y negativos observados durante la actividad.

#### Definición de capacidades físicas:

Las capacidades físicas del ser humano son el conjunto de elementos que componen la condición física y que intervienen en mayor o en menor grado, a la hora de poner en práctica nuestras habilidades motrices. Es decir, son las condiciones internas que cada organismo posee para realizar actividades físicas, y que pueden mejorarse por medio del entrenamiento y la preparación.

Nos referimos a capacidades como la flexibilidad, la fuerza, la resistencia, la velocidad, el equilibrio, la sincronización, entre otras.

A pesar de que las capacidades físicas de un organismo provienen de su genética, mucho de su ejecución tendrá que ver con la práctica y con el estado físico, que es la condición general de preparación para el ejercicio físico que un organismo determinado posee.

Así, una persona con tendencia genética a una baja resistencia podría entrenarse y sobreponerse a las limitantes con que ha nacido, ya que su organismo responde a la práctica. Las capacidades físicas se clasifican en dos tipos: coordinativas y condicionales, las cuales a continuación veremos por separado.

#### Capacidades físicas coordinativas:

Se trata de aquellas que dependen principalmente del control del sistema nervioso central sobre la musculatura, ya que su ejecución depende de estructuras perceptivas y analíticas implicadas en el movimiento mismo.

Por esa razón, su ejecución es consciente y la repetición puede simplemente conducir a fijar los movimientos requeridos tal y como se los desea. Ejemplos de capacidades físicas coordinativas son: el equilibrio, la coordinación, el ritmo, la orientación, la reacción y la adaptación.







#### Capacidades físicas condicionales:

las capacidades físicas condicionales dependen de la eficiencia energética del metabolismo, o sea, de la capacidad del cuerpo de sostener el esfuerzo frente al consumo de la energía disponible, de modo que no implican acciones ni condicionamientos conscientes, sino más bien ciertas capacidades pasivas. Son ejemplo de estas capacidades físicas las siguientes: la fuerza, la resistencia, la flexibilidad, la velocidad y la destreza.

#### **Equilibrio:**

En general, el equilibrio podría definirse como "el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio". El concepto genérico de equilibrio engloba todos aquellos aspectos referidos al dominio postural, permitiendo actuar eficazmente y con el máximo ahorro de energía, al conjunto de sistemas orgánicos.

**Equilibrio dinámico:** Es el estado mediante el que la persona se mueve y durante este movimiento modifica constantemente su centro de gravedad y su sustentación. Con una importancia más directa sobre la mayoría de los deportes, se define como la capacidad de mantener la posición correcta que exige la actividad física (esquí, ciclismo, deportes de equipo), a veces realizada en el espacio (aire) (voleibol, acrobacias,), a pesar de la fuerza de la gravedad.

#### Coordinación:

La coordinación se puede definir como la capacidad para realizar eficientemente los movimientos, de manera precisa, rápida y ordenada. Es decir, la coordinación es lo que nos permite mover de forma sincronizada todos los músculos implicados en una acción para realizarla de la manera más adaptada posible. Aunque la motricidad y el movimiento implican una gran cantidad de áreas cerebrales frontales, la principal estructura encargada de la coordinación es el cerebelo. Una mala coordinación puede impedir que vivamos con normalidad nuestro día a día. No es raro que esta sea una de las capacidades que más se deteriore con el envejecimiento, dificultando las actividades de la vida diaria. Afortunadamente, puede ser entrenada mediante estimulación cognitiva.





#### Fuerza:

La fuerza, entendida como una cualidad funcional del ser humano, es la capacidad que nos permite oponernos a una resistencia o ejercer una presión por medio de una tensión muscular. Ejemplos: levantar un peso, arrastrar un objeto o empujar algo.

La fuerza está englobada dentro de las capacidades físicas básicas condicionales, así como la resistencia, velocidad y flexibilidad; que se vinculan a la posibilidad de realizar un movimiento en la menor cantidad de tiempo posible, vencer una resistencia gracias a la tensión, mantener un esfuerzo en el tiempo o alcanzar el máximo recorrido posible de una articulación.

#### Resistencia:

Es la habilidad que tiene un organismo de esforzarse y permanecer activo por un largo periodo de tiempo, así como también su habilidad de resistir, soportar y recuperarse. Específicamente se relaciona con la adquisición y el uso del oxígeno para alcanzar adecuadamente las demandas de energía durante el ejercicio.

#### Flexibilidad:

La flexibilidad es la capacidad que tienen las articulaciones de poseer una determinada amplitud de movimiento. Esta capacidad física no está determinada por factores energéticos como: las capacidades condicionales, ni por factores nerviosos como las capacidades coordinativas; es decir, que no se deriva de la obtención o transmisión de energía ni tampoco del proceso de regulación y dirección de los movimientos; sino que está en dependencia de factores morfológicos estructurales de las articulaciones, de la elasticidad de los músculos, cartílagos y tendones. Actualmente la mayoría de las instituciones y organizaciones deportivas son sensatos de que las prácticas constantes de las actividades benefician al individuo a desarrollar sus capacidades físicas.

#### Velocidad:

La velocidad es una de las capacidades físicas más importantes en la práctica de cualquier actividad física de rendimiento. La rapidez de movimientos en las acciones deportivas es primordial, ya que la efectividad en su ejecución depende, en gran medida, de la velocidad con la que se realice. Es la capacidad física que nos permite llevar a cabo acciones motrices en el menor tiempo posible





#### 2.7.2 MARCO TEÓRICO

(Groos, 1902), "el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia."

Para Groos, 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. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

(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."

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)

(Pol, 2007), "el juego es una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego."

(Ruiz, 1992), define el juego como "un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo."

(Huizinga, 2013), define el juego como "una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente."







(Montañés, 2000), define el juego como "una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso."

(Rodríguez, 2008), se refiere al juego como: "Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales."

Gutton (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Roger Caillois y Moreno Palos (1980): El juego es una actividad libre, lúdica, con finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada, gratificante y creativa.

(Cols, 2010), en su revista "Conceptos y clasificación de las capacidades físicas", cita a (Generelo, 1998), quien define como capacidades físicas a "la resistencia, la fuerza y la velocidad y como capacidades coordinativas informacionales a la velocidad, la flexibilidad y otras capacidades coordinativas en un sentido más estricto."

(Villar, 1998), expone que la coordinación "es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

(Jiménez, 2002), menciona que la coordinación es "aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones."

(col, 1989) recalca que la flexibilidad es "la capacidad del individuo de alcanzar las máximas amplitudes articulares, acompañadas de las elongaciones musculares y ligamentosas correspondientes."

(cols, 1998), define la velocidad como "la capacidad de un sujeto para realizar acciones motoras en un mínimo de tiempo y con el máximo de eficacia". Determina que se trata de una capacidad híbrida que se encuentra condicionada por todas las demás capacidades condicionales (fuerza, resistencia y movilidad).







(Ortiz, 2004), define la velocidad como "la capacidad de reaccionar y realizar movimiento ante un estímulo concreto, en el menor tiempo posible, con la mayor eficacia y donde el cansancio aún no ha hecho acto de presencia."

(Marcello, 2001), plantea que la agilidad "es la habilidad física que les permite a los individuos desacelerar con rapidez y eficiencia, cambiar de dirección y acelerar rápidamente, en un esfuerzo por reaccionar de manera apropiada a las señales relevantes para la actividad"

(Zintl, 1991), expone que la resistencia es "la capacidad de resistir psíquica y físicamente a una carga durante largo tiempo produciéndose finalmente un cansancio (pérdida de rendimiento) insuperable (manifiesto) debido a la intensidad y duración de la misma y/o; de recuperarse rápidamente después de esfuerzos físicos y psíquicos."

(Martin, 2001), "la resistencia es la capacidad para sostener un determinado rendimiento el más largo periodo de tiempo posible."

(Guzmán, 2003), "La fuerza es un elemento común de la vida diaria pues cada actividad humana, desde el movimiento más simple requiere de su utilización. Por ello tanto en el deporte como en el trabajo cotidiano existe un cierto tipo de producción de fuerza".





## CAPITULO III: INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES

## 3.1 DISEÑO

#### **CRONOGRAMA OCTUBRE NOVIEMBRE** SEMANA 2 **SEMANA 3 SEMANA 4** SEMANA 5 **SEMANA 1** SEMANA 6 **SEMANA 7 SEMANA 8 HABILIDAD EQUILIBRIO** X X ORIENTACIÓN **VELOCIDAD** X **FLEXIBILIDAD** X X







#### 3.2 EJECUCIÓN

#### 3.2.1 EQUILIBRIO

Actividad 1: Circuito Juegos Socio motriz

#### DESCRIPCIÓN METODOLOGICA

Para este juego ubicamos a los estudiantes en dos filas. Cada estudiante tendrá consigo una cuchara y una pelota de ping pong que deberán llevar en la boca mientras van avanzando por cada estación sin que está se le caiga al suelo. Al frente de ellos estarán unas estaciones. En la primera estarán situados 3 aros donde el estudiante deberá agarrarlo con las dos manos y pasarlo por todo su cuerpo uno por uno. En la segunda estación estará tres conos, los cuales deberán darle una vuelta a cada uno y por ultimo un platillo donde el estudiante deberá agacharse completamente o casi que, acostados para poder meter la pelota en el hueco del platillo, después de esto sale el siguiente compañero y realiza de nuevo el circuito. Las reglas para este juego son muy sencillas: si al estudiante se le cae la pelota deberá comenzar de nuevo, si pasa a la otra estación sin haber realizado el ejercicio anterior correctamente tendrá que comenzar desde cero, el estudiante no podrá utilizar las manos para sostener la cuchara ni tampoco para mover los materiales para su conveniencia. El equipo que logre meter el mayor número de pelotas ganará.

#### **DESCRIPCIÓN GRAFICA**















#### **Actividad 2: Juegos motrices**

#### **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para el inicio de este juego se dividen a los estudiantes en dos grupos. Cada grupo elije al compañero quien saldrá de primero. Delante de ellos estarán situados tres conos y más adelante tres platillos. La dinámica de este juego consiste en que el estudiante debe desplazarse con los pies metidos en un costal, llegar hasta donde están los platillos, agarrarlo uno por uno e ir colocándolos en cada cono. Una vez que cada cono tenga los platillos, el estudiante regresa y le pasa el costal al siguiente compañero para que realice ejercicio, pero en este caso debe colocar cada platillo en su lugar, es decir, quitar los platillos de los conos y dejarlos donde estaban al principio.

## DESCRIPCIÓN GRAFICA







**Actividad 3: Juegos cooperativos** 

#### **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para la organización de este juego se dividen a los estudiantes en grupos de cinco cada uno, se forman a los estudiantes uno al lado del otro, deberán estar trenzados y con un cono en la cabeza, el cual no debe dejar caer al piso mientras avanzan hacia delante. Solo pueden pasar dos grupos. Deben llegar hasta la línea demarcada por el docente.

Las reglas son muy sencillas, si se le cae el platillo a un miembro del grupo deberán empezar de nuevo, por eso es muy importante que se desplacen con cuidado.

#### DESCRIPCIÓN GRAFICA









"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia

Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 www.unipamplona.edu.co



#### Actividad 4: Juegos de agilidad corporal.

#### DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado la pata coja, se dividen el grupo, en este caso de cinco estudiantes. Los dos primeros estudiantes de cada grupo deberán salir saltando en un solo pie para poder desplazarse y lograr así el objetivo, para ello, el docente colocará tres conos y tres platillos en línea y por ultimo una pelota para cada grupo, la cual estará metida en un cono. La idea es que recojan todos los elementos sin bajar el pie.

Cuando el docente suene el silbato saldrán avanzando y primero deben recoger los conos, luego los platillos y por último la pelota que tiene un poco de dificultad, ya que está metida en los conos, cabe recalcar que dicha pelota es caucho. Una vez que haya recogido todo, debe devolverse con a un solo pie hasta la línea de inicio Las reglas de este juego son muy sencillas, si el estudiante deja caer ya sea un cono y un platillo o si baja el pie, tendrá que empezar de nuevo. El objetivo de este juego es que los estudiantes mejoren su equilibrio corporal mediante la utilización de materiales como conos y platillos.

#### DESCRIPCIÓN GRAFICA







Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 www.unipamplona.edu.co



#### 3.2.2 ORIENTACIÓN

Actividad 1: Juegos esquemas corporales.

#### DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado conoce tu cuerpo, ubicaremos a los estudiantes en dos grupos y en hileras se colocan mirándose de frente a una distancia de un metro, esta distancia estará dividida por unos platillos. La idea de este juego es que cuando el docente les indique que parte del cuerpo deben tocarse, ellos lo hagan, por ejemplo: Hombro izquierdo, rodilla derecha, oreja izquierda, ombligo, mejillas, etc. Incluso, se les puede decir que realicen saltos, giros, medio giro, y que se agachen. El orden puede variar si el docente así lo desea. Los estudiantes deben estar muy atentos porque cuando el decente grite ¡YA! deben agarrar los platillos, los cuales serán limitados, es decir, un platillo por cada dos estudiantes. Este juego requiere de mucha coordinación y concentración, ayuda el estudiante a conocer el cuerpo de una manera recreativa. Las reglas son muy sencillas, si el profesor se percata de que algún estudiante no lleva la secuencia o el orden o si se equivoca señalando la parte del cuerpo que el docente les indique se le colocará una penitencia, quien sume más platillos ganará y si el estudiante saca ventaja y agarra el platillo sin en profesor haberlo indicado, perderá y de igual manera se le aplicará una penitencia. El objetivo de este juego es mejorar la coordinación y la agilidad mental.

#### **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









#### Actividad 2: Juegos de destreza y agilidad.

#### **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado la gallina ciega, se dividen a los estudiantes en dos grupos, A y B, el docente escoge a uno por cada grupo y les vendará los ojos con un pañuelo. Delante de ellos y a una distancia de 3 metros estarán ubicados tres dos platillos y uno de ellos tendrá una pelota de caucho y más adelante un cono, todo esto para cada estudiante. Cuando el docente les indique agarrar primero, deben desplazarse con ayuda de los compañeros, los cuales, los estarán guiando en voz alta hacia donde deben dirigirse para poder lograr el objetivo. Por ejemplo: El docente les dice "agarrar el cono" los compañeros les van diciendo en voz alta hacia donde se tienen que dirigir. Una vez tomando cono, deben entregarlos a los compañeros e inmediatamente salen de nuevo a agarrar lo que el profesor les indique, ya sea la pelota de caucho o el platillo. Cuando el estudiante haya logrado recoger todos los materiales, el docente escogerá a otro compañero para vendarles los ojos y realizar nuevamente el juego. El objetivo de este juego es que los estudiantes mejoren capacidad la coordinativa v su agilidad corporal v sensorial. Las reglas son muy básicas, los estudiantes que realizan el juego no deben quitarse la pañoleta mientras realizan el juego, deben agarrar lo que el docente les indique y los compañeros no se deben meter a la cancha a tratar de ayudarlos porque perderán.

#### DESCRIPCIÓN GRAFICA







Pamplona - Norte de Santander - Colombia Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 www.unipamplona.edu.co



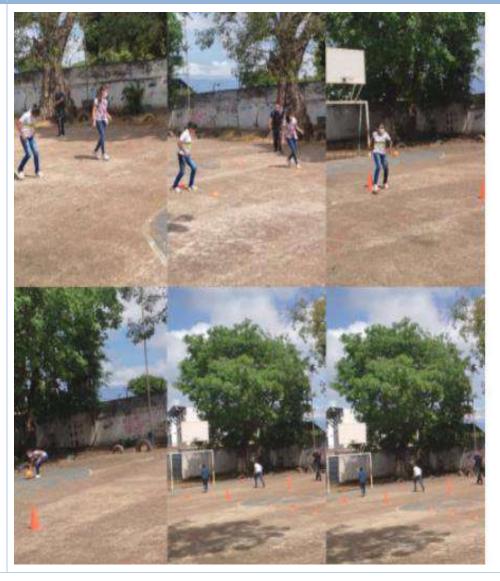
#### **Actividad 3: Juegos cognitivos**

#### DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego denominado "juguemos de espaldas" se dividen a los estudiantes en dos grupos A y B. El docente ubica tres platillos, dos conos y por ultimo dos balones de material de caucho. Todo esto se ubica de frente en línea recta para cada uno de los grupos. El docente escoge quien saldrá primero de cada grupo y se le indica que deben desplazarse de espaldas, cuando lleguen a los platillos deben pasar en zigzag, luego se encontraran con dos conos, los cuales deberán darle un circulo a cada uno y por ultimo recoger los balones que están metidos en conos. Luego se regresa rápidamente de espalda y se lo entrega a uno de sus compañeros. Quien entregue la pelota a su compañero obtendrá un punto. Luego el docente coloca nuevamente los balones en sus posiciones para que pasen los siguientes estudiantes y realicen nuevamente el juego. Las reglas del juego solo es una y es la siguiente: Los estudiantes No pueden mirar hacia atrás porque tendrá que empezar de nuevo.

El objetivo del juego es que los estudiantes mejoren la orientación espacial y a su vez sus capacidades motrices. Con este juego el docente se dará cuenta de algunos problemas de orientación y lo que se puede hacer para mejorarlos.

#### **DESCRIPCIÓN GRAFICA**







Pamplona - Norte de Santander - Colombia Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 www.unipamplona.edu.co



#### Actividad 4: Juego psico-motriz

#### **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "carritos con cuerda", ubicaremos a los estudiantes por parejas. El docente colocará una pita a cada uno de los aros y se escoge quien estará dentro del aro cumpliendo la función del carrito y quien llevará halado ese carrito sujetando la cuerda o pita desplazándose hacia delante. Cada pareja se pone mirando de frente y las parejas deben estar separadas, una al lado de la otra a una distancia de un metro. Cuando el docente dé la orden, deberán avanzar hacia delante, donde se encontrarán con dos platillos en línea recta para cada pareja, deben darle una vuelta a cada uno y seguir avanzando hasta la línea demarcada por el docente. Inmediatamente se regresan, pero cambian las posiciones, es decir, quien cumplía el papel del carrito pasa a coger la cuerda y quien tenía la cuerda pasa a ser el carrito y avanzan hasta llegar a la línea de inicio. Es importante que el aro vaya siempre arrastrando el suelo.

El objetivo de este juego es mejorar la orientación ya que el compañero que lo va halando lo va guiando a dar cierta cantidad de pasos mientras avanza, es por eso, que debe coordinar los pasos para poder avanzar correctamente con ayuda del su compañero quien es el encargado de ir halando. Todo está en que vayan lento y seguro.

#### DESCRIPCIÓN GRAFICA







Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 www.unipamplona.edu.co



#### 3.2.3 VELOCIDAD

Actividad 1: Juego de destreza

## **DESCRIPCIÓN TEORICA**

En este juego llamado "Corre con rapidez "se dividen a los estudiantes en dos grupos A y B, los cuales estarán en fila. El docente colocará para cada grupo 5 conos en línea recta, cada cono tiene una distancia de un metro del otro. De cada grupo se escoge a un estudiante el cual tendrá 5 platillos cada uno y es quien iniciará con el juego, que consiste en que cuando el docente diga ¡YA! deben salir corriendo lo más rápido posible e ir colocando o metiendo cada platillo en cada cono, es decir, un platillo por cada cono, cuando lo haya hecho se devuelve rápidamente hasta donde inicio para que salga el siguiente compañero pero, en este caso solo tendrá que sacar los platillos de cada cono y correr hasta donde inició y así sucesivamente. El objetivo principal de este juego es que los estudiantes desarrollen todo su potencial físico, en este caso su velocidad, que los estudiantes puedan ejecutar una acción en el menor tiempo posible y que también puedan obtener más resistencia física a la hora de realizar cualquier actividad, como correr, trotar, jugar futbol. Etc.

#### **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









#### **Actividad 2: Juego cooperativo**

# **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "creando una serpiente" dividimos a los estudiantes en dos grupos A y B y que hagan una fila cada grupo. El docente pone tres conos en línea recta para cada grupo. Cada cono está separado uno del otro a una distancia de un metro. Se escoge a dos estudiantes de cada grupo, los cuales empezaran con el juego que consiste en lo siguiente: A la señal del docente se desplazan y al llegar a los conos deben darle una vuelta a cada uno, se regresan y traigan agarrados de las manos a el siguiente compañero y repetir lo mismo, es decir, darle la vuelta a cada cono, regresar nuevamente y traer al siguiente estudiante hasta que se forme la serpiente y llegar hasta la línea de meta. El objetivo de este juego es que los estudiantes mejoren su velocidad de logar una acción en el menor tiempo posible y la fuerza, ya que, al momento de avanzar con los compañeros sujetos de las manos, implica aplicar fuerza. La muy sencilla: al momento de ejecutar el juego ningún estudiante debe soltarse porque tendrá que empezar de nuevo.









#### Actividad 3: Juego velocidad de reacción.

# **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado " circulo de campeones" se divide el curso en dos grupos A y B. El docente les dice que primero debe pasar el grupo A y deberán formar un circulo, cada estudiante sostendrá un palo, de forma vertical y debe en contacto con el suelo. El juego consiste en que cuando el profesor diga ¡YA!, los estudiantes empiezan a rotar de posición hacia la derecha. En ese instante, deben soltar los palos y al momento de cambiar a la posición del compañero, debe tratar de agarrar el palo, evitando que caiga al suelo.

El objetivo de este juego es que los estudiantes mejoren la velocidad de reacción, pero también que mejoren su autoestima.

### **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









#### Actividad 4: Juego velocidad de reacción

# **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "corre por el color" Se ubican de izquierda a derecha dos pelotas de diferente color, en este caso, amarillo y azul. Cada pelota estará a una distancia una de la otra a tres metros. Y dos estudiantes ubicados de frente a una distancia de tres metros. El juego consiste en que cuando el profesor diga "Azul" deben desplazarse rápidamente para agarrar la pelota de dicho color, pero solo uno podrá agarrarla, el más rápido.









#### 3.2.4 FLEXIBILIDAD

Actividad 1: Juego de habilidad corporal

### **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "Circulo de aros" el docente divide el grupo en dos círculos, es decir, de pie, en círculos, agarrados de las manos. Colocamos un aro de gimnasia atravesado en los brazos de dos estudiantes. Α continuación. cada estudiante intenta pasar su cuerpo por el aro sin soltarse las manos en ningún momento comenzando por una persona y siguiendo hasta que llegue el aro a ella misma de nuevo. Luego, el docente incluirá otro aro más parar darle más complejidad al juego. El docente puede incluir la cantidad de aros dependiendo de cuantos estudiantes haya en la clase. En este caso trabajamos con dos grupos iguales pequeños, entonces la cantidad de aros debe ser poca, máximo 3. Este juego tiene como objetivo desarrollar flexibilidad en los estudiantes como así la habilidad corporal. Las reglas del juego es que los estudiantes no deben soltarse ni mucho menos pasar el aro con las manos.









# **Actividad 2: Juego corporal**

# **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "atrapando lagartijas" el docente divide el curso por parejas, se les da las indicaciones que la lagartija debe estar en posición de flexoextensión de brazos o en posición de lagartija y el estudiante que las atrapa debe estar con un aro. La lagartija debe avanzar hacia delante mientras el compañero que las atrapa debe pasarle el aro por todo el cuerpo, primero deben meter las manos, luego la cabeza, tronco y pies. Se vuelve a repetir lo mismo hasta llegar donde el profesor les indique. El objetivo del juego es que los estudiantes fortalezcan sus capacidades físicas, en este caso, la flexibilidad. También se mejora el trabajo en equipo.

# **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









#### **Actividad 3: Juego corporal**

# DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "Juego del limbo" el docente forma el grupo en una fila. El docente sostiene con ayuda de un estudiante un palo de forma horizontal. La idea de este juego es que cada estudiante trate de pasar por debajo del palo a la altura que el docente les ponga, el palo va a ir bajando cada vez más y los estudiantes necesitan ser más flexibles para lograr pasar cada vez que el palo baje. El importante que el estudiante se arquee o flexione el tronco hacia atrás lo más que pueda. El objetivo de este juego es mejorar la flexibilidad de los estudiantes y a su vez, su desarrollo corporal.

# DESCRIPCIÓN GRAFICA



**Actividad 4: Juegos motrices** 

### DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "pasa y agarra el balón con los dos pies" el docente ubica a los estudiantes sentados en un círculo. El estudiante empieza pasando el balón sostenido con los dos pies, sin dejarlo caer al siguiente compañero. La idea es que logren pasar el balón hasta el último estudiante sin dejarlo caer. Luego se incluye otro balón para que el juego sea más emocionante y que implique mover un poco más rápido la cadera y las piernas. El objetivo de este juego es mejorar la flexibilidad de cadera para que así realicen movimientos más eficientes.

### DESCRIPCIÓN GRAFICA









# 3.2.5 EQUILIBRIO

Actividad 1: Juego cooperativo

## DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "la serpiente humana" el docente divide a los estudiantes en dos grupos y en hileras. A continuación, El docente ubica un cono, dos platillos y por ultimo un cono la línea recta para cada grupo. Luego, los estudiantes de cada hilera les pasan la pierna más hábil a los compañeros de atrás y así sucesivamente, quedando a un solo pie, es decir, el compañero que está detrás le sostiene la pierna al compañero de adelante. El desarrollo del juego consiste en que cuando el profesor diga ¡YA! Los estudiantes salgan saltando o se desplacen saltando sin bajar el pie. El estudiante que está de primero es el responsable de recoger los materiales los materiales nombrados anteriormente, apena recoja el primer material se lo pasa al compañero que está detrás y así sucesivamente hasta recoger el ultimo. La regla del juego es que la serpiente no se puede desarmar, los estudiantes no pueden bajar el pie en ningún momento. Gana el primero equipo en lograr recoger todos los materiales.

El objetivo del juego es que los estudiantes mediante este juego, logren mejorar su equilibrio dinámico gracias al juego cooperativo.









#### Actividad 2: Juego de equilibrio dinámico

# **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "Que no se caiga el palo" el docente divide el grupo en dos hileras y se le da un palo a los estudiantes que están de primeros, pues son ellos quien empezaran con el juego. A continuación, el docente ubica conos y platillos en línea recta a cada grupo. Los estudiantes que tienen el palo, deberán colocarlo en la palma de la mano e ir avanzando sin que este se les caiga, para ello, es muy importante que vayan lento y mantengan mucha concentración. Cuando lleguen al primer cono, debe pasar por los siguientes en zigzag, pero, manteniendo el equilibrio del cuerpo y vendo lo más lento posible para que así el palo no se caiga. Apenas termine de pasar en zigzag por todos los conos y platillos se devuelve corriendo y le entrega al siguiente compañero para que repita el ejercicio y así sucesivamente hasta que pasen todos.

El objetivo de este juego es que los estudiantes mejoren su equilibrio corporal, pero también la concentración. La regla de este juego es que, si al estudiante se le cae el palo, tiene que empezar de nuevo.









# Actividad numero 3: Juego cooperativo

# DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "pies atados" el docente ubica a los estudiantes por parejas para luego proceder junar un pie al otro pie del compañero para así amarrarlos de tal manera que queden juntos. continuación, el docente un cono, un platillo y otro cono en línea recta a cada pareja. El juego se desarrolla de la siguiente manera: Cuando el docente grite "YA", las parejas de desplazan como puedan (saltando, caminando) y deberán recoger primero el cono, luego el platillo y por último el cono. Gana la pareja que logre recoger todos los elementos. En caso de empate, se vuelve a repetir el juego.

El objetivo de este juego es que los estudiantes mejoren su equilibrio corporal, con ayuda de los pies atados al otro pie del compañero se le está exigiendo un esfuerzo mayor y esto hace que logre el objetivo de hacerlo mejor cada día.









#### Actividad 4: Juego habilidad corporal

# DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "sigue las hullas" dividimos en grupo en dos y en hileras. El docente escoge en cada grupo a un estudiante el cual empezará con el juego, así mismo, se les entrega dos huellas del pie derecho e izquierdo. El desarrollo del juego consiste en que cuando el docente de la orden, van a avanzar colocando huella por huella, por ejemplo: Si empieza con la huella del pie izquierdo, debe poner la del pie derecho y poner el pie encima de ella y así sucesivamente hasta llegar a la zona demarcada por el profesor que será un como para cada grupo, pero debe mantener el pie que acabó de quitar levantado para realizar la correcta ejecución del juego y mejorar el equilibrio. Este juego tiene como objetivo mejorar el equilibrio de los estudiantes. fortaleciendo todas capacidades básicas.

# **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









# 3.2.6 ORIENTACIÓN

Actividad 1: Juego direccional

# **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "vertical y horizontal", el docente divide el curso en pequeños grupos de tres estudiantes. A continuación, el docente coloca 9 aros (todos pegados) en el piso de la cancha de microfútbol para que luego se ubique el primer grupo de tres estudiantes en línea con los aros, es decir, cada uno de ellos va a tener 3 aros, pero estos estarán pegados. El desarrollo del juego consiste en que cuando el docente diga "horizontal" los estudiantes deben pasar a los aros y formar una línea horizontal v cuando les diga "vertical" deben formar una línea vertical. Luego de haber realizado correctamente las posiciones, el docente llama al siguiente grupo para que realice el juego.

Este juego tiene como objetivo mejorar la orientación espacial de los estudiantes, ya que esto permite que se puedan ubicar en el tiempo y espacio.

# **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









#### Actividad 2: Juego de concentración

# **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "más lejos, más cerca", el docente organiza a los estudiantes para formen dos grupos y hagan una hilera cada uno. Luego, el docente organiza y coloca un cono, un platillo y un balón en línea recta, todo esto para cada grupo. El desarrollo de juego consiste en que cuando el docente diga "más lejos", los estudiantes salgan corriendo y que cojan lo que está más lejos que en este caso es el balón. Asimismo, si el docente dice "más cerca", deberán traer lo que está más cerca que este caso son los conos. El objetivo de este juego es que los estudiantes mejoren su orientación espacial, reconociendo que objeto está más lejos y cual está más cerca mediante las indicaciones que el docente les diga.

# **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









#### Actividad 3: Juego de concentración

# DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "estudiantes a sus aros" el docente coloca 9 aros pegados y en línea recta en el piso de la cancha. Luego, se ubican todos los estudiantes la hielera a los lados de los aros. El desarrollo del juego consiste en que cuando el docente de suene el silbato, los estudiantes empiezan a trotar alrededor de los aros y cuando escuchen "estudiantes a sus aros", deberán meterse en cada aro. Como en este caso son doce estudiantes, tres quedarán por fuera. A partir de aquí de va quitando un aro cada vez que salga un estudiante para hacer el juego más interesante. El ultimo estudiante en quedar, ganará Las reglas del juego son muy sencillas, si más de dos estudiantes quedan en el mismo aro, se les colocará una penitencia como darle 3 vueltas a la cancha.

El objetivo de este juego es que los estudiantes desarrollen y mejoren su orientación, ya que este juego les permite estar atento y tener una mirada periférica donde el estudiante desea estar apenas que el docente diga "estudiantes a sus aros".









#### Actividad 4: Juego de orientación

# DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "saltemos hacia adelante, hacia atrás, izquierda y derecha", el docente ubica a los estudiantes en una hilera y organiza y coloca nueve aros en el suelo. A continuación, el docente escoge quien empezará con el juego. El desarrollo de este consiste en que cuando el docente diga hacia delante, el niño salte hacia el siguiente aro, cuando se le diga "derecha", el estudiante saltara hacia la derecha y así sucesivamente. Luego de que cumpla con todas las indicaciones que el docente le diciendo, pasará el siguiente vaya estudiante. El objetivo de este juego es que los estudiantes mediante las indicaciones que el docente les da, se orienten para así poder avanzar correctamente.

# **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









## 3.2.7 VELOCIDAD

Actividad 1: Juego cooperativo

## DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "La cadena" el docente ubica a los estudiantes uno al lado del otro para explicarle en qué consiste el juego: Se escoge a un estudiante el cual debe cumplir la función de tocar a cualquier compañero mientras corren por toda la cancha de microfútbol. Segundo, los demás compañeros por toda la cancha dispersan microfútbol. Tercero, cuando el docente diga "¡Ya!" el estudiante que se escogió al principio deberá correr y tocar a cualquier compañero, si esto pasa, se unen con las manos para atrapar o tocar el siguiente compañero hasta que no quede ninguno y así formar la cadena, así mismo, mientras intentan tocar a los compañeros no se pueden soltar de las manos y estos, no pueden tampoco salirse de la zona delimitada por el docente. El objetivo de este juego es que los estudiantes mejoren y adquieran mayor velocidad al momento de practicar deportes específicos que requieran velocidad.









# Actividad 2: Juego de destreza

# **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "blancos y negros" el docente divide el grupo en dos y uno recibe el nombre de blancos y el otro recibe el nombre de negros. continuación, el docente los ubica para que queden dándose las espaldas. El juego consiste en que cuando el docente diga "blancos", los blancos deben corriendo hasta el otro lado de la cancha de microfútbol y los negros deben intentar agarrarlos a todos. Ahora bien, si el docente dice "negros" los negros corren y los blancos corren a atraparlos. Se debe tener en cuenta que para que se dé un punto a favor por lo menos 3 de cada grupo deben llegar hasta donde están los arcos. Este juego tiene como objetivo mejorar las capacidades físicas de los estudiantes, pero enfocándose más en la parte de la velocidad.

# **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









# Actividad 3: Juego en equipo

# DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "la telaraña y el bicho" el docente divide el grupo en dos en la mitad de la cancha de microfútbol quedando mirándose de frente. Un grupo será la telaraña y el otro grupo serán los bichos. El juego consiste en que los bichos intentarán corren para avanzar al otro lado de la cancha y el otro grupo o la telaraña no debe permitir que ninguno pueda pasar. La idea de este juego es que los bichos corran lo más rápido posible para llegar al otro lado y poder ganar un punto.

Con este juego el estudiante mejora la velocidad, la agilidad y el trabajo en equipo.

# **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









#### **Actividad 4: Juego motriz**

# DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "Quien llegue primero" el docente ubica a los estudiantes en un círculo y se escoge a un estudiante que estará por fuera del círculo. El juego consiste en que cuando el docente diga ¡YA!, el estudiante que está por fuera del circulo empieza a correr, puede ser por la derecha o la izquierda, según la que el profesor indique. A continuación, el estudiante toca en el hombro a cualquier compañero que desee y este deberá correr en sentido contrario y tratar de llagar de primero hasta el mismo puesto antes que su compañero, es decir, el que lo tocó, esto quiere decir que él también tiene que correr apenas lo toca para poder quitarle el puesto al compañero. El objetivo de este juego es que los estudiantes puedan mejorar la máxima velocidad, que sean capaces de dar lo mejor en otro juego o en un deporte en específico, ya que en este juego el estudiante debe correr lo más rápido posible para poder llegar hasta el puesto del compañero que tocó.

# DESCRIPCIÓN GRAFICA









## 3.2.8 FLEXIBILIDAD

**Actividad 1: Juegos caporales** 

## **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "Los gimnastas", el docente les dice a los estudiantes que se acuesten en el piso mirando boca arriba y que levanten los pies y los mantengan pegados para que el docente le coloque a cada uno en una planta de los pies un platillo a cada estudiante. El juego consiste en que deben subir y bajar las piernas totalmente extendidas suavemente sin que el platillo se caiga al suelo. El docente puede ir colocando otro platillo arriba del que ya había puesto para darle más complejidad al juego. Si a aun estudiante se le cae el platillo va saliendo y así hasta que quede un solo ganador quien será el gimnasta más flexible. Este juego tiene como objetivo mejorar la flexibilidad de los estudiantes, este juego también abarca un poco la parte de la resistencia, entonces podemos afirmar que también sirve para adquirir flexibilidad y resistencia.









#### Actividad 2: Juego de destreza

# DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "los cangrejos", el docente les dice a los estudiantes que se pongan acostados boca arriba y que se levanten apoyando las manos y piernas en el piso para quedar así en forma de cangrejos. El docente le coloca a cada uno un platillo en la parte de la cintura. El juego consiste en que cuando el docente diga "YA", los estudiantes deben desplazarse sin dejar caer el platillo hasta una línea delimitada por el docente. El juego es muy sencillo como podemos observar, pero muy divertido. Tiene como objetivo mejorar la flexibilidad de todos los estudiantes, pero también la fuerza y la resistencia.

# **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









#### **Actividad 3: Juego caporal**

# DESCRIPCIÓN TEORICA

Para este juego llamado "atrévete a agarrar el platillo" el docente ubica a los estudiantes en dos grupos, los cuales estarán sentados y mirándose de frente y cada uno tendrá un platillo en la cabeza. El juego consiste en que los estudiantes deben intentar quitarle el platillo de la cabeza al compañero que tiene al frente, para eso deben inclinar el tronco lo suficientemente para poder llegar al objetivo. Si el compañero lograr quitárselo, le corresponde después quitárselo a él. Este juego tiene como objetivo mejorar la flexibilidad de los estudiantes, ya que en este juego deben inclinarse totalmente para poder quitarle el platillo al compañero de la cabeza.

# **DESCRIPCIÓN GRAFICA**









# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



#### **Actividad 4: Juego corporal**

# **DESCRIPCIÓN TEORICA**

Para este juego llamado "dos en uno lo que hicimos fue trabajar dos capacidades físicas, la flexibilidad y el equilibrio, dos capacidades en un mismo juego. El docente divide el grupo en dos, grupo A y grupo B y se forma dos hileras. A continuación, el docente coloca una valla, dos conos, tres aros y por ultimo un platillo, todo esto para cada grupo y en línea recta. El docente le da a cada estudiante una cuchara y una pelotica de ping pong, la cual deberán llevar sobre la cuchara y sostener la cuchara con los dientes. El juego consiste en lo siguiente, deberán desplazarse lentamente y pasar por debajo de la valla, luego pasar por los conos en forma de zigzag, ir hacia los aros, agarrarlos y pasarlos por todo su cuerpo y por ultimo llegar hasta donde está el platillo, agacharse y tratar de meter la pelota sin ayuda de las manos en el hueco del platillo, si lo logra, es un punto para el equipo e inmediatamente sale el siguiente compañero a realizar el mismo ejercicio. Cabe aclarar que, si le cae la pelotica, deberán empezar de nuevo.

Este juego tiene como objetivo mejorar la flexibilidad y el equilibrio corporal de los estudiantes para así poder desempeñar con más facilidad cualquier otro juego o deporte.

#### DESCRIPCIÓN GRAFICA









### 3.3 ANEXOS









# 3.4 EVALUACIÓN

Los resultados obtenidos con la aplicación de esta propuesta y las actividades dirigidas hacia los estudiantes fueron positivos ya que se pudo evidenciar el interés por parte de los estudiantes al momento de realizar los diferentes tipos de juegos recreativos. Se evidenció también mucha participación activa porque era algo nuevo para los jóvenes, estos mencionaban que nunca, ningún otro profesor realizaba estos juegos y que les parecía muy divertido cada vez que lo ejecutaban.

El proceso de inicio a fin fue muy gratificante, los estudiantes querían volver a las clases presenciales ya que veían a un nuevo profesor de educación física con ideas nuevas, tanto así que se le pidió permiso a la rectora para poder realizar la propuesta de manera presencial, recibiendo una respuesta positiva por parte de la misma. Al principio de cada juego los estudiantes se sentían felices y muy contentos porque tenían meses que no entraban a la cancha de microfútbol dl colegio Arcesio Cáliz Amador, lugar donde se ejecutó la propuesta. Dos semanas después los estudiantes vuelven a clases presenciales y es aquí donde la propuesta se empieza a desarrollar arrojando resultados que al principio negativos por parte de algunos estudiantes porque presentaban cansancio de forma rápida en los juegos de velocidad. Mientras se avanzaba y pasaban los días mejoraban, mostrando mejor resistencia en la aplicabilidad. Por otra parte, al principio solo podíamos citar a los estudiantes una sola vez a la semana. Algunas veces, amanecía lloviendo y no era posible ejecutar los juegos, ya que la lluvia dejaba charcos dentro de la cancha e imposibilitaba la ejecución de la clase. En algún momento a algunos estudiantes se les dificultaba realizar algunos juegos, pero gracias a mi persona, se logró trabajar repetitivamente con esos estudiantes para lograran ejecutarlos sin ningún problema.

Los objetivos se cumplieron porque se logró la aplicación de los juegos en las semanas acordadas, así mismo, los estudiantes mejoraron sus capacidades físicas, como el equilibrio, la velocidad. Orientación y la flexibilidad.

Las recomendaciones hacia la institución es que deben realizarle un mantenimiento a la cancha de microfútbol y comprar implementos como aros ya que se encuentran en mal estado y balones de microfútbol y una maya de voleibol porque la actual no funciona.

Las recomendaciones hacia los estudiantes es que siempre que realicen juegos recreativos deben ejecutarlo correctamente, si presentan inconvenientes, tienen todo el derecho de que el docente se los explique nuevamente hasta lograr hacerlo bien.







Las recomendaciones a los futuros practicantes de educación física es que tengan un Plan B porque a veces en algunas instituciones no encontrará o serán escasos los implementos deportivos.

Las recomendaciones hacia los padres es que sean un ejemplo positivo llevando una vida activa usted mismo, convierta la actividad física en parte de la vida familiar paseando o jugando al aire libre juntos. regale o ponga al alcance de su hijo equipamiento que estimule la actividad física. lleve a los niños a lugares donde puedan practicar juegos que les gusten como parques, asociaciones deportivas, en lugar de ver la televisión después de las comidas, practiquen actividades tales como pasear o jugar a policías y ladrones.







# CAPITÚLO IV: ACTIVIDADES INTERISNTITUCIONALES

FECHA	ACTIVIDAD	EVIDENCIA
15 de octubre 2021	Maratón de lectura.	veronica cantillo
21 de octubre 2021	Semana andina.	SEMANA
Lunes, martes 8 horas		ANDINA
Miércoles jueves 8 horas		
Viernes 2 horas		Para la prevención de emborazos en la adolescencia Los jóvenes tomamo desiones responsables frente a nuestra sexualidad. Primero construyo
		Samuel Survey Prints of Columns
25 de octubre 2021	Día de la actividad física.	
Lunes 3 horas		







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



27 de octubre 2021 Miércoles 3 horas	Inician los juegos Supérate intercolegiados 2021.	







# CAPITULO V: FORMATO DE EVALUACIÓN

# 5.1 FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL SUPERVISOR – ASESOR DE PRÁCTICAS INSTRUCCIONES PARA EVALUAR

ASIGNE:

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

#### 1. Rol en la Institución

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

#### 2. Planeación

- > Proyecta estrategias de ejecución con objetivos precisos
- Es autónomo en sus decisiones
- Visiona y gestiona acciones futuras
- > Su proyecto de área es acorde con el PEI

#### 3. Organización

- Elabora y presenta su proyecto de desarrollo de área
- Lleva los diarios de campo-planes de unidad de clase
- > Su comunicación es fácil y asertiva
- La comunicación requerida es presentada con orden, pulcritud y estética





Ermin Page



# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...¡Es nuestro objetivo!



### 4. Ejecución

- La metodología propuesta es coherente con su plan de desarrollo
- Es puntual en el cumplimiento de sus obligaciones laborales
- Se integra a los grupos de trabajo con facilidad
- Es líder en desarrollo del trabajo de su área

#### 5. Control

- > Hace seguimiento continuo a las actividades desarrolladas
- Soluciona las dificultades encontradas en el desarrollo del proceso

NOMBRE DEL SUPERVISOR: NOÉ BIANCO QUINTERO

FIRMA DEL ALUMNO MAESTRO: Kevin Gonzalet

FECHA: 26/Nov/2021







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



# 5.2 FORMATO PLAN TEORICO INTEGRAL

# PLAN TEORICO PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO – MA	ESTRO:	Kevin U	1050 0	Sonzalez M	Uñoz
SUPERVISOR:	NOE	Quintero	Blance	)	
INSTITUCION:	I.E.T. I	Arcesio	Caliz	Amador	
FECHA: 26	INOV/	2021			

ACTIVIDADES	PUNTAJE	PUNTAJE
Demuestra dominio científico del tema y del grupo	5	5
2 Unifica criterios y aclara de conceptos y dudas	5	5
3 Emplea y domina el aspecto pedagógico y metodológico	4	3
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 material didáctico	4	4
8 Emplea bien el tablero y consigna lo principal	4	3
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
TOTAL	50	4,7

OBSERVAC			a .
Tener	en cuenta	un Poco más	el desempeño
			evolución o el
Ovance	de cada	estudionte.	







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...¡Es nuestro objetivo!



# 5.3 NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO – MAI	ESTRO:	Kevin k	sé Gonco	lez Muñoz	
SUPERVISOR: _	Lic.	NOE	Denntero	Blanco	
INSTITUCIÓN:	T.E.D.T	Arcesio	Call Ax	naolox	
GRADO Secuno	dara 6	° yq FECHA:	26/NO	15051	

ETAPAS	OBSERVACIÓN	%	NOTA	%
1 Administrativa	/a comunicación co. 105 demas profesores For may acertiva- Participativo en Previones y dipa reviones y ustos sus pantos de tema.		4,5	1,3
2 Docente y Evaluativa	Pealizo de minero exelente su practico integra siguio 105 recomenda dos estas da proposados de enseños de enseños de enseños de admirar.		5,0	2,5
3 Actividades extracurriculares	El estudiante Purticionactivamente en algunais actividades artindades artindades progranados por la institución		4.0	08
	NOTA DEFINITIVA	100%	4,6	100 %

	NOE	Quinte	80 B.		
Supervisor: _	Lic.	Noé	Quintero	Blunco	
Alumno – Ma	estro	Levin	sosé 60	nades Muños	

#### UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

Facultad de Educación

Departamento de Educación Física, Recreación y Deportes





www.unipamplona.edu.co SC-CER96940



# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



# 5.4 NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

# NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO – MAESTRO:	Levim	105€	Gontalez	MUTTOS
SUPERVISOR: Liz.	NO E COUR	ntern	Blunger	
INSTITUCIÓN: 1.60.	Arcesio (ai	liz Am	udor	
CURSO: Soundaria	6° / 9 FECHA: _	26/100	12021	

ETAPAS	%	NOTA ABSOLUTA	%
I. ADMINISTRATIVA	30%	4,5	1,3
II. DOCENTE Y EVALUATIVA	50%	5,0	2,5
III. EXTRACURRICULAR	20%	40	0,8
		NOTA DEFINITIVA	4,6

OBSERVACIONES ESPECIALES:
71 alumno-maestro Complió y realizo todos
Sus actividades Con mucha responsabilidadi,
Scenare for my product 1 Preciso con el tremo
establecido por su supervisor. ParticiPo en alguno
actividades extracurriqueres y en el vol docente
Se Vinulo con foda la Comunidad educativa.
ALUMNO-MAESTRO: Lenn Jose- Conzalez Muñoz
ALOMNO - MALSTRO.
SUPERVISOR: LEC. NO.S. Orintero Blunco.
NOEQUINTERO B.







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!



# 5.5 FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO - MAESTRO

CENTE	RE ESTUDIANTE: <u>Kevin José Consilez Muñoz</u> O EDUCATIVO DE LA PRÁCTICA: <u>1.E.T.D Arcesio Caliz Amador</u> VISOR DE LA PRÁCTICA: <u>U.C. Noe Quantero Bianco</u>
	UCCIONES PARA EVALUAR NOEQUINTERO B.
ASIGN	E: E = EXCELENTE B = BUENO R = REGULAR D = DEFICIENTE NA = NO APLICA
1.	De la Institución de Práctica
	El espacio de trabajo ofrecido por la institución da una buena oportunidad de aprendizaje para los alumnos maestros del área de educación física, recreación y deportes.
	Se le brindan facilidades administradoras y físicas para el desarrollo de la práctica.
	El supervisor de la práctica fue un apoyo constante en el desarrollo de la propuesta pedagógica.
	Se le da la importancia que merece el área de educación física, recreación y deportes en la institución.
	Los recursos asignados fueron suficientes, adecuados y oportunos.
2.	De la Universidad
	La asignatura de taller pedagógico le dio una pauta general de la práctica profesional.
	Las asignaturas del plan de estudio visto, le proporcionaron apoyo formativo y complementario en el desempeño profesional.





www.unipamplona.edu.co SC-CER96940



# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...¡Es nuestro objetivo!



Las asesorías del supervisor de prácticas fueron importantes en el desarrollo de la

3.	For	mación profesional y personal.
	>	A través de la práctica tuve mayor conocimiento de mis debilidades y fortalezas.
	*	La práctica me ayudo a ser autónomo en mis decisiones.
	7	Logre un sentido de pertenencia con la institución
	P	Las relaciones personales e interpersonales fueron provechosas y productivas.
	>	Los objetivos propuestos se cumplieron a cabalidad.
	>	La práctica fue importante en el crecimiento y desarrollo personal y profesional.
SUG	ERE	NCIAS:





FECHA: 26/NOV/2021



# CONCLUSIÓN

En vista de lo planteado en mi proceso de las practicas integral docente en la Institución Educativa Técnica Departamental Arcesio Cáliz Amador en el municipio del Banco, Magdalena, se logró realizar de forma eficaz una propuesta pedagógica para los estudiantes de secundaria, 6° y 9° de esta escuela institucional, con estrategias que ayudaban a los estudiantes a realizar de forma correcta los diferentes juegos y actividades desarrolladas en el transcurso de ocho semanas. La ejecución de mi propuesta obtuvo resultados positivos porque los objetivos planteados en esta misma se cumplieron. Como practicante puedo decir que adquirí nuevos conocimientos y nuevas estrategias y técnicas que se adecuaban a las necesidades de cada niño.

Este informe final se refleja la importancia y el trabajo que realice durante este proceso de practica integral docente, donde cada actividad establecida y metodológica tenían un fin y era que los estudiantes desarrollaran y mejoraran sus capacidades físicas y aprendieran todo lo relacionado con los juegos recreativos y su importancia para la salud. Esto trajo consigo una evolución muy importante en cada niño. En lo personal, me sentí muy feliz y motivado cada vez que realizaba las actividades, al igual que los estudiantes que siempre estuvieron felices y motivados en cada una de las clases.

Esta práctica integral docente y la propuesta ejecutada en la Institución Educativa Técnica Departamental Arcesio Cáliz Amador en el municipio del Banco, Magdalena, resultó muy gratificante tanto para mí, como para los estudiantes y también para esta institución, evidenciaron un excelente trabajo de mi parte y observaron mucho interés y motivación por parte de los estudiantes que trabajaron día a día y realizaron todos los juegos de buena forma.







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos... ¡ Es nuestro objetivo!



#### **ANEXOS**







El Banco, 30 de agosto de 2021

Señor (a)
Nancy Londoño Sereno
Rector (a)
Institución Educativa Técnica Departamental Arcesio Cáliz Amador
El Banco, Magdalena

Estimado (a) Rector (a):

La Universidad de Pamplona a través del programa de licenciatura en educación física, recreación y deportes le presenta un cordial y caluroso saludo, al mismo tiempo éxitos en su gestión académico administrativa.

Dentro del plan de estudios de la licenciatura en educación física, recreación y deportes contamos con la asignatura de practica integral, en la cual los estudiantes como su nombre lo indica cumplen con las competencias, habilidades, destrezas y actitudes que le permiten vincularse de forma activa y participativa al ejercicio docente, para este caso en su prestigiosa institución para el semestre 2021-2, aun sabiendo que las circunstancias nos obligan a reinventarnos y a sobrevalorar la profesión docente del educador físico, por lo anterior, agradezco la autorización dada por usted para la realización de la misma.

Esperando que nuestro alumno, maestro en formación sea de gran apoyo en el inicio de esta etapa escolar, supliendo las necesidades que esta situación de pandemia nos viene causando. Y sea un espacio de colaboración mutua, para que el objetivo propuesto se pueda lograr, en sus dimensiones académicas, administrativas y de proyección social. Cumpliendo las condiciones dadas las practicas se desarrollarán bajo la modalidad establecida por su institución, sujeta a los cambios que se pueden presentar de acuerdo a las circunstancias y evolución de la situación de emergencia sanitaría.

Se anexa el cronograma institucional de prácticas para su conocimiento, haciendo claridad a que esta actividad académica se iniciará el día 30 de agosto y se dará por concluida el día que la institución educativa finalice sus actividades académicas escolares del año 2021, independientemente de los compromisos y el calendario académico de la Universidad de Pamplona.





"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"
Universidad de Pampiona
Pampiona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipampiona.edu.c.







# ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL Avanzamos...jEs nuestro objetivo!





# **ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL** Avanzames its mustro objetivo!



# PRÁCTICA INTEGRAL 2021-2 SEDES: PAMPLONA-VILLA DEL ROSARIO

Recepción documental	17-20 de agosto
Inducción	23-27 de agosto
Inicio de la práctica	30 de agosto
and the second s	ETAPA
Diagnostico institucional	30 de agosto- 10 de septiembre
Entrega de informe	11 de septiembre
	ETAPA
Elaboración de propuesta	13 al 24 de septiembre
Entrega de informe	25 de septiembre
	ETAPA
Ejecución propuesta	27 de septiembre - 19 de noviembre
Entrega del Informe	20 de Noviembre
Line og Brasilia IV	ETAPA
Actividades intraescolares e interescolares	29 de noviembre- 3 diciembre
Entrega de informe	4 de diciembre
Linega de monito	ETAPA
Etapa final	6 al 18 de diciembre
Entrega de informe final	7 de diciembre
Socialización	9 - 10 de diciembre

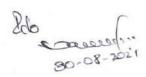
Kevin José González Muñoz ESTUDIANTE

SUPERVISOR

Atentamente,

MARIO ALEXI DOLORO DELGADO

MARIO ALEXI ISIDRO DELGADO Director de Departamento Educación Física, Recreación y Deportes







"Formando lideres para la construcción de un nuevo país en paz" Universidad de Pamplona Pemplona - Norte de Santander - Colombia Tels: (7) 585303 - 5885304 - 5685305 - Fax: 5682750 www.unipamplona.adu.co

109







#### REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- AIDA IRIS MEDINA, I. E. (10 de 2013). Manual de juegos para mejorar las capacidades condicionales. EFDEPORTES, 1. Obtenido de https://www.efdeportes.com/efd187/juegos-para-mejorar-las-capacidadescondicionales.htm
- Arcila, M. (2021). La pandemia 'virtualizó' la educación: lo bueno y lo malo de esta modalidad. EL PAÍS. 1.
- Botero, C. (5 de NOVIEMBRE de 2015). La importancia de volver a los juegos tradicionales. EL TIEMPO, pág. 1.
- col, M. y. (1989).
- cols, a. M. (1998). Velocidad: Conceptos y clasificación. Obtenido de G-SE: https://gse.com/velocidad-conceptos-y-clasificacion-bp-X57cfb26d9f725
- Cols, S. M. (2010). Conceptos y clasificación de las capacidades físicas. REVISTA DE INVESTIGACIÓN CUERPO, CULTURA Y MOVIMIENTO/Vol. 1, 79.
- Dorado, Ó. (26 de 08 de 2018). Beneficios de los juegos en la adolescencia. Obtenido de ERES MAMA: https://eresmama.com/beneficios-de-los-juegos-en-la-adolescencia/
- ETECÉ. (16 de 07 de 2021). CAPACIDADES FÍSICAS. CONCEPTO, pág. 1. Obtenido de https://concepto.de/capacidades-fisicas/
- Generelo, L. (1998). Concepto de capacidad y cualidad.

- Groos, K. (12 de 11 de 1902). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. Actividades Obtenido Lúdicas, pág. https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piagetvigotsky-kroos/
- Guzmán, M. y. (2003). Obtenido de Efdeportes: https://www.efdeportes.com/efd190/conceptosbasicos-sobre-la-fuerza-muscular.htm







Huizinga. (2013). El juego: Una herramienta importante para el. Obtenido de Repositorio: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf ?sequence=

Jiménez. (2002). Efdeportes.

- Lozano, L. S. (2021). La pandemia 'virtualizó' la educación: lo bueno y lo malo de esta modalidad. EL PAIS, 1.
- Marcello, V. (2001). Bases para el desarrollo de la agilidad y los cambios de dirección como elementos especificos para la mejora del rendimiento y la prevención de lesiones en deportes colectivos. IJPEH, 2.
- Martin. (2001). Obtenido de https://g-se.com/resistencia\_6480-bp-T57cfb26e67425 Montañés. (2000).
- Ortiz. Obtenido https://g-se.com/velocidad-conceptos-y-clasificacion-bp-(2004).de X57cfb26d9f725
- Piaget, J. (1956). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. Obtenido de Actividades Lúdicas.
- Pol. Т. D. (2007).Obtenido de https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf ?sequence=
- (2008).Obtenido de Rodríguez, https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf ?sequence=
- O. Ruiz, (1992).Obtenido de https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf ?sequence=
- Sánchez, I. (11 de 12 de 2014). ¿PARA QUÉ SIRVE JUGAR? Obtenido de EL CONFIDENCIAL: https://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/relacion-padres-e-hijos/2012-01-19/para-que-sirve-jugar\_588380/
- Villar, Á. d. (1998). Obtenido de https://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-elequilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm





Zintl. (1991). Obtenido de https://g-se.com/resistencia\_6480-bp-T57cfb26e67425



