



PRACTICA PROFESIONAL
CENTRO DE ATENCIÓN INTEGRAL MATERNO INFANTIL “CAIMIUP”

PRACTICANTE:
JAIRO RAMIREZ ANGARITA

DOCENTE SUPERVISOR:
CARMEN SARELA HERNANDEZ TOLOZA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
NORTE DE SANTANDER

2017



DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado en primer lugar a DIOS que me ha dado la sabiduría y la fortaleza para alcanzar la meta trazada venciendo las dificultades que se presentan y aprendiendo de los errores que en medida nos hace más , Dedicar este gran logro a mi familia, a mis padres Hermes Ramirez, Argenida Angarita, mis hermanos Aldemar Ramirez, Mireya Ramirez y a mi tia Mireya Angarita que gracias a su apoyo económico y emocional me brindaron la oportunidad de poder terminar este gran logro y a todos mis amigos y demás familiares que aportaron en gran medida a culminar este gran proyecto de vida.



AGRADECIMIENTOS

Agradecer de todo corazón a DIOS por la sabiduría y la fortaleza que brindo para continuar a pesar de los momentos difíciles, a mi familia por ese apoyo incondicional y unión familiar que me dan cada día para seguir luchando por mis metas proyectadas

A todos los docentes de mi carrera profesional que aportaron los conocimientos y concejos necesarios para formarme como docente en el área de educación física.

Al centro integral materno infantil Caimiup, sus docentes y personal en general que labora en la institución, gracias por la oportunidad de ser parte de esa gran familia que me abrió sus brazos para aprender cada día más el rol de docente.

A mis amigos que fueron parte de este logro trazado los cuales compartimos muchos momentos de alegrías y tristezas que permitieron crear lazos de amistad de un gran valor sentimental.



TABLA DE CONTENIDO

1	INTRODUCCION	6
2	CAPITULO I	8
2.1	DISTRIBUCION E INDUCCION.....	8
2.1.1	ASIGNACION DE LA PRACTICA INTEGRAL DOCENTE	8
2.2	OBSERVACION INSTITUCIONAL	10
2.3	DIAGNOSTICO INSTITUCIONAL.....	13
2.3.1	NECESIDADES INSTITUCIONALES.....	13
2.3.2	NECESIDADES DEL AREA DE EDUCACION FISICA:	14
2.4	COMPONENTES TEOLOGICOS	16
3	DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA	41
3.1	LOS JUEGOS TRADICIONALES AL RESCATE DE LOS NIÑOS... 42	
3.2	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	42
3.3	JUSTIFICACION	44
3.4	MARCO TEORICO	46
3.5	MARCO CONCEPTUAL	56
3.6	ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	61
3.7	MARCO LEGAL	62
3.8	OBJETIVOS.....	65
3.8.1	GENERAL:	66
3.8.2	ESPECIFICOS:	66
3.9	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	66
3.10	DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES A REALIZAR.....	67
3.11	EVALUACIÓN.....	71
3.12	METODOLOGÍA	71



4	CAPITULO III	74
4.1	EJECUCION Y EVALUACION DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA 74	
4.2	ANALISIS DE LOS RESULTADOS	80
5	CAPITULO IV	81
	ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES Y EXTRAINSTITUCIONALES	81
5.1.1	INTRAINSTITUCIONALES.....	81
5.1.2	EXTRAINSTITUCIONAL.....	81
6	CAPITULO V	83
6.1	EVALUACION DE LA PRÁCTICA	83
6.1.1	DE LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE 83	
6.1.2	AUTOEVALUACION DE LA PRACTICA DOCENTE.....	84
6.1.3	COEVALUACION DE LA PRACTICA DOCENTE	84
6.1.4	EVALUACION DEL SUPERVISOR DE PRACTICA INTEGRAL	85
7	CONCLUSIONES.....	86
8	ANEXOS	88
	PRACTICA INTEGRAL.....	88
	ACTIVIADES INTRAINSTITUCIONALES Y EXTRAINSTITUCIONALES..	90
	JUEGOS TRADICIONALES	92
	FORMATOS DE EVALUACION	94
	AUTO- EVALUACION ALUMNO MAESTRO	94
	EVALUACION SUPERVISOR- ASESOR DE PRÁCTICAS.....	95
	NOTA PRÁCTICA INTEGRAL.....	96
9	CIBERGRAFIA	97



1 INTRODUCCION

Formarnos como excelentes docentes es una de las grandes metas que trazamos al comienzo de esta gran carrera profesional, porque es de gran importancia no solo graduarse y obtener el título como licenciado, si no ir más allá de un logro, es proyectarse a una vocación que nos invita a comprender los procesos que se presentan en cada sesión de clase de los estudiantes, aprender de ellos, conocer su entorno y desarrollar planes que permitan llegar a la esencia real del rol del docente.

La educación es uno de los temas más importantes en toda la historia debido a que en su totalidad se busca obtener mayores logros que aporten grandes resultados de una educación de excelente calidad.

Estos procesos con frecuencia son interrumpidos por las diferentes políticas de corrupción que desvían los recursos necesarios para unas mejoras en los procesos educativos. En su totalidad los docentes debemos luchar con ciertos factores que hacen difícil el desarrollo normal de las clases, la falta de oportunidades y el reconocimiento de esta gran labor son pautas que hacen que la vocación con la que se comenzó empiece a debilitarse hasta el punto de ser un docente más que sigue el rumbo trazado.

Es el momento de despertar e innovar las clases de forma gradual, que permitan a los educandos aprender de una forma divertida, no solo en el área de educación física sino también en las diferentes áreas del conocimiento. Los docentes tenemos un reto enorme ante la sociedad, somos los encargados de formar integralmente en las diferentes dimensiones del ser humano aportar las capacidades necesarias para ser parte de una sociedad que va transformándose al pasar del tiempo.

En la actualidad los problemas sociales, familiares y económicos hacen más difícil los procesos educativos llevando a tomar decisiones fatales que



afectan no solo a la persona involucrada sino a las familias y su entorno en particular,

Es difícil comprender lo que se está viviendo sin haberlo vivido pero se puede brindar el apoyo suficiente para afrontar esas dificultades que de cierta manera y con una buena orientación se logra superar los obstáculos presentes en nuestras vidas.

Las practica integral para el estudiante maestro aporta un gran enriquecimiento en lo personal y laboral, debido a que su entorno le permite prepararse para los retos que se le presenten a futuro y es en ese momento donde debemos apropiarnos de los aciertos y desaciertos, aprender de ellos y seguir los concejos de aquellos docentes que a través de sus experiencias nos brindan las herramientas necesarias para guiarnos en el camino como futuros docentes.

En cuanto a las dificultades presentadas en el área de educación física sigue siendo una problemática grande, porque al pasar de los años se ha ido perdiendo la gran importancia que se le debe reconocer a esta área del conocimiento, y debido a esto se muestran grandes falencias en cuanto al comportamiento de los estudiantes en las diferentes áreas y es en ese momento la responsabilidad de los educadores físicos por medio de un trabajo con dedicación y vocación demostrar la importancia de la educación física en la formación integral de los educandos.



2 CAPITULO I

2.1 DISTRIBUCION E INDUCCION

2.1.1 ASIGNACION DE LA PRACTICA INTEGRAL DOCENTE

El día 23 de enero del año 2017 se dio citación a la reunión de práctica integral en el laboratorio de fisiología con el fin de explicar las pautas a seguir para el proceso de asignación de la práctica integral docente de la siguiente manera:

- En el laboratorio de fisiología en las horas de la mañana se explicó las generalidades sobre la definición de práctica docente entendida como el ejercicio de formación pedagógica profesional, que permita al futuro licenciado en educación física el desempeño continuo y gradual de sus capacidades
- Pasando al siguiente artículo se dio a conocer los objetivos generales de la práctica integral donde se especificaba propiciar espacios interactivos para desarrollar y potenciar las competencias y habilidades de los estudiantes-maestros
- Se explicó el acuerdo N° 032 del 19 de julio de 2004 donde el estudiante-maestro debe vincularse de forma activa y participativa a la institución donde va a realizar la práctica, aplicar las políticas educativas y desarrollar una actitud de responsabilidad en la planeación y ejecución en las actividades
- Los objetivos específicos planteados se centran en integrar al estudiante-maestro a la institución, diseñar programas propios de su área de formación, integrar las experiencias de teoría y práctica, valorar su desempeño profesional y utilizar diferentes medios didácticos
- Sobre la modalidad ya sea presencial o a distancia la practica pedagógica debe ser de carácter integral
- Sobre el artículo 4 se habló sobre la duración de la practica integral de un total de 16 semanas correspondiente al periodo académico



- En el capítulo II se habló del programa práctica docente sobre los propósitos generales y las etapas de la práctica docente donde el tiempo para la observación institucional y diagnóstico es de tres semanas con un valor del 15%, diseño de la propuesta pedagógica con una duración de dos semanas con el 15%, ejecución y evaluación de secuencias de aprendizaje y evaluación se dan ocho semanas con el valor del 60% y actividades intrainstitucionales, informe final y socialización tres semanas con un 10% para un total del 100% de la nota final.
- Se pautan los criterios de la practica integral donde se da la notificación escrita a la institución educativa pública o privada, a partir de la fecha de notificación el estudiante maestro dispone de 48 horas para presentarse a su respectiva institución, el supervisor y el alumno maestro establecen los acuerdos sobre los horarios y actividades a cumplir y los deberes del estudiante maestro en la práctica integral.
- Los requisitos para poder matricular y realizar la práctica integral docente se debe cumplir con el correspondiente proceso de matrícula y haber cursado todas las materias que contemplan el plan de estudios o tener pendiente dos materias que no superen los créditos establecidos para el semestre
- Los centros de práctica docente integral son todas aquellas instituciones públicas o privadas donde se pueda realizar la práctica, los aspirantes a realizar su práctica fuera de la ciudad deben traer una carta con el nombre del supervisor, la aceptación del director o rector de la institución y tener un promedio acumulado de 3,8.
- Sobre el caso de la repitencia se dio a conocer que la practica integral no es validable, ni homologable si no cursable por una sola vez y el conducto regular se da información al supervisor , asesor, director del programa, comité del programa y concejo de facultad.
- Las ausencias al cumplimiento de los horarios y actividades a realizar en la institución educativa deben ser justificadas según el caso que se presente (calamidad familiar, enfermedad certificada o caso de fuerza mayor) al no ser justificada se dará una nota de 0.0
- Las inhibiciones se pauta que no figure como estudiante regular de la universidad de pamplona, cuando ha sido objeto de sanciones y en



general lo que contemple en el reglamento estudiantil aplicable antes o durante la realización de la práctica.

- La suspensión de la práctica se da por el incumplimiento de los horarios establecidos, presentarse bajo el efecto de sustancias embriagantes o psicoactivas
- La evaluación de la práctica se hace bajo una valoración numérica en la escala de 0 a 5, la nota mínima de aprobación es de 3.5 diligenciando la auto evaluación, coevaluación y heteroevaluación.
- En las horas de la tarde los estudiantes-maestros se reunieron con el director del programa de licenciatura en educación física, recreación y deportes para entregar la respectiva documentación y asignar a la institución educativa a desarrollar la práctica integral aportándonos la carta correspondiente a la autorización y realización de la misma.

2.2 OBSERVACION INSTITUCIONAL

- **PLANTA FISICA:** El Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona CAIMIUP cuenta con cinco salones para los diferentes grados educativos las cuales están dotadas de diferentes materiales didácticos para brindar una adecuada formación integral de los educandos, restaurante escolar, dos parques infantiles, dos baños y una piscina de pelotas.
En el salón de gateadores se encuentra con sus respectivas camas disponibles, comedores, juguete, colchonetas, carro paseador, materiales didácticos, rincón de la lectura, medios audio visuales entre otros para su respectivas clases.
Por otro lado en los dos salones de párvulos tiene a su disposición colchonetas, medios audiovisuales, mesas, sillas, rincón de la lectura y demás implementos para una formación integral.
En efecto el salón de pre-jardín y jardín cuenta con sus respectivos medios audiovisuales, comedores, sillas, colchonetas y el espacio adecuado para las actividades a realizar.



Hay una oficina designada para el área de psicología donde está organizada de acuerdo a las necesidades de los niños, en el segundo piso se encuentra la dirección con el espacio necesario para el desarrollo de las reuniones institucionales, por ultimo encontramos la cocina con sus respectivos materiales necesarios para fabrica los desayunos, almuerzos y meriendas requeridas para los niños del El Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona CAIMIUP.

- **RECURSOS HUMANOS :**

Docentes que laboran en la institución: En su totalidad son 6 docentes preparados profesionalmente para cumplir con las necesidades de los estudiantes hacia su formación integral distribuidos de la siguiente manera:

GRADO	TITULAR	
GATEADORES	Blanca Nieves Gelvez G	
PÁRVULOS A	Deiccy Rosalba del Real Rico	
PÁRVULOS B	Alba Ruth Suarez	
PRE-JARDÍN	Viviana Elizabeth Suarez Cruz	
JARDÍN	Sandra Milena Ortega Villamizar	
COORDINADORA	Liliana Flores Valencia	

- **Número de estudiantes :** 72 estudiantes
- **Jornada escolar :** 8:00 am a 4:00 pm de lunes a viernes



AREA DE EDUCACION FISICA:

- **EQUIPAMIENTO DEPORTIVO:** las estructuras y materiales que posibilitan la práctica deportiva son muy limitados debido a que se encuentran 72 estudiantes en su totalidad, por lo que el equipamiento deportivo no es el adecuado en cuanto a su calidad y cantidad para la demanda requerida en el área de educación física, contando con dos mini porterías hechas con tubos de pvc, un tablero de baloncesto y espacios muy reducidos para el desarrollo de las prácticas deportivas. Al realizar el inventario se encontraron los siguientes materiales:

IMPLEMENTOS	NUMERO	ESTADO
JUEGO DE ESPUMAS	4	BUENO
RUEDA POLIMOTOR	1	BUENO
ESPUMA TRIANGULAR	16	BUENO
MINI CANCHAS	2	REGULAR
CONOS	16	BUENO
AROS	38	REGULAR
CUERDAS	12	BUENO
SOGAS	3	BUENAS
BALONES BALONCESTO	4	REGULAR
BALONES DE FUTBOL	2	BUENO



- **ESCENARIOS DEPORTIVOS:** : El Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona CAIMIUP cuenta con una pequeña infraestructura para el desarrollo recreativo y deportivo de la siguiente forma:
 - Un mini patio para realizar las diferentes actividades referentes al área de educación física y actividades de la institución
 - Piscina de pelotas.
 - Dos parques infantiles.
 - En el caso de necesitar mayores espacios para las actividades institucionales se puede solicitar un permiso a la universidad de pamplona para utilizar como escenarios deportivos las diferentes infraestructuras que posee la universidad de pamplona como los coliseos , cancha de tenis, gimnasio de fuerza, piscina, gimnasio olímpico, cancha de futbol, pista de atletismo.

2.3 DIAGNOSTICO INSTITUCIONAL

2.3.1 NECESIDADES INSTITUCIONALES

Al ingresar a la institución y luego de realizar un recorrido por todas las instalaciones se pudo observar:

- Las aulas de clase para los estudiantes en su mayoría se encuentran en buen estado, con ciertos detalles por arreglar para un mayor rendimiento en los procesos educativos.
- Los baños es una de las problemáticas que se debe tomar en cuenta debido a que no son los adecuados para las diferentes edades de los estudiantes, por otra parte los docentes no cuentan con baños aparte



por lo que se debe compartir con los educandos y personal que labora en el CAIMIUP

- La problemática de los comedores escolares es otro punto a tratar debido a que no hay un salón designado, por lo que se utiliza un salón de clases como opción y adaptarlo a la necesidad.
- El salón de gateadores es otra de las dificultades presentes en la institución debido a que no se encuentra en la sede como tal, por lo que se debe desplazar los alimentos de un lugar a otro y sin contar con un baño cerca para las necesidades requeridas por el personal que labora.
- Las cualidades físicas y cognitivas de los niños se desarrollan normalmente en su totalidad con algunas dificultades, en cuanto a la atención y acciones motrices finas, por lo que se debe trabajar acorde a su desarrollo corporal.

2.3.2 NECESIDADES DEL AREA DE EDUCACION FISICA:

- Los implementos deportivos son muy pocos y se encuentran en mal estado la mayoría de ellos, por lo que se dificulta trabajar adecuadamente.
- En cuanto a escenarios deportivos la institución cuenta solo con un patio muy reducido por lo que las clases de educación física se desarrollan con cierto grado de dificultad, en donde algunos casos se utiliza los salones como escenarios deportivos.
- El almacén de deportes es muy reducido donde no se da el espacio necesario para guardar los materiales que se necesitan para las clases de educación física.



Luego de realizar el recorrido por las instalaciones, se realizó la respectiva asignación de horarios:

	 GATEADORES	 PARVULOS A	 HORARIO EDUCACIÓN FÍSICA (CAIMIUP)	 PARVULOS B	 PRE-JARDÍN	 JARDÍN
LUNES	8:00 - 9:30 AM				9:45 - 10:30 AM	10:45 - 11:30 AM
MARTES	8:00 - 9:30 AM	9:30 - 10:00 AM		10:00 - 10:30 AM		
MIÉRCOLES	8:00 - 9:30 AM				9:45 - 10:30 AM	10:45 - 11:30 AM
JUEVES	8:00 - 9:30 AM	9:30 - 10:00 AM		10:00 - 10:30 AM		
VIERNES	8:00 - 9:30 AM				9:45 - 10:30 AM	10:45 - 11:30 AM





2.4 COMPONENTES TEOLOGICOS

RESEÑA HISTÓRICA.



CAIMIUP TÍA TOMASITA, lleva su nombre en honor de la señorita Tomasa Cecilia Contreras Pulido, una reconocida maestra Pamplonesa quien en su época dedicó su vida al cuidado y protección de los menores desamparados. Ella siempre tuvo preferencia por los menores de cinco años a quienes dedicaba la mayor parte de su tiempo enseñándoles algunos hábitos básicos y también la oración.

El Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona CAIMIUP, fue inaugurado el 15 de Octubre de 1999 en la



Ciudadela Universitaria por el Doctor Álvaro González Joves, actual rector de la Universidad de Pamplona.

En Febrero del 2000 se firmó un convenio con el ICBF a través del cual se aprueba la creación de hogares de Bienestar Familiar en la Universidad de Pamplona.

El CAIMIUP, se estructura bajo la propuesta de Educación Integral: Psico – socio – biológica, intelectual y espiritual para el infante y propende por la recuperación y educación del núcleo educador del sujeto social. Los programas del centro se estructuran en tres grandes componentes: Programas de Prevención (PP),

Programas de Atención y Apoyo (PAA) y Programas de guardería con proyección al Pre-escolar. La guardería se constituye en el programa oficial del centro y en el que se describen las unidades de servicio o programas, los nexos con los programas académicos de la Universidad y sus requerimientos administrativos. Actualmente el CAIMIUP, está adscrito A la Facultad de Educación.

El Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona, es un espacio socioeducativo creado con el propósito de contribuir a la formación de niños autónomos, críticos, creativos y transformadores de su realizada individual y social. El centro por su carácter científico e investigativo, se destaca en el mejoramiento de las estrategias en pro del desarrollo psicopedagógico y terapéutico que promueve el potencial de las facultades humanas en la población infantil.



Así mismo se conforma como una de las dependencias de la Universidad de Pamplona, bajo la responsabilidad de la Facultad de Educación de esta institución en convenio con el Bienestar Familiar de Pamplona.

Es un centro que ofrece al niño y a su familia la oportunidad de recibir una adecuada y oportuna estimulación en las diferentes áreas de su desarrollo y además brinda una atención integral, mediante el control nutricional, de su crecimiento y de su salud mental y física.

Actualmente tiene un convenio con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), quien aporta las Agentes educativas que se encargan de atender la parte asistencial de los niños. Además el ICBF suministra los alimentos que contienen las loncheras y el almuerzo de los niños.

JUSTIFICACIÓN

El Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona CAIMIUP, educa a sus alumnos acompañándolos en su formación integral como personas, teniendo en cuenta que el ser humano es un conjunto con un potencial físico mental y social que recibe y da información.

Este pequeño inicia su proceso de formación durante su primer año de vida, brindándole una educación integral donde cada niño o niña se desarrolle y logre su verdadera identidad.

Vinculando al núcleo familiar para obtener un grupo feliz, y participativo, con sentido de pertenencia.



POLÍTICAS EDUCATIVAS DEL CAIMIUP.

REGLAMENTO DEL CAIMIUP.

El Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona establece normas para la prestación del servicio educativo.

Artículo 1. La jornada de atención a los niños es de 8:00am. A 4:00pm. Los niños que estén inscritos en el Centro reciben sus dos loncheras y el almuerzo.

Artículo 2. La jornada laboral es de 8:00 am a 12:00 pm. De lunes a viernes. Para el personal administrativo.

Artículo 3. La distribución de los niños se hará por salas de acuerdo a su edad:

De 12 a 22 meses corresponden los niños de sala de Gateadores con un promedio de 12 niños.

De 2 a 3 años corresponden los niños de sala de párvulos con un promedio de 15 niños.

De 3 años corresponde a los niños de Prejandín A y B con un promedio de 15 niños en cada sala.



De 4 años corresponde a los niños de Jardín con un promedio de 15 niños en cada sala.

Artículo 4. Para todas las salas el trabajo pedagógico se lleva a cabo basado en las dimensiones de desarrollo del niño teniendo en cuenta cada uno de los momentos pedagógicos enmarcados por el ICBF, (Bienvenida, Vamos a Jugar, Vamos a Explorar y Vamos a Crear.) Excepto para la sala de gateadores, lo que determina la diferencia es la etapa individual del niño.

Artículo 5. Los tres programas de desarrollo del Centro son: Preparación Pre-maternal, Preparación, Prenatal y Preparación Postnatal.

Artículo 6. El Centro tiene una transformación permanente buscando una estructura básica hacia la perfección del orden en que evolucionan las cosas. El Centro cuenta con el apoyo de las diversas facultades de la Universidad para la ejecución de prácticas, proyecto de grados pasantías entre otras.

Artículo 7. La mensualidad para hijos de estudiantes es de \$ 20.000.

Artículo 8. Para el ingreso al Centro la matricula solicitará fotocopia de: registro civil de nacimiento, certificado de vinculación a un sistema de seguridad social de conformidad con lo establecido en la Ley 100 de 1993, cuatro fotos tamaño carnet, dos carpetas colgantes, la constancia de estudios de los padres si son estudiantes, certificados (medico,



odontológico, desparasitaste), puntaje sisben (50 puntos), fotocopia de carnet de vacunas, cedula de los padres, control y desarrollo.

Si al momento de la matricula los padres de familia, acudientes o protectores del educando no presenten dichos documentos o uno de ellos, de todas maneras, no se formalizará dicha matrícula.

Artículo 9. El personal docente del centro está vinculado por el ICBF bajo la modalidad de agente educativa.

Artículo 10. Los educandos avanzarán en el proceso educativo, según sus capacidades y actitudes personales. La evaluación correspondiente será cualitativa.

Artículo 11. El CAIMIUP promueve la asociación de padres de familia como una forma de vinculación y participación en el Centro.

Artículo 12. El CAIMIUP además de los programas básicos, impulsará la Escuela de Padres como una forma de reeducar a la familia.

Artículo 13. La educación impartida en el Centro ha de ser individualizada, centrada en la formación del niño, buscando su desarrollo integral.

Artículo 14. El CAIMIUP impulsará acciones cooperativas en la construcción de un mejor entorno socio – cultural constructivo y constructor.



Artículo 15. El niño es el centro del proceso educativo, la promoción de sus caracteres personales, valores y potencialidades permite la creación de nuevas metodologías y didácticas dentro del proceso de aprendizaje.

Artículo 16. Dentro de las dimensiones física, psicológica y espiritual se encuentran ubicadas las áreas de desarrollo de la siguiente manera.

SALAS	DIMENSIÓN CORPORAL	DIMENSIÓN PSICOLÓGICA	DIMENSIÓN ESPIRITUAL
SALA GATEADORES	Estimulación adecuada	<ul style="list-style-type: none">○ Adaptativa○ Cognoscitiva○ Lenguaje○ Social	La creación: Obra maravillosa de Dios. Relación con Dios. Consigo mismo y con el otro.
SALA PÁRVULOS	Psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none">○ Socio-afectiva○ Cognitiva○ Lenguaje	La creación: Obra maravillosa de Dios. Relación con Dios



SALA DE PREJANDIN	Psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none">○ Socio-afectiva○ Cognitiva○ Lenguaje	La creación: Obra maravillosa de Dios. Relación con Dios
SALA DE JARDÍN	Psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none">○ Socio-afectiva○ Cognitiva○ Lenguaje	La creación: Obra maravillosa de Dios. Relación con Dios

Artículo 17. El currículo del CAIMIUP se elabora para orientar el quehacer pedagógico y es un proyecto permanente de construcción concebido de manera flexible para permitir su innovación y adaptación.

Artículo 18. El CAIMIUP tiene en cuenta para la elaboración de su currículo los artículos 77 y 78 de la Ley 115 de 1994 y todas las disposiciones pertinentes.

Artículo 19. Para la adopción del currículo del CAIMIUP se tiene en cuenta el artículo 37 del Decreto 1860.



MISIÓN:

El Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona CAIMIUP busca Ofrecer al niño y a la niña una formación holística tanto en el aspecto físico, como intelectual, de acuerdo a las características del proceso de desarrollo, teniendo en cuenta la familia y al niño.

VISIÓN:

Los niños y las niñas que se formen en este Centro obtendrán los recursos suficientes en la educación integral, donde contribuyan a la transformación social siendo personas auto-realizadas y felices. Con una constante



proyección de alegría y energía que irradie el resultado de una vida plena, en constante paz consigo mismo y con el entorno que los rodea.

PRINCIPIOS FILOSÓFICOS DEL CAIMIUP.

- **DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.**

Si desarrollo humano integra supone la satisfacción de las necesidades básicas del niño, que le permite avanzar en su crecimiento espiritual y material.

Educar integralmente es un concepto que incluye la formación del individuo como sujeto social y la construcción de su entorno, atendiendo todos los aspectos del ser humano no de manera sumativa sino comprendiendo que se trata de aspectos o manifestaciones esenciales de su ser. Así, el proceso educativo compromete todos los aspectos del ser humano, garantizando maneras de integrar sus aprendizajes a su experiencia vital.



Esta educación integral habrá de velar porque los procesos educativos incluyan, de diferentes maneras a los integrantes del seno familiar. Local y nacional: a los padres para ser madres y padres, a los maestros para ser maestros, a los estudiantes para ser aprendices y a los ciudadanos para ser ciudadanos, situada en el entorno escolar y pretendiendo incorporar las nuevas generaciones a la cultura, mediante la sistematización de las intervenciones institucionalizadas, que garanticen un acceso, en óptimas condiciones, tanto a cada nuevo nivel de escolaridad como a cada etapa de la vida. (Cano y Lledó, 1995).

El artículo 1° de la Ley General de Educación, considera la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes.

Optar entonces, por un modelo educativo individualizado es la alternativa más adecuada para la formación integral. El estilo individualizado es un movimiento abierto a todas las transformaciones y adaptaciones y asume las responsabilidades educativas de formar integralmente al hombre en sus potencialidades, valores y capacidades.

Iniciar el proceso de formación integral del niño en el CAIMIUP es abrir el camino para educar al hombre. Así, el programa para la educación integral está constituido por el conjunto de pautas de conducta y de interacciones ambientales. Tales pautas se estructuran y se proyectan desde el principio de desarrollo humano integral, comprendiendo en este la naturaleza humana y sus potencialidades desde el punto de vista de su desarrollo físico, psicológico y espiritual.



El interés de la Educación Integral del CAIMIUP, es desarrollar en el niño su saber, su hacer y su sentir como una estructura coherente en el sujeto. En el campo del saber, está situado el desarrollo psicológico del individuo, que proyecta los dos siguientes; en el campo del hacer, está situado el desarrollo físico del individuo, que integra el campo anterior de manera coherente y lo proyecta al contexto al contexto de la actuación social del sujeto; y en el campo del sentir, está situado el desarrollo espiritual del individuo, en concordancia con los dos primeros campos.

De esta manera, la estructura del sujeto es coherente y propende por un equilibrio en la constitución de la identidad del hombre social. Se garantiza la formación de hombres y mujeres auténticas, autónomas, críticos y actuantes en el contexto de la construcción de la cultura involucrando las dimensiones humanas para la formación integral.

- **EDUCAR PARA LA FELICIDAD.**

El CAIMIUP, es un proyecto para la construcción de la paz en el niño; para que el niño aprenda a ser ginecológico, es decir, que aprenda progresivamente a valerse por sí mismo, a ser autónomo y responsable de sus acciones. Complementariamente el Centro propende por un desarrollo auto- ecológico en el niño, por el cual aprenda el valor de realizar acciones cooperativas, acciones de colaboración a los demás y que incidan en la construcción de un entorno socio - cultural constructivo y constructor.



Desde la perspectiva axiológica, se articula la propuesta de formación: "Todos los niños aprenden, pero también todos los niños enseñan lo que ya han aprendido en los distintos núcleos del saber".

Nuestra inclinación está dirigida hacia la pedagogía de la Felicidad. Un niño sano, es un niño feliz. Construyendo en él la felicidad construimos su salud; de ahí que la ternura sea uno de los criterios fundamentales de la interacción con el niño.

- **EDUCAR PARA LA AUTORREALIZACION.**

Pretendemos que el educando, sujeto de la educación, en este estadio de su desarrollo psicogenético, se convierta en auto- generador de la dinámica creadora y restauradora de conductas de conductas y valores que lo motiven a ser un individuo autónomo y singular, a ejercer su libertad y la disciplina individual y social, a buscar un equilibrio entre el desarrollo físico y mental, a conocer la realidad por su aproximación investigativa, a utilizar su juicio crítico y libertad de opción y a escoger los principios éticos, morales y espirituales que orienten su cotidianidad y sus perspectivas.

- **EDUCAR PARA EL AMOR.**

*Amar es hacer las cosas para ayudar a los demás" .SRF

La Educación para el amor debe encontrar en el ser humano esa disposición y ponerla en práctica.

El amor tiene que ver mucho con la sensibilidad, con la delicadeza del tacto, con la consideración y con la caridad; una madre quiere a su hijo cuando lo considera y siente la necesidad del niño dándole respuesta idónea que la



satisface, no es lo que la madre quiere sino lo que el niño necesita y así con todo lo demás.

El amar es la expresión o la manifestación de que el amor está dentro de nosotros. Los seres humanos somos como todos los demás seres de la creación: seres amorosos.

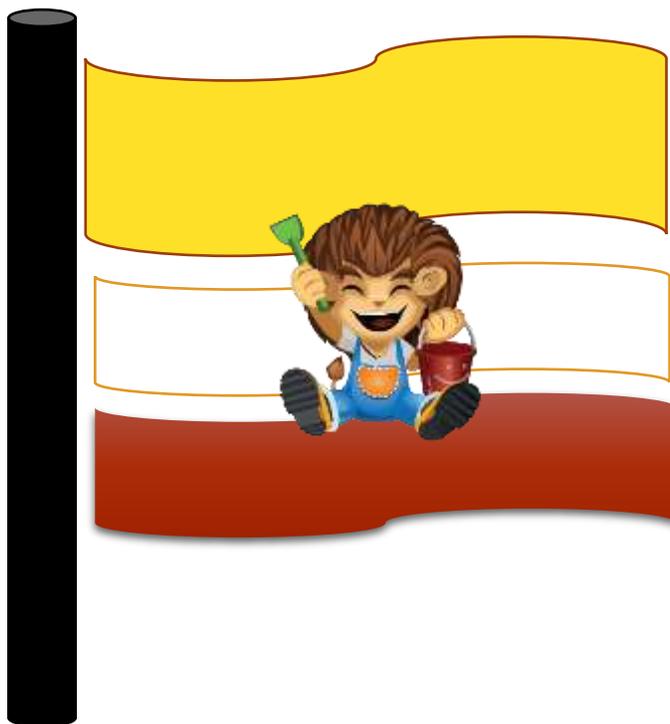
FORMACIÓN ACADÉMICA

La iniciación en la animación a la lectura en la educación inicial es una herramienta extraordinaria dentro del desarrollo y formación integral del niño, ya que estimula la imaginación y la creatividad. Además permite adecuar las actividades lectoras para la integración de los contenidos de educación inicial.

Lúdica:

Es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que generan actividades como el juego, la iniciación a los primeros trazos, el arte, el baile, la música, el amor, el afecto.

SIMBOLOS INSTITUCIONALES



UNIFORMES

Las prendas que conforman el uniforme escolar del Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona CAIMIUP” son de uso obligatorio según el modelo, materiales y colores establecidos, así:



ORGANIGRAMA



DERECHOS Y DEBERES DE LOS ALUMNOS



DERECHOS

- Recibir una educación integral de calidad, conforme con los principio, objetivos, el fin del estudiante y la modalidad propia del centro.
- Ser tratado en todo momento y por todos los agente de la comunidad educativa con dignidad, respeto sin discriminaciones de ninguna índole.
- Los niños tendrán una educación participativa, teniendo en cuenta el desarrollo del proyecto educativo institucional.
- Tendrán derecho a participar en todas las actividades curriculares del Hogar CAIMIUP.
- Tendrán oportunidad de participar en las diferentes actividades lúdicas, previo acuerdo con sus padres.
- A que se conozcan los demás derechos consagrados en la constitución política y en el código del menor.
- A ser atendidos y aconsejados por las directivas, orientadoras y profesoras en las dificultades que pueda presentar en su estudio y cualquier problema en su vida cotidiana.

DEBERES



- Cumplir y respetar los horarios de entrada y salida de los niños establecidos por la institución.
- Reflejar en mi hijo la excelente higiene y presentación personal que prevalece en mi hogar.
- Presentar a mi hijo a la institución diariamente con el uniforme correspondiente de acuerdo con el horario señalado.
- Enviar oportunamente a la institución los materiales necesarios para el aseo y actividades de los niños.
- Asistir a las reuniones, encuentro de padres, actividades culturales, recreativas y demás eventos programados por CAIMIUP. (LA NO ASISTENCIA A DICHOS EVENTOS SERÁN TENIDOS EN CUENTA PARA EL CUPO)
- Recibir, diligenciar y enviar el cuaderno viajero.
- Asistir puntualmente al centro cuando sea citado.
- Colaborar con el desarrollo de las actividades según los requerimientos.
- Reforzar en el hogar el aprendizaje de hábitos, normas y conocimientos adquiridos en la institución.
- Demostrar espíritu de pertenencia y fomentar la buena imagen del centro a la comunidad.
- Velar por la conservación del material, mobiliario y planta física del CAIMIUP.
- Mantener buenas relaciones interpersonales y ofrecer un trato respetuoso con los demás padres de familia, profesores, administrativos, auxiliares de la institución.



- Cancelar oportunamente y adelantado la mensualidad los 5 primeros días de cada mes el valor establecida. El pago no oportuno de la mensualidad se dará cancelado el cupo.
- Me comprometo a no responsabilizar a la institución por joyas, juguetes y otros objetos extraviados dentro de la misma.
- Aceptar la cuota de Asociación de Padres de Familia, para fondos de la asociación
- Me comprometo a tener los uniformes de mi hijo dos semanas después de ingresado el niño a la institución.

FALTAS GRAVES

- Agredir verbal o físicamente a sus compañeros
- Dentro o fuera del plantel
- No acatar las órdenes dadas por sus superiores
- No asistir puntual y regularmente al Centro
- El incumplimiento de las tareas y trabajos en forma persistente
- Mostrar comportamientos que vayan en contra de las Normas de la Institución
- Tomar objetos que no le pertenecen, sean del plantel o de uno de sus compañeros.



ESTÍMULOS Y SANCIONES

- Felicitaciones verbal o escritas por parte de la agente en el salón de clase
- Izadas de bandera periódicas
- Obtener medallas de honor por curso si es necesario
- Todos los que estén al alcance de directivas y docentes

SANCIONES

- Llamadas de atención verbal o escritas por parte del profesor
- No tenerlo en cuenta para salidas extra – escolares

METODOS DE EVALUACIÓN

El proceso de evaluación será programado trimestralmente y en él se involucrarán a los padres de familia, teniendo en cuenta:

Análisis cualitativo y sistemático de los procesos

Evaluación participativa y conjunta de docentes y padres de familia para identificar cualitativamente aspectos que se faciliten o dificultan durante el proceso



Teniendo en cuenta los pilares del conocimiento es importante reconocer el desempeño del niño o niña desde: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender ser.

El CAIMIUP pretende que sus alumnos sean excelentes estudiantes forjándoles un aprendizaje en donde la metodología sea integral. Los docentes se encargarán de estimular y reforzar a los niños que presenten dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

FINALIDADES DE LA EVALUACIÓN

- Determinar cómo obtener los logros
- Definir el avance en la aplicación y la adquisición de conocimientos
- Estimular y afianzar valores y aptitudes
- Favorecer el desarrollo de capacidades, habilidades y competencias
- Identificar características personales, intereses, ritmo de desarrollo y estilo de aprendizaje.
- Contribuir a la identificación de limitaciones, dificultades o capacidades excepcionales
- Replantear estrategias pedagógicas.

Los docentes se encargarán de estimular y reforzar a los niños que presenten dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los Informes de actividades mostrarán el rendimiento en cada área mediante la siguiente escala:



LO LOGRASTE



LO VAS A LOGRAR



LO LOGRASTE

Asume un comportamiento excelente y acorde con los valores y la filosofía por la institución, alcanzando óptimamente los logros propuestos y ejecutando de manera apropiada los procesos que le permitan enriquecer su aprendizaje

CRITERIOS



- Participa activamente en el desempeño y desarrollo de las diferentes actividades en el aula y en la institución
- El trabajo en el aula es constante y enriquece al grupo
- Maneja adecuadamente los conceptos aprendidos y los relaciona con experiencias vividas, adoptando una posición crítica.
- Respeta y participa en las actividades planteadas, tanto por el docente como por sus compañeros
- Su comportamiento y actitud, contribuye a la dinámica del grupo
- Asume con responsabilidad y dedicación sus compromisos académicos
- Presenta a tiempo sus trabajos, consultas, tareas y las argumenta con propiedad.
- No tiene fallas y aun teniéndolas, presenta excusas justificadas sin que su proceso de aprendizaje se vea mermado
- Alcanza todos los logros propuestos sin actividades complementarias
- No presenta dificultades en su comportamiento y en el aspecto de su relación con todas las personas de la comunidad educativa
- Manifiesta sentido de pertenencia institucional

LO VAS A LOGRAR

Presenta una actitud y comportamiento aceptable con los valores y la filosofía del jardín, cumpliendo con dificultad los requerimientos mínimos para alcanzar los logros propuestos.

CRITERIOS

- Participa eventualmente en clases



- Su trabajo en el aula es inconstante
- Relaciona los conceptos aprendidos con experiencias de su vida, pero necesita colaboración para hacerlo
- Es inconstante en la presentación de sus trabajos, consultas y tareas; las argumenta con dificultad
- Le cuesta aportar ideas que aclaren los conceptos vistos
- Su comportamiento académico y formativo es inconstante
- Presenta dificultades de comportamiento
- Alcanza logros mínimos con actividades complementarias dentro del periodo académico
- Presenta fallas de asistencia, justificadas e injustificadas
- Desarrolla un mínimo de actividades curriculares requeridas
- Manifiesta un sentido de pertenencia a la institución.



3 DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA





3.1 LOS JUEGOS TRADICIONALES AL RESCATE DE LOS NIÑOS

3.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las habilidades básicas son una serie de acciones motrices necesarias para las diferentes actividades conforme al desarrollo del ser humano, por lo que es de gran importancia fortalecerlas a medida que pasan las etapas de crecimiento de los niños; al no darle la importancia necesaria puede crear muchas dificultades en cuanto a la formación integral de los estudiantes.

Las problemáticas que se encuentran en la historia a lo referente en el área de educación física se enfocan en déficit en coordinación, ubicación temporo-espacial y falencias en motricidad gruesa y fina, expresión corporal entre otras.

Prieto (2010:80) define la locomoción como los “Movimientos que implican el manejo del propio cuerpo (desplazamientos, saltos y giros).”

Según Castañer (2001:130) concluye que “las habilidades de tipo locomotriz no se desarrollan de forma automática, puesto que existen una base de dotación heredada sobre la que se puede iniciar un buen número de habilidades fundamentales que irán madurando y derivando en uno u otro sentido en función de los factores externos que conforma la especialización motriz de cada niño.”



Por tal motivo el no darle la importancia necesaria a las habilidades básicas, sería un error que afectaría el desempeño a futuro de los niños en las diferentes dimensiones del desarrollo humano, que hacen que el niño se afecte en la parte social y en el ámbito cognitivo.

Las tecnologías son una de las problemáticas principales en cuanto a las dificultades presentes en la locomoción de los niños en su desempeño de las clases de educación física, debido a que estos instrumentos electrónicos crean ambientes de sedentarismo. Los padres buscan la manera de entretener a sus hijos ya sea por compromisos o simplemente por descansar un poco luego de una arduo día laboral acumulado entre problemas económicos, emocionales, laborales y quebrantos de salud; a veces el problema principal se debe a que son padres a temprana edad donde no tienen la suficiente madures para afrontar grandes responsabilidades a la hora de formar una familia en la que no habían planificado en sus proyectos de vida.

Estos factores afectan principalmente el desarrollo de las habilidades básicas del niño, por lo que la educación primordial se centra en las bases sólidas del núcleo familiar donde el niño toma como ejemplo el entorno que los rodea; al ver ambientes no adecuados ellos se ven afectados por estos estímulos externos que de una u otra manera los padres de familia no consideran importantes.



3.3 JUSTIFICACION

Los juegos tradicionales en gran medida aportaron en la infancia de los niños las bases suficientes para desarrollar correctamente sus habilidades de locomoción de forma natural, permitiendo reconocer y explorar el entorno donde se relaciona; pero debido a la falta de interés por parte de la comunidad por el desarrollo de las nuevas tecnologías se fueron olvidando, dando paso al sedentarismo. Es de gran importancia recuperar la infancia de años atrás donde jugar con un lazo, las metras o simplemente a las escondidas se divertían y se aprovechaba el tiempo libre de forma recreativa y con fines educativos en donde los niños aprendían sin darse cuenta y los disfrutaban al máximo.

El entorno puede afectar la formación del estudiante en las diferentes dimensiones del ser humano y que mejor manera de solucionar estas falencias a través del juego. Esta herramienta es utilizada en medida como elemento pedagógico para la formación integral de los educandos, además no solo mejoraran las habilidades básicas si no también su relación con la sociedad.

Recuperar los juegos tradicionales en los niños del centro de atención integral materno infantil “caimiup” para dar paso a nuevas formas de accionar



en el contexto social y permitir un mayor rendimiento en los procesos cognitivos a través del mejoramiento de las habilidades básicas.

Ahora bien si dejamos a un lado las problemáticas presentes en nuestros niños olvidando las bases sólidas que consolidan una buena educación, terminaremos en grandes problemas donde el núcleo familiar se verá afectado, y al final seguiremos el rumbo de los que nos ofrece el entorno en general.

Gutherie, citado por Contreras (1998: 189), define la Habilidad como "la capacidad adquirida por aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de certeza y frecuentemente, con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o de ambas cosas".

Según lo anterior podemos comprender como una habilidad puede desarrollarse por medio del aprendizaje y que mejor manera de hacerlo utilizando como herramienta los juegos tradicionales, donde cada niño se formara integralmente y aportara su experiencia de diversión con las demás personas que conforman su núcleo social y familiar, evitando una sociedad al borde del sedentarismo.



3.4 MARCO TEORICO

El concepto de Habilidad Motriz Básica en Educación Física viene a considerar toda una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar. Estas habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento al mismo tiempo que evolucionan conjunta y yuxtapuestamente.

Características de las habilidades motrices básicas

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son:

- Ser comunes a todos los individuos.
- Haber facilitado/permitido la supervivencia del ser humano.
- Ser fundamento de posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no).



Seguendo a Godfrey y Kephart podemos agrupar los movimientos básicos en dos categorías (Sánchez Bañuelos, 1.986):

- Movimientos que implican fundamental mente el manejo del propio cuerpo. Se encuentran presentes en tareas de locomoción (andar, correr, etc.) tareas relacionadas con el equilibrio postural básico (estar de pie o sentado).
- Movimientos en los que la acción fundamental se centra en el manejo de objetos, como sucede en las tareas manipulativas (lanzar, recepcionar, golpear, etc.).

Algunos autores coinciden en considerar las Habilidades Motrices Básicas, englobando todas las acciones posibles en tres apartados o áreas concretas (Ruíz Pérez, 1987):

- Locomotrices. Su característica principal es la locomoción. Entre ellas tenemos: andar, correr, saltar, galopar, deslizarse, rodar, trepar, etc.
- No locomotrices. Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio. Ejemplos de estas habilidades son: balancearse, girar, retroceder, colgarse, etc.
- Proyección/percepción. Caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos. Están presentes en tareas tales como lanzar, recepcionar, batear, atrapar, etc.

Evolución de las habilidades motrices

Según **Sánchez Bañuelos**, el desarrollo de las habilidades motrices se lleva a cabo en los niños siguiendo las siguientes fases:

1ª fase (4-6 años)

- Desarrollo de las habilidades perceptivas a través de tareas motrices habituales.



- Desarrollo de capacidades perceptivas tanto del propio cuerpo como a nivel espacial y temporal.
- Las tareas habituales incluyen: caminar, tirar, empujar, correr, saltar...
- Se utilizan estrategias de exploración y descubrimiento.
- Se emplean juegos libres o de baja organización.
- Para el desarrollo de la lateralidad se emplean segmentos de uno y otro lado para que el alumno descubra y afirme su parte dominante.

2ª fase (7-9 años)

- Desarrollo de las habilidades y destrezas básicas mediante movimientos básicos que impliquen el dominio del propio cuerpo y el manejo de objetos.
- Estos movimientos básicos están referidos a desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.
- En la actividad física se utiliza el componente lúdico-competitivo.
- Se busca el perfeccionamiento y una mayor complejidad de los movimientos de la etapa anterior.
- Se siguen estrategias de búsqueda fundamentalmente pero a veces será necesaria la instrucción directa por parte del profesor para enseñar algunos movimientos complejos.

3ª fase (10-13 años)

- Se da una iniciación a las habilidades y tareas específicas que tienen un carácter lúdico-deportivo y se refieren a actividades deportivas o actividades expresivas.
- Se trabajan habilidades genéricas comunes a muchos deportes.



- Se inician habilidades específicas de cada deporte y técnicas para mejorar los gestos.

4ª fase (14-17)

- Esta fase se sale de nuestro campo de Primaria, e incluye:
- Desarrollo de habilidades motrices específicas.
- Iniciación a la especialización deportiva.
- Trabajo de técnica y táctica con aplicación real.

"Las habilidades básicas son aquellas que son comunes a todos los seres humanos por estar representadas en su dotación genética" (Trigo, 2000).

Según Godfrey y Kephart (1969), las habilidades y destrezas básicas comprenden aquellos movimientos que implican el manejo del propio cuerpo y aquellos en los que la acción fundamental se centra en el manejo de objetos.

Todas estas habilidades deben trabajarse tanto desde el aspecto cuantitativo (saltar más, correr más, etc.) como desde el aspecto cualitativo (explorar todas las posibilidades de salto, de desplazamiento, etc.).

Esta misma diferenciación de unas cualidades coordinativas, como reflejo del aspecto cualitativo del movimiento, y de unas cualidades condicionales, como reflejo del aspecto cuantitativo del movimiento, se evidencia al realizar el análisis funcional de la actividad motriz tal y como propone López (1995), que considera cuatro procesos:

- a. La obtención de información, a través de los factores perceptivos.



- b. La toma de decisión en función de unas cualidades cognitivas (lógica motriz, experiencias previas, etc.).
- c. La ejecución de la destreza, con unas cualidades coordinativas (coordinación, equilibrio, ritmo, orientación, etc.) y unas cualidades condicionales (resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad).

El juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno (1). Al ser, por tanto, un componente básico de la naturaleza humana, es perfectamente comprensible que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas. En este artículo se analizará la evolución que ha sufrido el juego desde sus orígenes hasta los albores de la sociedad moderna.

Para comenzar a estudiar esta evolución, y partiendo de la tesis de Huizinga de que el juego es anterior a cualquier cultura, hay que remontarse a los primeros pobladores del planeta Tierra. Este autor señala que “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”

En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates (3). El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. En esta etapa, sin embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un verdadero deporte, que



entienden que es más propio del hombre evolucionado, como recoge Carl Diem en algunas de sus teorías

De la información conservada de estas épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o atacarles. Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad.

Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico inferior van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota (aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamientos de rocas y troncos y otros muchos. Aunque la finalidad básica sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio de exhibir la fortaleza física, es decir, un antecedente de lo que posteriormente será la utilización propagandística del deporte en la cultura babilónica.

Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al badminton.

En Babilonia aparece un juego parecido al actual boxeo (cuyo nacimiento en época contemporánea se encuentra, sin embargo, en la Inglaterra de los siglos XVII-XVIII) (6), y se establecen diversos juegos en fiestas populares. El juego es en esta época un indicador de poder económico y disuasorio para los enemigos.



Poco después, en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y, de nuevo, juegos de pelota. Esto ocurre hacia el año 3.000 a. C. Una novedad importante en esta etapa es que se comienza a practicar el juego en terrenos específicamente destinados a este fin, en contraposición a la situación de otras culturas que los practicaban en cualquier espacio por lo general al aire libre. En Egipto, además, los juegos malabares y de otros tipos comparten su lugar con algunos deportes, que alcanzan también gran desarrollo.

La civilización cretense supone, en cambio, un paso atrás en lo que al desarrollo del juego respecta, ya que en su cultura se extiende el profesionalismo deportivo, cediendo terreno la idea del juego como mero ocio o recreación.

Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.

Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte. Estos juegos han sido los que más interés han suscitado en los investigadores, hasta el punto de que muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual. De lo que no cabe duda alguna es de que son los mejor estudiados de todos cuantos han existido a lo largo de la Historia de la humanidad, y en este interés sin duda ha influido el buen grado de conservación de los espacios de juego y de ciertos vestigios con ellos relacionados. Si bien el sentimiento mágico-religioso permanece, va cediendo a favor del simple componente lúdico.

Después de estos antecedentes, hay sin duda que destacar la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma.

En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes:



- contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa
- contribuir asimismo a la educación “estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento
- desarrollar el espíritu creador
- fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior.

Sin embargo, hay que distinguir dos períodos en lo que a Grecia respecta. Así, en los primeros años de la Grecia antigua, se da más importancia a los valores de belleza, bondad y sabiduría, lo que provoca un gran desarrollo de lo que podríamos llamar “cultura del ocio”, y por consiguiente de los juegos. En una etapa posterior, por el contrario, se empieza a fomentar un ideal más de belleza unida a la fuerza, si bien el ingenio sigue teniendo un papel destacado entre los valores supremos. Es así como los juegos van cediendo su papel protagonista a los deportes, que necesitarán dosis de ingenio a la par que de fuerza física.

Además, es de reseñar que en Grecia el juego está indisolublemente ligado al culto a los dioses. Ellos eran quienes inspiraban toda competición, tanto deportiva como meramente recreacional, pues incluso en éstas el elemento que Huizinga denomina “agonal” o de competitividad estaba presente.

Los juegos más característicos de la época (excluyendo los que tienen un carácter netamente deportivo) son las luchas a empujones, salto de comba, tirar de la cuerda, danzas acrobáticas y juegos de pelota.

En Roma, por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado por ese trabajo. Es por ello que el propio Estado comienza a impulsar una serie de juegos –no es necesario citar el impresionante desarrollo de los circos, no igualado por



ninguna otra cultura a lo largo de la Historia- como medio de dominación social.

De este modo, y quizá de una forma casi involuntaria en una cultura que en principio estaba más orientada al trabajo que al ocio, el elemento lúdico adquiere aquí su máximo esplendor, tanto en el simple juego como en el deporte más profesionalizado, que también en cierto modo se entiende como juego. Los juegos caracterizan la vida cotidiana de los ciudadanos, llegándose a desarrollar durante la mitad de los días del año en ciertas épocas del Imperio. El elemento religioso y el político siguen también muy presentes en la evolución del juego. De hecho, el centro de la actividad política se desplaza del foro al circo, al teatro o al anfiteatro, lo que da idea de su importancia.

Los juegos de esta etapa incluyen los columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias (batallas navales simuladas) y, cómo no, los juegos de pelota, constantes a través de todas las culturas.

Así termina la evolución del juego en las primeras civilizaciones humanas. Se podría continuar con dicha evolución en la Edad Media y en la Edad Moderna, pero ése estudio, dada la multitud de datos existentes por la cercanía temporal, debe ser objeto de un análisis más extenso que el de este artículo. La base del juego queda establecida con las culturas señaladas, y lo que viene después no es más que un lógico desarrollo marcado por la constante evolución de los pueblos.

Los juegos, en las culturas antiguas, estuvieron relacionados con los trabajos diarios. Se basaban fundamentalmente en demostrar las habilidades artesanales o laborales más habituales de una zona. Después de mucho tiempo de demostración, se hicieron habituales las competiciones, pasando a ser consideradas como juegos.

En España la mayoría de los juegos tradicionales entraron a través del Camino de Santiago, un recorrido ideal para que los peregrinos trajeran juegos franceses, italianos y centroeuropeos a la Península.



Según tu labor, así será el juego que de ti derive

Los juegos dependían en muchas ocasiones de la labor que desarrollaba quien inició la actividad: un cantero levantaba piedras, o un pastor prefería los juegos de puntería.

El juego en el arte

Como detalle de juegos en la historia se podría tratar un cuadro del pintor flamenco Peter Brueghel el Viejo (siglo XVI): Juego de Niños. Algunos estudiosos de costumbres populares y étnicas han identificado al menos ochenta y cuatro juegos diferentes, de los cuales muchos siguen vigentes hoy en día en muchos países: la gallina ciega, la cucaña, la peonza, los aros, a la una la mula, los bolos, las tabas, churro-mediamanga-mangotero, el corro, el pillao, etc.

Cuando nacemos, como parte de los Seres Vivos que forman nuestro planeta, tenemos la necesidad de cumplir nuestro Ciclo de Vida realizándose las actividades de Alimentación con la que alcanzamos los nutrientes necesarios para afrontar el día a día, como también la Relación con otros individuos o bien con el entorno que nos rodea y por último la Reproducción que nos permite la trascendencia de nuestro linaje con la generación de un nuevo ser, realizándose en etapas y períodos determinados.

Pero además de las funciones vitales el Ser Humano tiene la capacidad de poder abstraerse del medio que los rodea, haciendo uso de su Inteligencia e Imaginación y abriendo paso hacia lo que son denominados como Entes Abstractos, que no son más que simples ideas que se originan en sus pensamientos y que pueden o no estar basadas en hechos u objetos concretos.

En este mundo es donde se manifiesta la elaboración de Juegos y Pasatiempos, como la forma de poder sobrellevar los momentos en que la vida cotidiana nos somete a distintos esfuerzos, y dejando fluir nuestra imaginación para poder entretenernos, teniendo esto además una relación



directa con el desarrollo de las Facultades Cognitivas y la forma en la que vemos el mundo.

Es así que se presentan ante nosotros lo que son conocidos como los Juegos Tradicionales, definidos por sí mismos como aquellos en los que no interviene más que la imaginación y que son muy utilizados a edades tempranas por los más pequeños como una forma de Socialización e Interacción con otros pares de su mismo rango de edad, pertenecientes a su vecindad, entorno del Ámbito Educativo o bien simplemente una interacción pasajera que se da en Plazas o Parques.

Estos juegos van evolucionando a medida que van creciendo quienes los juegan, teniendo en un principio reglas muy simples, generalmente teniendo que realizarse alguna Actividad Física (puede ser desde la realización de una Carrera hasta una búsqueda de un objeto en particular) requiriendo en muchas ocasiones grandes espacios e inclusive la realización de estos juegos al Aire Libre.

3.5 MARCO CONCEPTUAL

Carlos Álvarez de Zayas, define las habilidades en el plano didáctico como: "Las acciones que el estudiante realiza al interactuar con el objeto de estudio con el fin de transformarlo, humanizarlo." (Álvarez, C., 1990, p. 71).

Por otra parte la investigadora Rita Álvarez de Zayas, la define como "La relación del hombre con el objeto que se realiza en la actividad, o sea, el hombre interactúa con el objeto en el proceso activo: la actividad, las técnicas de esta interacción son las habilidades. La habilidad es pues el dominio de las técnicas y ésta puede ser cognoscitiva o práctica." (Álvarez, R., 1990, p. 27).



Álvarez, C., (1999) define la habilidad "... como la dimensión del contenido que muestra el comportamiento del hombre en una rama del saber propio de la cultura de la humanidad. Es, desde el punto de vista psicológico, el sistema de acciones y operaciones dominado por el sujeto que responde a un objetivo."(Álvarez, C., 1999, p. 71).Esta definición considera la habilidad como parte del contenido y la analiza, desde el punto de vista psicológico en correspondencia con el modo de actuación del sujeto, la autora se adscribe a la definición de C. Álvarez por entender que es más completa, para el trabajo.

El desarrollo motor del niño de los 0 a los 6 años no puede ser entendido como algo que le condiciona, sino como algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente (Justo Martínez, 2000). El fin del desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la acción motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos. La mejora motriz está sujeta a las cuatro leyes del desarrollo: Ley céfalo-caudal, Ley próximo-distal, Ley de lo general a lo específico y Ley del desarrollo de flexores-extensores (Losada, 2009, pp. 37-38). Y el desarrollo, a su vez, tiene una serie de características que lo singularizan, causales de que tanto él mismo como el perfeccionamiento motriz dependan de la maduración y del aprendizaje, ya que para que se produzca un aprendizaje en la coordinación de movimientos es preciso que el sistema nervioso y el sistema muscular hayan conseguido un nivel idóneo de maduración.

Habilidades Motrices Básicas



Para Díaz (1999) “Las habilidades motrices son todas aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, éstas se caracterizan por su inespecificidad y porque no responden a los modelos concretos y conocidos de movimientos o gestoformas que caracterizan las actividades regladas y estandarizadas.”

Así mismo Batalla (2000) las define como “aquellas familias de habilidades amplias, generales, comunes a muchos individuos y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto.”

Según Castañer (2001:128) locomoción “se considera movimiento locomotor el realizado por el cuerpo que se desplaza de un punto a otro del espacio, conjugando los diferentes elementos espaciales: direcciones, planos y ejes.” En este sentido la locomoción se encuentra presente en las diferentes acciones como correr, deslizarse, marchar, saltar, caminar, etc.

De igual forma encontramos a Prieto (2010:80) quien nos dice que la locomoción son “Movimientos que implican el manejo del propio cuerpo (desplazamientos, saltos y giros).”

Según Castañer (2001:130) concluye que “las habilidades de tipo locomotriz no se desarrollan de forma automática, puesto que existen una base de dotación heredada sobre la que se puede iniciar un buen número de habilidades fundamentales que irán madurando y derivando en uno u otro sentido en función de los factores externos que conforma la especialización motriz de cada niño.”

DEFINICIONES DEL JUEGO SEGÚN AUTORES

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.



En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

El juego también tiene un concepto sociológico:

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

LOS JUEGOS TRADICIONALES

Según Aretz (1998) los define como "juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando". Igualmente, Bolívar (2001) los conceptualiza como "juegos populares, que pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para



preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve".

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

Los juegos tradicionales le permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectiva de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas, frente a una cultura tecnológica que incita al sedentarismo corporal y la cual impulsa el incremento de la obesidad infantil.

Su objetivo puede ser variable y se pueden ejecutar de forma individual o colectiva, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus reglas son básicamente sencillas.

Dentro de los juegos tradicionales se pueden encontrar amplia modalidades lúdicas por ejemplo los juegos de adivinanzas, los juegos de niños como el trompo y las metras, los de niñas como saltar la cuerda, entre otros.



Entre las características que presentan los juegos tradicionales se encuentran:

Se originan por temporadas. Existen juegos con preferencias en cuanto al sexo, los niños se inclinan por juegos como el trompo, el papagayo, las metras; mientras que las niñas prefieren jugar a las muñecas, saltar la cuerda, la gallinita ciega, etc.

Son juegos realizados por los niños por el simple placer de jugar, ellos mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar. No necesitan de la utilización de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.

Entre los juegos tradicionales que utilizan objetos están: la perinola, el yoyo, el gurruffío, el trompo, las metras, carrera de sacos, saltar la cuerda, el palo encebado, etc. mientras que los juegos tradicionales que no emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas, ale limón, la candelita, etc.

3.6 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región, los cuales aportan una diversión de forma natural, pero se está perdiendo esta tradición debido a las nuevas tecnologías dejando un vacío en la infancia de los niños en el cual los padres lo están llenado con juguetes tecnológicos.



La tecnología es una herramienta muy buena pero es un arma de doble filo y si no se utiliza adecuadamente terminan destruyendo muchos procesos importantes en la vida del ser humano. Si el juego nos aporta grandes beneficios como el desarrollo de la creatividad, reduce el estrés y la ansiedad, moldea nuestra conducta y estado de humor, nos libera de las rutinas diarias de la vida entre otros aportes entonces ¿por qué no enseñárselo a los niños?.

En la actualidad ya los niños se aburren con facilidad debido a que no le enseñaron aprovechar el tiempo libre con actividades de forma natural, y cuando no tienen los materiales tecnológicos terminan con problemas emocionales que causan daños graves en su forma de pensar y actuar en el entorno social, esto hace que las habilidades motrices no se desarrollen completamente por lo que en su formación académica tendrá muchas dificultades en los diferentes procesos de aprendizaje.

Mediante el juego los niños logran comprender su entorno y desarrollarse de forma natural en las diferentes dimensiones del ser humano, es por eso de gran importancia concientizarnos y darle el mayor valor a la infancia de los niños para un desarrollo óptimo.

3.7 MARCO LEGAL

- Ley 181 de Enero 18 de 1995 por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte.



- Artículo 2o. El objetivo especial de la presente Ley, es la creación del Sistema Nacional del Deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.
- Artículo 5°. Se entiende que: La recreación. Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

El aprovechamiento del tiempo libre. Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación sicobiológica.

La educación extraescolar. Es la que utiliza el tiempo libre, la recreación y el deporte como instrumentos fundamentales para la formación integral de la niñez y de los jóvenes y para la transformación del mundo juvenil con el propósito de que éste incorpore sus ideas, valores y su propio dinamismo interno al proceso de desarrollo de la Nación. Esta educación complementa la brindada por la familia y la escuela y se realiza por medio de organizaciones, asociaciones o movimientos para la niñez o de la juventud e instituciones sin ánimo de lucro que tengan como objetivo prestar este servicio a las nuevas generaciones.

- Artículo 10. Entiéndese por Educación Física la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el



mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos con sujeción a lo dispuesto en la Ley 115 de 1994.

- Código del menor Artículo 3.- Todo menor tiene derecho a la protección, al cuidado y a la asistencia necesaria para lograr un adecuado desarrollo físico, mental, moral y social; estos derechos se reconocen desde la concepción.
- Artículo 7.- Todo menor tiene derecho a recibir la educación necesaria para su formación integral. Esta será obligatoria hasta el noveno grado de educación básica y gratuita cuando sea prestada por el Estado.
- Artículo 12.- Todo menor que padezca de deficiencia física, mental o sensorial, tiene derecho a disfrutar de una vida plena en condiciones que aseguren su dignidad y a recibir cuidados, educación y adiestramiento especiales, destinados a lograr en lo posible su integración activa en la sociedad.
- artículo 13: Todo menor tiene derecho al descanso, al esparcimiento, al juego, al deporte y a participar en la vida de la cultura y de las artes. El Estado facilitará, por todos los medios a su alcance, el ejercicio de este derecho.
- Artículo 52 de la constitución política de Colombia: El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.
- Artículo 67. de la constitución política: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella



se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

3.8 OBJETIVOS



3.8.1 GENERAL:

- Desarrollar las habilidades básicas de los niños del centro de atención integral materno infantil “CAIMIUP” por medio de los juegos tradicionales enfocados en las dimensiones del ser humano.

3.8.2 ESPECIFICOS:

- Fomentar estilos de vida saludable de los educandos a través de la recreación
- Fortalecer las habilidades motrices por medio de los juegos tradicionales
- Motivar mediante los juegos tradicionales el buen uso del tiempo libre desde la educación en el núcleo familiar en la primera infancia.
- Ejecutar actividades recreativas con fines educativos enfocados hacia la formación integral de los educandos de forma natural y espontánea.

3.9 ACTIVIDADES A DESARROLLAR



Las actividades a desarrollar se ejecutaran en el centro de atención integral materno infantil “CAIMIUP” con los niños de jardín de 4 a 5 años, por medio de juegos tradicionales enfocados a fortalecer las habilidades motrices básicas de forma natural, en donde se puedan expresar y conocer diferentes formas de diversión sin el uso necesario de las tecnologías.

Las actividades se realizaran en horas de clase con fines educativos utilizando en algunos casos los escenarios deportivos de la Universidad de Pamplona, que permitan a los educandos un mayor rendimiento en los procesos formativos de su educación; con estas acciones se pretende contemplar y rescatar nuevas formas de desarrollo motor, por medio de la recreación que permite al niño reconocer su entorno y su participación en la sociedad.

3.10 DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES A REALIZAR

Para las actividades a desarrollar, se tendrá en cuenta los juegos tradicionales:

- **JUEGOS CON CUERDA:** Acciones motrices que permitan la manipulación y la ejecución de forma cooperativa.
- **LA GOLOSA:** Es un juego tradicional Es dibujado en el piso con tiza. Se pinta un cuadro con el número 1, encima otro con el 2 y otro arriba con el 3, en el cuarto piso son dos cuadros con el 4 hacia un lado y el 5 al otro, después el 6 encima y por ultimo otra casilla doble con el 7 y el 8. Se juega con un grupo pequeño, se necesita la tiza para dibujar la golosa, el espacio para hacerlo y una piedrita, la cual se utilizara para lanzar por cada una de las casillas. Debe lanzarla primero en el 1 y hacer el recorrido saltando en un solo pie, sin pisar ese número, y devolverse igualmente. Luego con el 2 y a su sucesivamente hasta terminar todo los números Gana aquel que lo termine primero. La



regla es no pisar la línea del borde de las casillas, ni poner los dos pies en un solo cuadro. No debe caerse.

- **YERMIS:** No tiene otro nombre y es muy conocido en todas partes, es propio de la región caribe. Jugado normalmente en los parques, calles y zonas verdes, es una mezcla de béisbol y ponchados. Se juega entre dos equipos de 5 a 10 personas, se usa una pelota de caucho del tamaño de la mano y de 8 a 10 tapas de gaseosa o cerveza e incluso se puede con piedras pequeñas. Se arma la torre con las tapas y hay un equipo que ataca y otro que defiende, el que defiende debe intentar derrumbar la torre con la pelota, si lo logra debe correr, pues los que atacan intentarían poncharlos con la pelota, pues el propósito de los que defienden es volver a construir la torre y de los que atacan es no permitirlo y ponchar a todos los jugadores del equipo contrario. Si logran armar la torre cambian de papeles. Las reglas son que aquellos que atacan no pueden caminar con la pelota, tienen que hacer pases entre ellos. Si alguien es ponchado no puede armar la torre, esta debe ser armada totalmente y durar 5 segundos, no se puede caer. Es un gran trabajo en grupo, de comunicación, agilidad.
- **TARRO O BOTELLA:** Se conoce mucho en Cundinamarca, y la región del Caribe. Es un grupo de 5 a 10 personas. se requiere una botella de plástico, en un lugar como un parque. Se escoge a un jugador que la queda, otro patea la botella lo vas lejos posible, y el que está quedando debe ir a recogerla y regresarse de espalda mientras los demás se esconden. Cuando llega a la base debe colocar la botella en el piso e ir a buscar a los otros jugadores, pero debe estar atento pues no puede permitir que vuelvan a patear la botella, o si no le tocaría repetir el proceso. Si encuentra a alguien debe ir a la botella tocarla y nombrarlo. La regla es que el que está quedando no puede mantenerse mucho tiempo junto a la botella, debe salir a buscar a sus compañeros. Y al que nombren debe salir. El juego es de rapidez, estar muy atento, de persistencia y resistencia.



- **ATRAPADAS:** Alguien era el elegido para atrapar a los niños, todos corrían despavoridos y al que atraparan primero cambiaba su lugar con el perseguidor.
- **ESTATUAS DE MARFIL:** El objetivo del juego era cantar una canción y al término quedarse súper quieto y sin moverte, quien se movía primero perdía.
- **STOP:** Era un juego que se realizaba en el piso y cada niño tenía el nombre de un país, alguien tenía que declarar la guerra en contra de su peor enemigo, después todos corrían y quien declaraba la guerra saltaba en medio para decir stop . Posteriormente se calculaba el número de pasos hasta llegar a él.
- **QUEMADOS:** Una pelota era lanzada al oponente y el objetivo era tocarlo con ella, cuando eso sucedía la persona que tocaron salía del juego. El objetivo era dejar al equipo oponente sin participantes.
- **LAS TRES PIERNAS:** Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.
- **EL GATO Y EL RATON:** Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:
¡Ratón, ratón!
¿Qué quieres gato ladrón?



¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

- **GALLINA CIEGA:** Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta: **DÓNDE ESTAS** Los jugadores responden **"DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"** La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre. Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.

MATERIALES A UTILIZAR:

- ✓ CUERDAS
- ✓ CONOS
- ✓ TIZAS
- ✓ PAÑUELOS
- ✓ CANICAS
- ✓ TAPAS
- ✓ PELOTAS
- ✓ BOTELLAS



3.11 EVALUACIÓN

La evaluación se realizara de forma cualitativa y por medio de la observación donde se analizara el comportamiento del niño y la forma como va desarrollando las actividades motrices de acuerdo al grado de complejidad de las mismas.

3.12 METODOLOGÍA

Para el desarrollo de las actividades se empleara el método cualitativo, que permita la descripción de las cualidades aportadas por los juegos tradicionales y poder identificar los pros y contras de estos procesos, enfocados en el fortalecimiento de las habilidades motrices a través de los juegos tradicionales.

Los autores Blasco y Pérez (2007:25), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes. Los autores Blasco y Pérez (2007:25), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.



LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

La metodología cualitativa, como indica su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible.

En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud: se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible.

Dentro de las características principales de esta de metodología podemos mencionar:

- ✓ La investigación cualitativa es inductiva.
- ✓ Tiene una perspectiva holística, esto es que considera el fenómeno como un todo.
- ✓ Se trata de estudios en pequeña escala que solo se representan a sí mismos
- ✓ Hace énfasis en la validez de las investigaciones a través de la proximidad a la realidad empírica que brinda esta metodología.
- ✓ No suele probar teorías o hipótesis. Es, principalmente, un método de generar teorías e hipótesis.
- ✓ No tiene reglas de procedimiento. El método de recogida de datos no se especifica previamente. Las variables no quedan definidas operativamente, ni suelen ser susceptibles de medición.
- ✓ La base está en la intuición. La investigación es de naturaleza flexible, evolucionaría y recursiva.
- ✓ En general no permite un análisis estadístico
- ✓ Se pueden incorporar hallazgos que no se habían previsto
- ✓ Los investigadores cualitativos participan en la investigación a través de la interacción con los sujetos que estudian, es el instrumento de medida.



Analizan y comprenden a los sujetos y fenómenos desde la perspectiva de los dos últimos; debe eliminar o apartar sus prejuicios y creencias

CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA CUALITATIVA

Las características de la metodología cualitativa que podemos señalar a modo de sinopsis son

- ✓ Una primera característica de estos métodos se manifiesta en su estrategia para tratar de conocer los hechos, procesos, estructuras y personas en su totalidad, y no a través de la medición de algunos de sus elementos. La misma estrategia indica ya el empleo de procedimientos que dan un carácter único a las observaciones.
- ✓ La segunda característica es el uso de procedimientos que hacen menos comparables las observaciones en el tiempo y en diferentes circunstancias culturales, es decir, este método busca menos la generalización y se acerca más a la fenomenología y al interaccionismo simbólico.
- ✓ Una tercera característica estratégica importante para este trabajo se refiere al papel del investigador en su trato -intensivo- con las personas involucradas en el proceso de investigación, para entenderlas.
- ✓ El investigador desarrolla o afirma las pautas y problemas centrales de su trabajo durante el mismo proceso de la investigación. Por tal razón, los conceptos que se manejan en las investigaciones cualitativas en la mayoría de los casos no están operacionalizados desde el principio de la investigación, es decir, no están definidos desde el inicio los indicadores que se tomarán en cuenta durante el proceso de investigación. Esta característica remite a otro debate epistemológico, muy candente, sobre la cuestión de la objetividad en la investigación social.



4 CAPITULO III

4.1 EJECUCION Y EVALUACION DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA

Las actividades desarrolladas con los niños del centro de atención integral materno infantil Caimiup tomando como base principal los juegos tradicionales modificados acorde a las edades proyectadas en los educandos se ejecutaron de la siguiente manera:

FECHAS	ACTIVIDAD	EJECUCION	GRADO	LOGRO	MATERIALES
17/03/17	EL LOBO	Se les pide a los educandos formar un círculo agarrados de la mano y el que hace de lobo se ubica en el centro del mismo, se repite el estribillo y al terminar la secuencia todos salen a correr en busca del refugio	Pre-jardín – jardín	Participación activa de los educandos por medio del juego	<ul style="list-style-type: none">• Sin material



24/03/17	EL PONCHADO	El desarrollo de este juego se les pido los educandos formar dos grupos los cuales por medio de una cuerda se hizo la división de los espacios de juego los cuales a cada equipo se les dieron igual número de balones en donde ellos debían ponchar a sus oponentes sin salir de las limitaciones del terreno de juego	Pre-jardin – jardín	Capacidad de reacción, agarre, lanzamiento y trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none">• Cuerda• pelotas
31/03/17	PATEA LA BOTELLA	Los educandos se ubican sentados en el suelo y se elige a un estudiante quien debe patear la botella de plástico que se encuentra ubicada al frente de los mismos, en el momento que se patea la	Pre-jardin – jardín	Desarrollo de la velocidad de reacción, participación activa y formación del carácter.	<ul style="list-style-type: none">• Botella de plástico



		botella deben correr, dar una vuelta por el terreno delimitado y volver al puesto, el ultimo que llegue debe patear la botella.			
07/04/17	STOP	Se ubica una serie de hojas en forma de circulo y a cada estudiante se le entrega un marcador, a la voz del docente se les da el inicio de dibujar en cada hoja y cuando escuchan stop deben parar y correr al punto de partida para comenzar de nuevo con el juego.	Pre-jardín – jardín	Desarrollo de la velocidad de reacción, participación activa y formación del carácter.	<ul style="list-style-type: none">• Hojas• Marcador



21/04/17	EL GATO Y EL RATON	Se colocan unas colchonetas que es la guarida del ratón y a la voz del docente los ratones pasan a la guarida y solo se persiguen los dos estudiantes que hacen de raton y gato, los demás cantan el estribillo del juego	Pre-jardin – jardín	Participación activa y fortalecimiento de las habilidades motrices básicas.	<ul style="list-style-type: none">• Colchoneta
28/04/17	LA GOLOSA	Se dibujan varias golosas en los espacios del patio los cuales los estudiantes deben pasar saltando cada una de ellas hasta completar la secuencia	Pre-jardin – jardín	Fortalecimiento del tren inferior, saltabilidad, coordinación y ubicación espacial	<ul style="list-style-type: none">• Tiza



05/05/17	YERMIS	Se ubican una serie de tapas en un cuadro previamente dibujado los cuales por grupos los estudiantes deben sacar todas las tapas con una pelota lanzándola desde un punto determinado.	Pre-jardín – jardín	Coordinación motriz, lanzamiento, agarre y trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none">• Tapas• pelotas
12/05/17	ATRAPADA	se ubican todos los estudiantes en el patio los cuales se eligen dos para que hagan la función de atrapar a los demás que deben correr sin ser tocados por los guardianes, luego se cambian de roles.	Pre-jardín – jardín	Trabajo en equipo, desarrollo de las habilidades motrices básicas.	<ul style="list-style-type: none">• Sin material



19/05/17	ESTATUAS DE MARFIL	Los estudiantes se ubican en un espacio delimitado por el docente a cargo los cuales deben bailar al sonar una canción y en el momento de que pare de sonar la canción deben quedarse quietos como estatuas hasta que se quite la pausa musical	Pre-jardín – jardín	Desarrollo de la expresión corporal y social de los educandos.	<ul style="list-style-type: none">• música
-----------------	---------------------------	---	---------------------	--	--



4.2 ANALISIS DE LOS RESULTADOS

Las actividades de los juegos tradicionales desarrolladas en los niños del centro de atención integral materno infantil CAIMIUP dieron como resultados positivos la atención de los educandos y la participación activa de los mismos debido a que su reacción expresada por sus padres de familia afirmaban que les gustaba las clases y deseaban volver al centro educativo Caimiup estos resultados permiten concluir que el juego es una de las herramientas pedagógicas que permiten desarrollar y fortalecer diferentes habilidades en los educandos en las diferentes áreas del conocimiento.

Como en todo proceso hay ciertas dificultades en cuanto al tiempo, la atención y los espacios donde se realizan las actividades, otro de los factores que afecta el desarrollo de los procesos educativos y la espontaneidad de los niños, es las tecnologías, debido a que en ocasiones por falta de tiempo en el núcleo familiar buscan la solución de entretener a sus hijos por medio de estos aparatos electrónicos que en gran medida afectaban la niñez y su forma de expresión.

Se encontró en algunos casos que los estudiantes actuaban como adultos olvidando ser niños y fue en ese momento preciso donde por medio de juegos que se han perdido en la historia se logra utilizarlos como herramienta pedagógica para una mejor formación académica y socio-afectiva

Las capacidades motrices básicas se desarrollaron con mayor espontaneidad debido a que las acciones a ejecutar no se hacían de forma forzada y mecanizada y los niños se divertían mientras aprendían a mejorar sus habilidades saltando, trabajando en equipo expresando sus pensamientos a través de la música, explorando nuevas formas de actuar y resolviendo problemas que se les presentaban en los juegos que mejoraban su conducta y la creatividad orientados a fines educativos. los juegos tradicionales en su totalidad aportaron recuperar una niñez que se ha ido perdiendo al pasar el tiempo debido a las deficiencias en la importancia que se le debe reconocer el área de educación física en la formación integral de los educandos.



5 CAPITULO IV

ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES Y EXTRAINSTITUCIONALES (Anexo 2)

5.1.1 INTRAINSTITUCIONALES

- **IZADA DE BANDERA:** Se realizaron actividades de organización, acompañamiento en los eventos académicos, así como en el reconocimiento del desempeño académico de los estudiantes, apoyo logístico, en cuanto a la programación de los diferentes puntos de la programación. (Anexo 2.2)
- **ASISTENCIA A REUNIONES PROGRAMADAS:** Se realizaron diferentes reuniones con una participación activa para dialogar, analizar y preparar actividades con fines educativos.
- **CELEBRACION DEL DIA DE LA MUJER:** Se organizó actividades para el día de la mujer así como el detalle para las docentes de la institución.
- **CELEBRACION DEL DIA DE LA FAMILIA:** colaboración en cuanto a las actividades a desarrollar en la programación así mismo en la decoración del evento. (Anexo 2.5)
- **MANTENIMIENTO DE LA PISCINA DE PELOTAS:** Desarme, clasificación y limpieza de la piscina de pelotas.

5.1.2 EXTRAINSTITUCIONAL

- **SEMANA SANTA:** Acompañamiento y decoración de las estaciones de la semana santa por las diferentes dependencias de la universidad de pamplona



- **DIA DEL NIÑO:** Las actividades se organizaron y se desarrollaron en la sede social villa mariana realizando la debida programación y coordinación de las actividades recreativas. (Anexo 2.5)
- **PAUSAS ACTIVAS:** Se desarrollaron pausas activas en las diferentes dependencias de la universidad de pamplona con el fin de recaudar materiales para el almacén de deportes del área de educación física.



6 CAPITULO V

6.1 EVALUACION DE LA PRÁCTICA

6.1.1 DE LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

ARTÍCULO 16.- DE LA EVALUACIÓN

La evaluación de la Práctica Integral Docente comprende los aspectos formativos, expresados conceptualmente en observaciones y recomendaciones para la cualificación de los procesos de desempeño pedagógico y la valoración cuantitativa, Son objeto de calificación todas las actividades y procesos relativos a los contenidos en los porcentajes establecidos para cada aspecto, diferenciados de la siguiente manera:

Etapa Uno: Observación institucional y diagnóstico

Etapa Dos: Diseño y presentación de la Propuesta Pedagógica

Etapa Tres: Ejecución y evaluación de la propuesta y sus correspondientes secuencias de aprendizaje

Etapa Cuatro: Actividades intrainstitucionales Informe final - socialización

PARÁGRAFO UNO.- Para efectos de la calificación de cada etapa o aspecto de la práctica, se contará con un formato de registro que especifique, entre otros, los criterios a evaluar, logros, los indicadores de evaluación y el puntaje de valoración asignado, sobre el cual el evaluador determina la calificación. Estos formatos serán adaptados específicamente para cada programa en razón a su naturaleza. (Reglamento de práctica profesional acuerdo 032 del 19 julio de 2004)



6.1.2 AUTOEVALUACION DE LA PRACTICA DOCENTE

Al comienzo de la práctica se desarrollaron diferentes actividades que colocaron a prueba mis habilidades y mi vocación, pero gracias a los consejos de las docentes del centro integral materno infantil caimiup y la formación profesional que me aportaron los diferentes docentes de mi carrera profesional, me dieron las bases sólidas para tomar las mejores decisiones, en cuanto a los resultados se puede concluir que se ejecutó un buen desempeño en la práctica profesional con ciertas dificultades de las cuales se aprende y se corrige para mejorar cada día mas .

El apoyo que me brindó el personal que labora en el centro de atención integral materno infantil caimiup fue de gran importancia porque me sentía en familia creando una buena relación en lo laboral y lo personal aportando un gran sentido de pertenencia en todo lo relacionado en el ámbito educativo.

Es de gran valor la experiencia vivida en esta institución de la cual estoy agradecido por el aporte de cada uno de los que fueron participes en mi proceso como formador porque me han dejado una gran huella que fortalece mi vocación como licenciado en educación física recreación y deportes. (Anexo 4.1)

6.1.3 COEVALUACION DE LA PRACTICA DOCENTE

En general la relación entre el maestro en formación y los estudiantes fue complementaria debido a que se creó un vínculo entre los educandos, la cual se desarrollaba con mayor facilidad la comunicación con los mismos y así mismo se expresaban de forma natural identificando las dificultades que se presentaban y los éxitos en cada clase de educación física.



6.1.4 EVALUACION DEL SUPERVISOR DE PRACTICA INTEGRAL

En el desarrollo de la práctica profesional fue de gran importancia el apoyo del supervisor, porque los consejos y correcciones permitieron tomar las mejores decisiones para resolver los problemas que se presentaban en el desarrollo de la práctica integral.

El reconocimiento del esfuerzo y la dedicación al momento de la ejecución de las sesiones de educación física fue un gran motivo y orgullo saber que se estaba cumpliendo con los objetivos proyectados, lo cual eran expresados a través del supervisor a cargo.

Las correcciones se lograban en gran medida después de las clases de educación física donde nos reuníamos a socializar las actividades realizadas y la corrección de las mismas. Estos procesos lograron fortalecer mi vocación como docente en el área de educación física. (Anexo 4.2)



7 CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos de la realización del presente proyecto de la práctica integral se puede concluir que los procesos pedagógicos hacia una educación de alta calidad siempre estarán enfocados en la actitud y la motivación que el docente logre en relación con los estudiantes y en unión con los padres de familia.

Las dificultades que se presentaron en la ejecución del proyecto dieron paso a nuevas formas de ver una realidad que está afectando la infancia de los niños, y es en ese preciso momento donde los juegos tradicionales fueron aplicados al rescates de la niñez, brindando no solo diversión sino también desarrollo de las capacidades básicas y la relación entre los estudiantes formando un carácter correcto, trabajo en equipo y formas de expresiones a través de esquemas corporales que les permitían hablar y opinar lo que sentían por medio de movimientos corporales.

Por otra parte es de gran importancia realizar una planeación acorde a las necesidades de los educandos, esto permite con mayor precisión resolver las dificultades de cada estudiante enfocadas en las debilidades de los mismos para fortalecerlos y guiarlos a la solución del problema detectado por una observación previamente realizada en el grupo de trabajo.

De igual forma se debe tener en cuenta lo factores externos que afectan una buena educación, como los espacios de trabajo, disponibilidad, recursos, material didáctico entre otros que al no contar con los mismos, el docente se le dificulta la realización de las sesiones pero por medio de la creatividad, se logra superar estos obstáculos brindándoles a los educandos nuevas formas de aprendizaje, despertando la curiosidad y exploración al momento de resolver una problemática.

De acuerdo a los resultados obtenidos al finalizar el proyecto se pudo comprobar que los niños disfrutaban las clases de forma divertida sin perder el componente educativo dado que por medios de juegos los estudiantes actuaban de forma natural sin ser presionados por un sistema tradicional.

La ejecución de la práctica profesional dio resultados positivos debido a la experiencia vivida, se pudo conocer las fortalezas y debilidades que permitieron un crecimiento y desarrollo en lo personal y profesional formando



un carácter seguro, a ser autónomo y tomar las mejores decisiones para obtener grandes resultados.

En resumen los logros obtenidos fueron de gran importancia porque los niños desarrollaban sus habilidades por medio del juego que nos permite concluir que se puede aplicar como una herramienta pedagógica que le brinde el apoyo necesario a las diferentes áreas del conocimiento innovando la ejecución de las clases de forma didáctica, creativa y divertida donde el educando pierda la noción del tiempo.



8 ANEXOS

PRACTICA INTEGRAL (ANEXO 1)

DIBUJO ARTISTICO 1.1



ACTIVIDAD AL AIRE LIBRE 1.2



JUEGOS CON PELOTAS 1.3



COORDINACION 1.4





ACTIVIDAD DEL BARCO 1.5



COORDINACION 1.6



RONDA 1.7



PISCINA DE PELOTAS 1.8





ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES Y EXTRAINSTITUCIONALES (ANEXO 2)

DIA DEL NIÑO 2.1



IZADA DE BANDERA 2.2



TROPAS 2.3





IZADA DE BANDERAS 2.4



DIA DE LA FAMILIA 2.5



SERENATA 2.6



ENSAYO BAILE PORRISMO 2.7





JUEGOS TRADICIONALES (ANEXO 3)

EL GATO Y EL RATON 3.1



LA GOLOSA 3.2



STOP 3.3



EL LOBO 3.4





PATEA LA BOTELLA 3.5



YERMIS 3.6



PONCHADOS 3.7



ESTATUAS DE MARFIL 3.8





FORMATOS DE EVALUACION (ANEXO 4)

AUTO-EVALUACION ALUMNO MAESTRO 4.1

FORMATO DE AUTO EVALUACIÓN ALUMNO - MAESTRO

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: José Ramírez Aguaita
CENTRO EDUCATIVO DE LA PRÁCTICA: Coimbatón
SUPERVISOR DE LA PRÁCTICA: José María Rodríguez Hidalgo

INSTRUCCIÓN PARA EVALUAR

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

1. De la institución de práctica:

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

2. De la universidad:

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

3. Formación profesional y personal

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

SUGERENCIAS: Brindarle a la institución un mejor apoyo de cuanto a recursos físicos, como materiales para el área de educación física y el personal de las instalaciones.

FIRMA DEL ALUMNO MAESTRO: José Ramírez A.
FECHA: 07/04/2017



EVALUACION SUPERVISOR- ASESOR DE PRÁCTICAS 4.2

FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL SUPERVISOR – ASESOR DE PRÁCTICAS

INSTRUCCIONES PARA EVALUAR

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

1. Rol en la institución

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

2. Planeación

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

- Su proyecto de área es acorde con el PEI E

3. Organización

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

4. Ejecución

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

5. Control

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

NOMBRE DEL ASESOR: Jaime Daniel Hernández Tolosa
FIRMA DEL ALUMNO MAESTRO: Jana Ramirez A.
FECHA: 07-06/2017



NOTA PRÁCTICA INTEGRAL 4.3

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

NOTA DE PRÁCTICA INTEGRAL

Alumno-profesor: Jairo Ramirez Argueta
Asesor: José María Hernández Torres
Institución: Calmiop
Curso: Calentamiento, puentes A y B, preparación, puentes

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

COMENTARIOS ESPECIALES: Es un buen practicante se interesa siempre en su compromiso con la institución.

ALUMNO - PROFESOR: Jairo Ramirez A.

SUPERVISOR: Jose Maria Hernandez Torres

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

NOTA DE PRÁCTICA INTEGRAL

Alumno-profesor: Jairo Ramirez Argueta
Asesor: José María Hernández Torres
Institución: Calmiop
Curso: Danzones, A y B, preparación, 07/06/2017
Puentes y Saltador

ETAPAS	Observaciones	%	NOTA	%
1. Administrativa		30%	5.0	
2. Docentes y Evaluativa		50%	5.0	
3. Actividades extracurriculares		20%	5.0	
NOTA DEFINITIVA			100%	5.0

Supervisor: Jose Maria Hernandez Torres



9 CIBERGRAFIA

- <http://motricidadcamilo.blogspot.com.co/p/habilidades-motrices-basicas.html>
- <http://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- <http://ocw.um.es/gat/contenidos/jvgjimenez/Educacion Fisica Primaria I y II/material clase/habilidades motrices.html>
- <https://www.importancia.org/juegos-tradicionales.php>
- <http://juegostypcolombianos.blogspot.com.co/>
- <http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=c,371,m,1066&r=ReP-4510-DETALLE REPORTAJESPADRE>
- <http://www.eumed.net/libros-gratis/2011a/893/Consideraciones%20teoricas%20acerca%20de%20las%20habilidades.htm>
- https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=662&q=concepto+de+habilidades+motrices+segun+autores+2003&oq=concepto+de+habilidades+motrices+segun+autores+2003&gs_l=serp.3...10521.14397.0.15133.11.11.0.0.0.0.548.1523.0j2j1j0j1j1.5.0....0...1c.1.64.serp..7.3.854...30i10k1j35i39k1.NaBJbGljAC4
- <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- <http://motricidadcamilo.blogspot.com.co/p/habilidades-motrices-basicas.html>
- <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.co/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- <http://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- <http://luziz-losjuegostradicionales.blogspot.com.co/>
- <http://www.recursosdeautoayuda.com/los-6-principales-beneficios-del-juego/>
- http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf
- <https://encolombia.com/derecho/codigos/del-menor/derecho-codigomenor1/>



- <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4829>
- <http://eslamoda.com/19-juegos-tradicionales-que-marcaron-tu-infancia-y-tu-vida>
- <http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>
- <https://sites.google.com/site/51300008metodologia/caracteristicas-cualitativa-cuantitativa>
- http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html<http://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- http://ocw.um.es/gat/contenidos/jvgjimenez/Educacion_Fisica_Primaria_I_y_II/material_clase/habilidades_motrices.html
- <https://www.importancia.org/juegos-tradicionales.php>
- <http://juegostypcolombianos.blogspot.com.co/>
- http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=c,371,m,1066&r=ReP-4510-DETALLE_REPORTAJESPADRE
- <http://www.eumed.net/libros-gratis/2011a/893/Consideraciones%20teoricas%20acerca%20de%20las%20habilidades.htm>
- https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=662&q=concepto+de+habilidades+motrices+segun+autores+2003&oq=concepto+de+habilidades+motrices+segun+autores+2003&gs_l=serp.3...10521.14397.0.15133.11.11.0.0.0.548.1523.0j2j1j0j1j1.5.0....0...1c.1.64.serp..7.3.854...30i10k1j35i39k1.NaBJbGijAC4
- <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- <http://motricidadcamilo.blogspot.com.co/p/habilidades-motrices-basicas.html>
- <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.co/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- <http://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- <http://luziz-losjuegostradicionales.blogspot.com.co/>



- <http://www.recursosdeautoayuda.com/los-6-principales-beneficios-del-juego/>
- http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf
- <https://encolombia.com/derecho/codigos/del-menor/derecho-codigomenor1/>
- <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4829>
- <http://eslamoda.com/19-juegos-tradicionales-que-marcaron-tu-infancia-y-tu-vida>
- <http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>
- <https://sites.google.com/site/51300008metodologia/caracteristicas-cualitativa-cuantitativa>
- http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html