



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



INFORME FINAL DE PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE
INSTITUCIÓN TÉCNICO ARQUIDIOCESANO SAN FRANCISCO DE ASÍS,
SEDE SANTA MARTA

EDWIN WILLIAM JAIMES AMAYA

COD: 1093918123

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION
FISICA RECREACION Y DEPORTES
MODALIDAD PRESENCIAL
PAMPLONA
2020-I



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



INFORME FINAL DE PRACTICA INTEGRAL DOCENTE
INSTITUCIÓN TÉCNICO ARQUIDIOCESANO SAN FRANCISCO DE ASÍS,
SEDE SANTA MARTA

PRESENTADO POR:

EDWIN WILLIAM JAIMES AMAYA

COD: 1093918123

PRESENTADO A:

MAG. LEIDY CONSUELO ORTIZ VERA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION
FISICA RECREACION Y DEPORTES**

PAMPLONA

2020-I



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se refiere al tema de los juegos de mesa, la importancia que estos poseen en el proceso de aprendizaje de los educandos, y los beneficios que se pueden obtener con los mismos.

La forma actual de inculcar conocimiento a los educandos del presente y obtener resultados significativos para los mismo, denota en la pedagogía de los docentes del ahora.

Los docentes del ahora tenemos la capacidad de captar la atención de nuestros educandos por medio de la utilización de los juegos lúdico recreativos, es por ello que en el presente trabajo, inculcaremos los juegos de mesa como elemento pedagógico primordial, para la mejora de la concentración, motivación y disciplina de los estudiantes.

La población con la cual trabajaremos son los estudiantes pertenecientes a la Institución Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís, sede Santa Marta de Pamplona Norte de Santander.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
1. CAPITULO I. OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO.....	6
1.1 RESEÑA HISTÓRICA	6
1.2 PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL	7
1.3 MARCO LEGAL	9
1.4 HORIZONTE INSTITUCIONAL	12
1.5 PRINCIPIOS INSTITUCIONALES	12
1.6 MISIÓN.....	12
1.7 VISIÓN	13
1.8 FILOSOFÍA	13
1.9 ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL	14
1.10 SÍMBOLOS INSTITUCIONALES	14
1.11 MANUAL DE CONVIVENCIA.....	15
1.12 LEY DEL MENOR	17
1.13 UNIFORMES	18
1.14 INVENTARIO DE INFRAESTRUCTURA	18
1.15 HORARIO	20
1.16 MATRIZ DOFA.....	21
2 CAPÍTULO II. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	22
2.1 TÍTULO	22
2.2 OBJETIVO GENERAL	22
2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	22
2.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	22
2.5 JUSTIFICACIÓN	23
2.6 POBLACIÓN	25
2.7 MARCO TEÓRICO	25



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



2.7.1	EPOCA ACTUAL	25
2.7.2	LA INFANCIA ACTUAL	26
2.7.3	JUEGO	28
2.7.4	JUEGOS DE MESA	30
2.7.5	CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DE MESA.....	30
2.7.6	VALORES EDUCATIVOS DE LOS JUEGOS DE MESA	31
2.7.7	IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE MESA EN LOS NIÑOS	32
3	CAPÍTULO III. INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES	34
3.1	DISEÑO.....	34
3.2	EJECUCIÓN.....	34
3.2.1	EL PARQUÉS	35
3.2.2	UNO	36
3.2.3	DOMINÓ.....	38
3.2.4	AJEDREZ.....	39
3.2.5	TRIKI TRIKI.....	41
3.2.6	SERPIENTE Y ESCALERA	43
3.2.7	JENGA	45
3.2.8	TÍO RICO	46
3.2.9	ROMPECABEZAS	48
3.2.10	TANGRAM	50
3.3	INFORME CURRICULAR DE LAS ACTIVIDADES VIRTUALES.....	52
4	CAPÍTULO IV	62
4.1	HORAS EXTRACURRICULARES	62
5	CAPÍTULO V	64
5.1	FORMATOS DE EVALUACIÓN.....	64
	CONCLUSIONES	70
	BIBLIOGRAFIA	71
	ANEXOS	73



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



1. CAPITULO I. OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO.



1.1 RESEÑA HISTÓRICA

Con la iniciativa de Monseñor Rafael Tarazona mora, se fundó en 1978 la escuela Arquidiocesana san francisco de asís, la cual funcionó en las instalaciones de seminario mayor, mediante acuerdo nº 23 de 1990, el honorable concejo municipal de la ciudad "...crea el colegio Arquidiocesano San Francisco de Asís de la ciudad de Pamplona con las modalidades de ebanistería, electricidad y dibujo técnico".

Ms Tarazona mora se retiró de la rectoría de nuestra institución educativa en el año 2001, siendo sus sucesores en este cargo el magíster Amparo Zapata de Lozano, el especialista marcos Daniel Carrillo Merchán y desde el año 2002 el docente Bernardo Wilches Gelves quien ha sacado adelante la institución sobre todo en el proceso de fusión que a continuación abordaremos.

En el año 2003, con la expedición del decreto departamental 000132 del 28 de enero se crea nuestra institución educativa, inicialmente conformada por las sedes San Francisco de Asís, Rafael Afanador y Cadena, José Antonio Galán, Cristo rey,



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



las nieves, cuatro de julio, Juan XXIII, San Martín, Santa Marta, demostrativa Iser y la Oriol Rangel.

Debido a su situación de cobertura y planta física, la rectoría en común acuerdo con la alcaldía municipal, la comunidad y los/las estudiantes, clausuró en el mismo año la sede las nieves. Por su parte, la sede Oriol Rangel fue segregada en el año 2006 y posteriormente en el año 2007, fue segregada la sede demostrativa Iser.

Para el año 2013 la sede Rafael Afanador y Cadena fue segregada por parte de la secretaría de educación departamental y asumió su dirección la institución educativa Brighton. De igual manera, fruto de los ajustes institucionales para mayor organización se suprimieron las sedes San Martín y Juan XXIII. (Instituto Técnico San Francisco de Asís, Pamplona).

1.2 PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

La comunidad educativa franciscana continuando con el proceso de resignificación de nuestro PEI, presentamos una propuesta para una COMUNIDAD INCLUYENTE.

Como institución educativa estamos comprometidos en construir permanentemente propuestas de convivencia, curricular e histórica que nos garanticen oportunidades de competir con calidad. Por esta razón, además del contexto jurídico, nuestro instituto, tiene el compromiso de configurar constantemente la propuesta del proyecto educativo institucional PEI.; no asumiéndolo como un documento exigido por la ley, sino como una propuesta de vida en donde todas y todos participemos en su discusión, concertación y adopción, pero, sobre todo, en su concreción y aplicabilidad.

Por otra parte, en el marco de los procesos curriculares, entendemos que con la oferta de las especialidades técnicas estamos dotando a nuestros estudiantes de elementos válidos para afrontar su condición económica que en nuestro caso obedece a la población más vulnerable de la ciudad de Pamplona, ubicada en la periferia y que se debate en condiciones de desempleo y subempleo.

La institución requiere revisar todos sus procesos identificándolos con los criterios de calidad para alcanzar las metas previstas en la ruta de mejoramiento



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



institucional Evento que requiere la adopción e implementación de la documentación que permita mejorar los procesos administrativos, pedagógicos, directivos y comunitarios de nuestra institución. Este evento organizacional de ha basado en la aplicación de la norma ISO9001:2008. Aclarando que esta implementación es un ejercicio organizativo que tiende en la medida de que los gobiernos orienten la posibilidad de certificación de las instituciones educativas Asumimos la re significación como la acción de reinterpretar nuestro Proyecto educativo institucional que se conoce en forma general por la totalidad de las personas que constituyen nuestra comunidad educativa y que sin embargo volvemos a darle un valor interpretativo en procesos de re-conceptualización y re-contextualización. Por lo que nuestra idea asume la re-significación cuando adquirimos un nuevo, Se trata del empoderamiento de los nuevos escenarios sociológicos en virtud de las nuevas formas comunicativas de las personas en sociedad. Se puede hablar de una nueva forma de ver una situación social histórica, como en el caso de nuevos planteamientos de interacción social o convivencia. Utilizando nuevas herramientas comunicativas teniendo en cuenta al otro desde su individualidad y a la vez como parte de una red social nueva con el advenimiento del uso de Internet, de la informática, la comunicación y la información.

La política educativa Estatal viene generando una serie compromisos institucionales que podríamos resumir en términos de Cobertura, Eficiencia y Calidad. En cuanto al componente de cobertura, nuestra institución educativa, ha venido desarrollando importantes acciones que han demostrado la efectividad de la oferta institucional, convirtiéndonos en una de las instituciones

Concebimos que la construcción del Proyecto Educativo Institucional PEI, es para la comunidad educativa un proceso permanente, dinámico y participativo, ajustado a los cambios e innovaciones de carácter jurídico, pedagógico y tecnológico, como una estrategia que nos permita competir en términos de calidad, cobertura, equidad, eficacia, eficiente y que en uso de la autonomía escolar podemos dar rienda suelta a los anhelos, sueños, utopías y demás aspiraciones de quienes convivimos en esta gran Familia Franciscana. La prueba de nuestro constante proceso de re significación del PEI es que de 2003 a 2015 esta es la séptima versión del mismo.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Así mismo, y en acato a las orientaciones del Ministerio de Educación Nacional y de la Secretaría de Educación Departamental, a partir de la segunda década de este siglo, la institución educativa continúa prestando el servicio educativo a toda la población sin discriminación de raza, cultura, género, ideología, credo, preferencia sexual, condición socioeconómica, o situaciones de vulnerabilidad o necesidades educativas especiales por discapacidad, razón que nos induce a planificar una institución de carácter inclusivo a tod@s l@s niñ@s y jóvenes que solicitan nuestros servicios.

Por estas razones de orden legal, pedagógico, técnico y humano y en desarrollo de nuestra ruta de mejoramiento institucional y de las políticas educativas nacionales y de la secretaría de educación departamental, hoy buscamos con esta edición de nuestro PEI, actualizar la propuesta educativa del instituto, en donde además de las orientaciones formales que al respecto ha dado la Secretaría de Educación Departamental, hemos asumido como reto la concreción de una propuesta curricular acorde a los estándares educativos, educación por competencias y a la normatividad, enfatizando la especialidad técnica de nuestra institución que ofrece en Pamplona y su provincia las especialidades Técnicas debidamente articuladas con el SENA, como alternativas para que nuestros jóvenes, alcancen conocimientos, habilidades y oficios con posibilidades reales de vincularse a lo laboral, vinculando a su vez las orientaciones o requerimientos que el sistema de información y gestión de la calidad educativa SIGCE define. Somos reiterativos en el sentido de que esta construcción es permanente y dinámica y que está sujeta a constantes cambios, correcciones y adiciones, los cuales son producto de la convivencia pedagógica de nuestra comunidad y que su adopción de conformidad con la ley está dispuesta y sujeta al consenso y participación de todos y todas quienes tenemos que ver con el Instituto Técnico San Francisco de Asís, sin obviar el contexto en que aspiramos seguir sirviendo y educando. (Castellanos, 2017)

1.3 MARCO LEGAL

- Institución Educativa creada por Decreto Departamental 000132 del 28 de enero de 2003.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



- Decreto 001033 del 2 de diciembre de 2003. por el cual se modifica el decreto 000132 de 2003.
- Decreto 001958 de diciembre 18 de 2003. modifica el decreto 001058 de 2003.
- Decreto 000007 de enero 7 de 2005. Modifica el decreto 000132 de 2003.
- Decreto 000716 de septiembre 6 de 2002 por el cual se designa un directivo docente en cumplimiento del plan de reorganización.
- Proyecto Educativo Institucional adoptado mediante acta del 11 de septiembre de 2003. y actualizado mediante acuerdos 02 de 2006, 07 de 2007 y 004 de febrero 8 de 2008, 002 de 2010, 05 de julio 8 de 2010 acuerdo 03 del 28 de enero de 2011. Acuerdo 004 de 2012, acta del 21 de junio de 2013, acta del 5 de diciembre de 2014 y registrado en el Sistema De Información Y Gestión De La Calidad Educativa – SIGCE
- Inscripción Proyecto Educativo Institucional ante la Secretaría de Educación Departamental N° 0401.
- Plan de Mejoramiento Institucional inscrito ante la Secretaría de Educación Departamental y registrado en el sistema de información y gestión de la calidad educativa – SIGCE
- Registro Único Tributario - RUT: 807001445-6
- Decreto 000932 del 26 de diciembre de 2007, por el cual se reforma el decreto 000132 del 28 de enero de 2003.
- Oficio 7311 de 2013 de la SED sobre conformación de la planta de personal del establecimiento educativo suscrito por la secretaria de educación Departamental.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



- Acta 025 del 12 de septiembre de 2014 de compromiso suscrita con el Servicio Nacional De Aprendizaje – SENA para el desarrollo del programa de integración con la educación media.
- Resolución 07911 del 15 de septiembre de 2014 aprobación estudios.
- Resolución 02805 del 20 de junio de 2014 por la cual se autoriza el cambio sede de la dirección de la institución educativa
- Decreto departamental 00716 del 6 de septiembre de 2002. Por el cual se designa un directivo docente en cumplimiento del plan de reorganización escolar.
- Acta de posesión del directivo docente BERNARDO WILCHES GELVES, como Rector del establecimiento de fecha 10 de septiembre de 2002
- Personería Jurídica de la Asociación de Padres de Familia: registro SO500528 de la Cámara de Comercio de Pamplona. NIT 900218781-6.
- Escritura pública 791 del 31 de diciembre de 1998. Notaría Única del Círculo de los Patios. Cartas catastrales y certificados de libertad y tradición y certificación de propiedad estatal de todas las sedes que constituyen la institución educativa
- Escritura pública 500 del 16 de julio de 1957 notaria segunda del círculo de Pamplona a nombre del municipio de pamplona matricula inmobiliario 272-238 inmiscuye los predios de las sedes José Antonio Galán, Cristo Rey y Cuatro De Julio

Resolución 03868 del 7 de noviembre de 2012 aprobación para expedir diploma de bachiller académico al modelo Ser Humano.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



1.4 HORIZONTE INSTITUCIONAL



1.5 PRINCIPIOS INSTITUCIONALES

Los principios y fundamentos que orientan la acción de la comunidad educativa en la institución y los objetivos generales del proyecto. Art. 14. Dcto 1860/94.

- **RESPECTO AL ESTADO SOCIAL DE DERECHO:** el compromiso de la comunidad educativa es el de la formación de nuestros estudiantes en el respeto a la Ley en todas sus jurisdicciones incluyendo la institucional. Sobreponiendo el interés general sobre el particular
- **RESPECTO A LA DIFERENCIA:** asumimos la diferencia como el elemento esencial del crecimiento grupal y de la sana convivencia.
- **CUIDADO Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE NATURAL**
- **SER UNA INSTITUCIÓN DEFINITIVAMENTE INCLUYENTE:** en donde el compromiso es reconocer a todos sin ningún tipo de discriminación y desarrollar acciones que garanticen el servicio educativo a todos teniendo en cuenta sus diferencias individuales.

1.6 MISIÓN

Aportar a nuestros estudiantes los espacios de formación que les garanticen para sí, para sus familias, para la ciudad, la región y para Colombia, aprendizajes y experiencias de vida aplicables como alternativas laborales a la solución de sus problemas económicos, para que vayan consolidando con responsabilidad su





ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



proyecto de vida. Para ello, la institución impulsará proyectos encaminados a fortalecer el talento humano, la participación comunitaria, la preparación para el trabajo, la inclusión de todos sin ningún tipo de discriminación en un marco de tolerancia y respeto del hombre y la mujer y del medio ambiente natural.

1.7 VISIÓN

Al término del año 2020, la institución educativa debe demostrar competitividad en lo social, cultural, deportivo y académico ganando espacios de reconocimiento a nivel local, regional y nacional.

1.8 FILOSOFÍA

Nuestra institución educativa pretende con el desarrollo de sus propuestas pedagógicas y de convivencia social encausar sus esfuerzos a la formación integral de sus estudiantes con criterios objetivos y concretos como lo son el respeto al Estado Social de Derecho, el reconocimiento a la individualidad sujeta esta al precepto constitucional de la primacía del interés general, a la formación competitiva en lo académico y el énfasis a la formación en lo laboral como alternativa de desarrollo individual y colectivo, así como también a la inclusión de todos nuestros estudiantes con limitaciones y/o condiciones especiales o de vulnerabilidad; formando jóvenes capaces de convertirse en agentes transformadores de su entorno con criterios de organización comunitaria, preparación laboral, con sentido de valoración, conservación y amor por el medio ambiente y la naturales.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

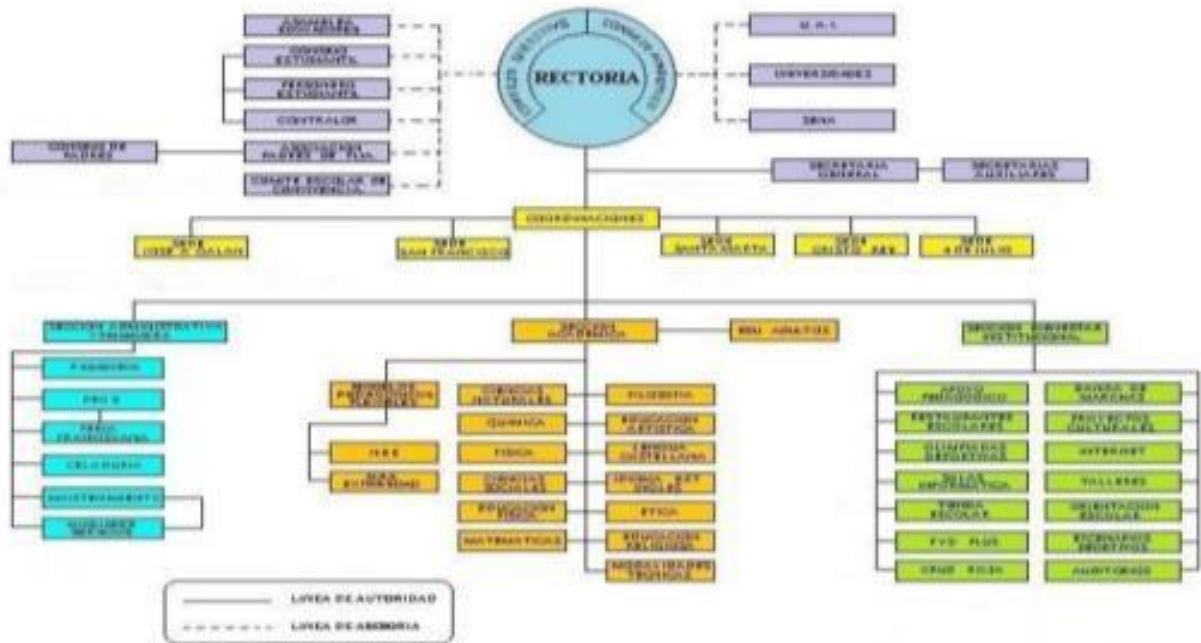
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



1.9 ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL



1.10 SÍMBOLOS INSTITUCIONALES

HIMNO

HIMNO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA:
 Letra: Mons.: Rafael Tarazona Mora
 Música: Daniel Solano Ortiz

CORO
 Paz y bien, es el lema de mi Institución,
 que convierte mi ser en semilla,
 de esperanza, justicia y amor.
 Que convierte mi ser en semilla,
 de esperanza, justicia y amor.

ESTROFA I
 En mi mente siempre presente,
 el amor siempre a Dios debe estar,
 para así al que sufre ayudar,
 con alegre actitud fraternal.
 Para así al que sufre ayudar,
 con alegre actitud fraternal.

ESTROFA II
 Siento orgullo de ser Franciscano
 y a la patria poder aportar:
 "la verdad, la virtud y el honor
 que construye el sol de la paz".
 "La verdad, la virtud y el honor
 que construye el sol de la paz"



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
 Pamplona - Norte de Santander - Colombia
 Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!

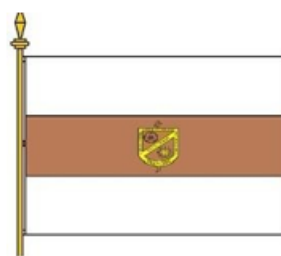


ESCUDO



Su borde tiene el diseño del escudo de la Arquidiócesis de Nueva Pamplona, pues fue Monseñor Rafael Tarazona Mora el Fundador del Instituto Técnico San Francisco de Asís como Párroco fundador y primer rector. Está enmarcado por el nombre de nuestra Institución, en letras doradas. Una diagonal divide el escudo en dos sectores: Esta diagonal contiene el mensaje franciscano: PAZ y BIEN. Es el lema institucional que nos debe llevar a ser constructores de Paz desde la amistad, la fraternidad y la solidaridad.

BANDERA



De forma rectangular, dividida en tres cuerpos: superior e inferior en color blanco, símbolo de la Paz, que es construida desde nuestra institución. El cuerpo central, de menos tamaño, en color marrón: este color es característico de la Comunidad Franciscana: simboliza la pobreza y la humildad, y el espíritu de servicio y entrega a los demás, a ejemplo de nuestro patrono Francisco de Asís.

1.11 MANUAL DE CONVIVENCIA

Conforme a lo previsto en La Ley 001620 del 15 de marzo de 2013 la comunidad educativa adoptará El Manual de Convivencia institucional que deberá:

- Identificar nuevas formas alternativas para incentivar y fortalecer el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes.
- Fortalecer el rol de padres de familia, docentes y estudiantes al analizar las diferentes situaciones que se presentan y resolver los conflictos de manera pacífica.
- Promoción, orientación y coordinación de estrategias, programas y actividades en el marco de la corresponsabilidad de los individuos, las instituciones educativas, la familia, la sociedad y el Estado.
- Formulación de objetivos con base a los establecidos en la Ley, para la convivencia escolar, la construcción de ciudadanía y la educación para el



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los niños, niñas y adolescentes de los niveles educativos de preescolar, básica y media.

- Identificar nuevas formas y alternativas para incentivar y fortalecer la convivencia escolar y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, que permitan aprender del error, respetar la diversidad y dirimir los conflictos de manera pacífica, así como las posibles situaciones y conductas que atenten contra el ejercicio de sus derechos.
- Conceder al educador el rol de orientador y mediador en situaciones que atenten contra la convivencia escolar y el ejercicio de los derechos humanos sexuales y reproductivos, así como las funciones en la detección temprana de estas mismas situaciones. A los estudiantes, el manual les concederá el rol activo para participar en la definición de acciones para el manejo de estas situaciones en el marco de la ruta de atención integral.
- incluir la ruta de atención integral y los protocolos de que trata la Ley 001620 de 2013. Acorde con el artículo 87 de la ley 115 de 1994, el manual de convivencia define los derechos y obligaciones de los estudiantes y de cada uno de los miembros de la comunidad educativa, a través de los cuales se rigen las características u condiciones de interacción y convivencia entre los mismos y señala el debido proceso que debe seguir el establecimiento educativo ante el incumplimiento del mismo.

Es una herramienta construida, evaluada y ajustada por la comunidad educativa, con la participación activa de los estudiantes, padres de familia, de obligatorio cumplimiento en la institución educativa y es un componente esencial del proyecto educativo institucional.

El Consejo Directivo de la institución educativa adoptó el manual de convivencia, el cual tiene en forma general las siguientes características:

- Participamos toda la comunidad educativa.
- Establece los criterios generales básicos en que se fundamenta la convivencia institucional.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



- Establece los derechos, compromisos y prohibiciones de toda la comunidad educativa.
- Establece los conductos regulares, procedimientos y mecanismos para la solución de situaciones académicas y comportamentales.
- Establece el reglamento de docentes en el marco de la institución educativa.
- Define los estímulos a la comunidad educativa.
- Prevé las condiciones para la prestación de los servicios de bienestar social para la comunidad educativa.
- Inclusiva: Respeta y admite a todos los estudiantes sin discriminación de raza, cultura, género, ideología, credo, preferencia sexual, condición socioeconómica, o situaciones de vulnerabilidad o necesidades educativas especiales por discapacidad, desplazamiento y analfabetismo, entre otros.

Adopta las orientaciones de la ley 001620 de marzo 15 de 2013. Es voluntad de la comunidad educativa en el marco del mandato legal considerar parte del proyecto educativo institucional al manual de convivencia única de la institución educativa, el cual debe ser revisado y actualizado conforme las condiciones jurídicas e institucionales lo ameriten, en el marco de la aplicación del plan de mejoramiento institucional.

1.12 LEY DEL MENOR

PRINCIPIOS Y DEFINICIONES

- **LEY DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA**

Ley 1878 de 2018 (Enero 9) por la cual se modifican algunos artículos de la Ley 1098 de 2006, por la cual se expide el código de la Infancia y la Adolescencia, y se dictan otras disposiciones.

Ley 1098 de 2006 (Noviembre 8) por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia, el cual tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.

1.13 UNIFORMES

DIARIO	EDUCACIÓN FÍSICA
	

1.14 INVENTARIO DE INFRAESTRUCTURA

DIAGNÓSTICO DE LA PLANTA FÍSICA (BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA)

SALÓN DE DEPORTES:



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ESCENARIOS DEPORTIVO:

Cancha multifuncional:



• **INVENTARIO:**

Inventario						
	Total	Nuevos	Viejos	Buenos	Pinchados nuevos	Pinchados viejos
Baloncesto	46	23	23	36	10	5
Voleibol	25	19	9	19	3	3
Micro	28	20	8	24	0	8
Pelotas verdes	19	19	0	19	0	0
Aros	23	0	23	20	0	3
Mazos	8					



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Platillos	8
Lazos	4
Conos Miyagi	24
Conos bajos	11
Conos medianos	6
Conos altos ventó	5
Conos huecos Miyagi	3

1.15 HORARIO

HORARIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES 2020

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
6:50 - 7:00(entrada)	Entrada				
7:00 - 7:55					
7:55 - 8:50					
8:50 - 9:45					
9:45-10:15	DESCANSO				
10:15-11:10					
11:10- 12:00					
12:00 (salida)					



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
 Pamplona - Norte de Santander - Colombia
 Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



1.16 MATRIZ DOFA

DEBILIDADES	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Los ingresos de muchos padres de familia impiden el Desarrollo de los conocimientos de los niños (no asisten a la escuela) • Corren el riesgo de caer en problemas de drogadicción debido a las malas influencias • El maltrato infantil es muy común en estos sectores <p>Son incitados a pertenecer a grupos de prostitución a bandas criminales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La institución cuenta con el apoyo de muchos entes externos que ayudan con el Desarrollo de conocimientos • Llegan escuelas de formación las cuales les permiten a los niños participar en actividades deportivas <p>Las actividades deportivas que brindan las demás entidades permiten conocer los atributos deportivos de estos niños</p>
FORTALEZA	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Apoya la labor de la enseñanza de niños de barrios periféricos con conocimientos avanzados en los temas de los juegos de mesa y tradicionales • Cuenta con los recursos necesarios para atender a dicha población <p>Se tiene la disposición y el apoyo de entes externos a la institución que Brinda su apoyo en los modelos educativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malas influencias a las drogas • Vinculación al microtráfico • Vinculación a grupos delincuenciales <p>Prostitución</p>





ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



2 CAPÍTULO II. PROPUESTA PEDAGÓGICA

2.1 TITULO

LOS JUEGOS DE MESA COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO PRIMORDIAL, PARA LA MEJORA DE LA CONCENTRACIÓN, MOTIVACIÓN Y DISCIPLINA DE LOS ESTUDIANTES PERTENECIENTES A LA INSTITUCIÓN TÉCNICO ARQUIDIOCESANO SAN FRANCISCO DE ASÍS, SEDE SANTA MARTA.

2.2 OBJETIVO GENERAL

Promover las destrezas de concentración, motivación y disciplina de los estudiantes pertenecientes a la Institución Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís, sede Santa Marta, mediante actividades lúdico-recreativas, favoreciendo la interacción social y la comunicación entre los mismos.

2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar el trabajo grupal a través de actividades lúdicas-recreativas en los estudiantes pertenecientes a la Institución Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís, sede Santa Marta.
- Descubrir las posibilidades creativas de aprovechamiento del tiempo libre, usando los juegos de mesa.
- Utilizar el juego como precursor de las relaciones interpersonales.
- Desarrollar actividades lúdico-recreativas para la mejora de las destrezas motoras gruesas.
- Promover el buen uso del tiempo libre a través de actividades motivadoras y de convivencia social.
- Fomentar el uso de los juegos de mesa, para la estimulación de la inteligencia y concentración.

2.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Dentro de la Institución Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís, sede Santa Marta, se puede evidenciar la falta de aprovechamiento del tiempo libre (recreo), esto conlleva a que los niños no puedan ejercitar de manera lúdica-



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



recreativa su inteligencia y concentración, también influye en la motivación con la cual los niños entran a las aulas educativas ya que se hace de manera sistemática por el bajo contenido del juego como elemento pedagógico dentro de la planeación de las clases. Es necesario implementar juegos de mesa para ejercitar factores tan importantes como lo son: trabajo en equipo, ejercitar el cerebro, mayor aprovechamiento del tiempo libre entre otros. Me remito a referenciar a los siguientes autores.

El valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia (Bautista Vallejo y López 2002).

Esto quiere decir que los juegos en general y en este caso en específico (los juegos de mesa),proporciona a los niños y niñas un espacio eficiente para el desarrollo de habilidades tanto emocionales, sociales y éticas las cuales son de gran importancia para su desarrollo social y académico.

2.5 JUSTIFICACIÓN

Según **Lev Semyónovich Vigotsky (1924)**, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vygotzky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Partiendo de lo anterior, encontramos en la institución educativa la necesidad de volver a inculcar los juegos de mesa, esto con el fin de cambiar la rutina que presentan los niños y niñas en sus horas libres y dentro de las aulas educativas, además de implementar juegos que ayuden a desarrollar su inteligencia, trabajo en grupo, convivencia social, etc. ya que se viene evidenciando en los descansos juegos bruscos y que pueden causar algún daño físico y psicológico en los alumnos. También es necesario inculcar valores como lo son el respeto, honestidad, compañerismo, cordialidad y muchos que al pasar del tiempo se han ido perdiendo y que priman en la convivencia social.

Juegos tan importantes como lo son el ajedrez que fortalecen la confianza en sí mismo, y ayudan a que el niño sea más disciplinado deben ser implementados en las instituciones, también encontramos juegos como lo son los rompecabezas, que ejercitan ambos lados del cerebro, incrementan la concentración y desarrollan la creatividad.

Todo esto justifica la necesidad de implementar en no solo las instituciones educativas, sino también en casa los mencionados juegos, para incrementar la convivencia en familia y amigos.

Esto teniendo en cuenta que no solamente existen estos dos juegos sino que hay cantidad de juegos por practicar, cabe resaltar que no todo el tiempo se puede aprender jugando sino que se debe implementar a menudo para que los niños cambien la rutina de hacer las cosas sistemáticamente.

En conclusión, podemos evidenciar la importancia de juego como instrumento de aprendizaje en la etapa de la educación infantil, ya que se favorece y desarrolla todas sus capacidades, además que permite un gran enriquecimiento para su proceso de desarrollo social. Por ello se hace énfasis en fortalecer el juego en la institución y en este caso la implementación de los juegos de mesa que con el tiempo han sido un poco olvidados, pero que son de gran ayuda para el desarrollo y la educación de nuestros niños y niñas.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



2.6 POBLACIÓN

La población que será objeto de estudio serán los estudiantes de la Institución Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís, sede Santa Marta los cuales tienen edades comprendidas entre 5 y 13 años de edad como población directa.

POBLACIÓN			
GRADO	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Transición	16	5	21
Primero	11	11	22
Segundo	12	8	20
Tercero	7	11	19
Cuarto	11	11	22
Quinto	14	5	19
TOTAL: 123			

2.7 MARCO TEÓRICO

2.7.1 EPOCA ACTUAL

Desde mediados del siglo XX se han producido importantes transformaciones en nuestra sociedad que han afectado a todas las esferas de la vida. En el centro de dichas transformaciones se encuentran los cambios tecnológicos de base digital aplicados al conocimiento y la información, y la economía globalizada. Este hecho afecta también al imaginario de sociedad, a la forma en la cual se concibe el entramado de relaciones entre personas.

Para analizar la sociedad en el siglo XXI es necesario atender a la diversidad de conceptos existentes. De forma general, se acepta una distinción conceptual entre sociedad moderna y sociedad postmoderna, aunque algunos autores consideran que la actualidad no es más que un estadio de la modernidad definida como modernidad tardía o segunda modernidad (Bauman 1999). Aun así, la defensa de una nueva sociedad diferente a la moderna se ha instalado bajo el concepto de postmodernidad (Vattimo 1990), si bien autores como (Bauman 2001) centrados en la sociedad moderna reconstruyen su conceptualización y comparte elementos de una nueva sociedad. Quizás sea esta tendencia posmoderna la que nos



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



conduce a esta diversidad de conceptos para definir el presente (Ramos y García 2018).

Uno de los conceptos más utilizados para definir la sociedad actual por diferentes autores como John Naisbitt, Alvin Toffler, Marc Porat, Simon Nora y Alain Minc, es el de sociedad de la información. Por lo general se considera a Fritz Machlup (1962) el primero en utilizar este término para explicar la importancia de la economía informacional y de la comunicación. Ahora bien, el precursor más importante es Yoneji Masuda (1984). Su obra, que fue traducida como sociedad informatizada, muestra la conceptualización de sociedad de la información fruto de la innovación y la transformación social:

La era de la información es el periodo durante el cual tiene lugar una innovación, se convierte en la fuerza latente de la transformación social, capaz de acarrear una expansión en la calidad y en la cantidad de información y un aumento en gran escala del almacenamiento de la información (Masuda, 1984: 20).

2.7.2 LA INFANCIA ACTUAL

El concepto “infancia” se ha construido gradualmente a lo largo de la historia de la humanidad, esta construcción va de la mano de las distintas formas de concebir a los niños que han tenido las variadas culturas desde los albores de la humanidad antes del periodo llamado historia, es decir desde las primeras tribus organizadas en clanes, la investigadora, antropóloga y escritora Jean Auel nos muestra las teorías de la organización de nuestros antepasados prehistóricos, en la que el niño y la niña es observado como una bendición además de ser un miembro del clan al que se debe proteger a cualquier costo producto de la alta tasa de mortalidad de las primeras tribus de homo sapiens de Europa, que se deba por las formas de vida cabernarias demasiado expuestas a las irregularidades del clima, Auel agrega que a diferencia de las sociedades más avanzadas la crianza y desarrollo de los niños y niñas no recaen en lo absoluto a la madre sino más bien es compartida por hombres y mujeres no solo de parentesco directo si no que en general por todos los miembros del clan que ven en el niño y niña la preservación de la tribu. Este tipo de forma de ver al niño y la niña se da porque según los antropólogos en los que se basa Auel las sociedades prehistóricas eran de tipo matriarcal, en las que



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



se le daba una gran importancia a las mujeres por su capacidad de dar a luz, lo que restaba protagonismo al hombre producto del desconocimiento de su importancia para la procreación.

Ya con la formación de las primeras sociedades conocidas como culturas clásicas y con el dominio amplio de lo masculino a través de las ciencias sociales se pueden analizar según Kohan algunos textos de Platón en los que se muestra al niño y niña como un concepto ligado a alimentar y educar, pero aun es inexistente un concepto de infancia como el que conocemos en la actualidad, según Kohan posterior al periodo de Platón nace en el latín la palabra “infancia” que significa literalmente la ausencia del habla, por lo que el termino se puede ligar a una etapa del niño en la que aún es un bebe o bien a una enfermedad ligada con la mudes. Lo cierto es que la ausencia de un término para referirse a la infancia demuestra la inexistente importancia de los niños y niñas para la política y cultura de esa sociedad (Ramírez Berríos y Donoso Fernández 2009).

- El niño como naturaleza o como niño científico con sus estadios biológicos

En esta clasificación la infancia se concibe dentro de estadios de desarrollo humano como los descritos por Piaget. El niño es visto como un ser natural que se desarrolla y aprende según la etapa de desarrollo en la que se encuentra, es decir, que la infancia se observa más como un proceso natural que como uno social. El niño abstraído y descontextualizado es visto de acuerdo a su nivel de madurez física y psicológica, dejándose de lado la influencia cultural, los saberes y experiencias previas. En este plano, el niño que se desarrolla mediante procesos naturales y autónomos queda fuera de contexto, por lo cual los términos autoestima, creatividad y competencia existen fuera de la historia y de los contextos sociales. También, esta forma de ver a la infancia es de carácter estándar en la que cada niño o niña sigue un proceso natural independiente del contexto histórico cultural (Ramírez Berríos y Donoso Fernández 2009).

- El niño como co-constructor de conocimiento, identidad y cultura.

Este acercamiento, considerado como más actual, nos conecta con una visión diferente y más actualizada del niño y la niña. Como señala Malaguzzi, “en nuestra imagen del niño, éste ha dejado de ser considerado como alguien aislado y



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



egocéntrico, y ahora ni es visto únicamente como alguien que actúa con objetos, ni se pone un énfasis exclusivo en los aspectos cognitivos, ni se menosprecian los Sentimientos o, lo que no resulta lógico, ni se considera con ambigüedad el papel del terreno afectivo. La imagen que tenemos ahora del niño, por el contrario, es la de alguien que es rico en potencial, fuerte, poderoso, competente y, sobre todo, que está relacionado con las personas adultas y con otras de su edad”. Según los investigadores se han iniciado campañas en los países escandinavos producto de importantes cambios políticos y sociales en las que a través de una amplia red de instituciones para la primera infancia los niños forman parte y al mismo tiempo están separados de la familia y tienen sus propios intereses que puede que no siempre coincidan con los de sus madres o padres o con los de otras personas adultas. Los niños y las niñas tienen así un lugar reconocido e independiente en la sociedad, con sus propios derechos como seres humanos individuales y como miembros plenos de aquélla. Se les considera un grupo social “la individualización psicológica de los niños cede terreno ante la reflexión sociológica sobre cómo sus vidas se ven afectadas por factores socioeconómicos a gran escala cuando se les entiende como un grupo” . De esta forma, la infancia es vista no como una fase preparatoria o marginal, sino como un componente de la estructura de la sociedad, una institución social que es importante por sí misma como un estadio más en el curso de la vida (ni más ni menos importante que otras etapas) (Ramírez Berríos y Donoso Fernández 2009).

2.7.3 JUEGO

Los juegos inciden en el desarrollo de la psicomotricidad, nos dan información positiva acerca del mundo exterior, también fomentan la génesis intelectual.

En psicología el juego en niños permite el descubrimiento del “sí mismo”.

En el juego reglado, se puede perder. Esto posibilita una función de final no asegurado y por lo tanto interesa, ya que está igualmente abierto a la victoria o a la derrota y podemos ver qué reacción toma el niño ante la posibilidad de alguna de estas dos situaciones.



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Permite interactuar con la realidad física y social y viene determinado por factores internos de la persona que juega, por lo tanto, es de suma importancia la motivación del niño, adolescente ó adulto. El juego es placentero, divertido, y desde algunas concepciones freudianas, es simbólico. Tiene una función similar a la del sueño, ya que se relaciona con deseos inconscientes. Su carácter gratificador también es planteado por autores como Piaget y Vygotsky. Existe en el juego un predominio de los medios sobre los fines, a diferencia de la vida cotidiana en donde los medios son utilizados para lograr los fines (Grippio 2012).

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

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande (Cahuachi Sunta 2018).



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



2.7.4 JUEGOS DE MESA

Llámesese juegos de mesa a aquellos que requieren de soporte o mesa para ser jugados y que generalmente lo hace un grupo de personas.

Estos juegos aunque han estado marcados por el azar también requieren de estrategias y razonamiento. Los juegos de mesa no siempre están limitados a no hacer actividad física, en ocasiones un castigo o recompensa puede requerir desplazamientos.

Los juegos de mesa son un divertido pasatiempo para practicar en familia y con amigos, para ello es importante tener en cuenta antes de comenzar el juego que todos comprendan las reglas, así mismo tener en cuenta las edades no para discriminar sino para definir cuál es el juego apropiado y que responda a las capacidades.

Los primeros juegos de mesa tenían una dinámica sencilla y una dinámica basada de forma casi exclusiva en el azar. De hecho los primeros juegos de mesa de la historia se practicaban únicamente con dados. Sus diseños no eran iguales que los actuales sino que estaban fabricados con diferentes piezas de diferentes formas y distintos materiales. Así, trozos de hueso aplanados, piedras con una forma característica o figuras de madera eran los homólogos de la antigüedad para nuestros dados actuales (Camacho 2019).

2.7.5 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DE MESA

Un juego de mesa es un juego que requiere una mesa para jugarse o un soporte similar y que es jugado generalmente por un grupo de personas alrededor de él. Aunque el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son necesarios estrategia y razonamiento para poder jugar y en los que el azar no aparece.

Por su naturaleza, en general los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta ya sea por castigo o recompensa, en este caso estos serían juegos de mesa pero no limitados a la misma (Fonseca 2012).



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



2.7.6 VALORES EDUCATIVOS DE LOS JUEGOS DE MESA

Los juegos de mesa son divertidos y sirven para reunir a grupos de personas para pasarlo bien. Además de esto, (Nuevatribuna 2019)

- Dan disciplina:

Lo primero que se debe conocer a la hora de comenzar una partida con un juego de mesa es que hay una serie de normas que se deben cumplir en todo momento, ya que incumplirlas es sinónimo de romper el ritmo de la partida y, además, crear situaciones injustas para el resto de jugadores, sean del mismo equipo o del contrario. De este modo, tener una serie de normas que respetar de forma severa es algo que ayuda a tener una mayor disciplina. Esto es sobre todo ideal para los más pequeños del hogar, ya que les sirve para entender la importancia del cumplimiento de las reglas y lo incorrecto de incumplirlas.

- Mejora de la concentración

Algo tan sencillo como jugar a un juego de mesa requiere que haya cierta concentración en la partida. Si no hay concentración, no se puede estar al tanto de los movimientos de los demás jugadores, ni tampoco de los propios, y eso puede propiciar que se acabe perdiendo con una facilidad pasmosa.

A base de jugar, ejercita la capacidad de concentración. De hecho, el juego es genial para mejorarla debido a la cantidad de atención que requiere. Si a una persona le cuesta concentrarse, se le recomienda que introduzca los juegos de mesa en su día a día, poco a poco se verán reflejadas las mejoras.

- Fomentan la cooperación

Existen muchos juegos de mesa en los que los jugadores, lejos de actuar en solitario, tienen que formar equipo para conseguir que la partida se desarrolle con normalidad. Además, la coordinación y la compenetración son esenciales si realmente se quiere conseguir la victoria en cada partida.

Debido a esto, los jugadores aprenden de primera mano a cooperar y, además de esto, a delegar en otros para que también lleven a cabo decisiones o acciones.



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Debe haber cierta armonía entre los integrantes del equipo para que todo fluya, y eso es algo que luego puede tener su reflejo positivo en muchos más ámbitos, sobre todo en el laboral.

- Ayudan a controlar la frustración

La primera norma de cualquier juego es que no siempre se puede ganar. Las derrotas, de hecho, son algo de lo más habitual a la hora de jugar, sea por azar o por toparse con jugadores que sepan manejar mejor las mecánicas y tengan más experiencia. Y eso, si no se controla, puede llevar a una enorme frustración.

Pero el factor positivo radica precisamente en esta y en la capacidad de control. El jugador, con cada derrota que sufra, aprende que no siempre se gana y puede controlar mejor su frustración. De hecho, también aprende algo de deportividad, a no excederse cuando logre ganar.

2.7.7 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE MESA EN LOS NIÑOS

Son muchas las familias que encuentran como divertimento conjunto los juegos de mesa, pero también hay otras tantas que no le dan importancia e incluso, que no sacan el tiempo necesario para disfrutar de los juegos de mesa en familia. Es como si no fuesen importantes, pero la realidad es que sí lo son. Y mucho. Los juegos de mesa para jugar en familia además de potenciar el vínculo familiar y mejorar la comunicación positiva, también es muy beneficioso para los niños.

Los juegos de mesa no solo están creados para los niños o para que jueguen entre ellos, están creados para potenciar las capacidades infantiles mientras se divierten en compañía, y qué mejor compañía que con la familia. Cuando los niños pequeños juegan con sus padres y hermanos a juegos de mesa, se crean estupendos recuerdos que les harán crecer como persona y además, fortalecerse emocionalmente. Por eso, es muy importante que los padres y madres de todo el mundo saquen un rato a la semana para crear “la tarde de juegos de mesa” y divertirse en familia.

A todos los niños de forma natural les encanta ganar y a través de los juegos de mesa en familia aprenden a tolerar la frustración ante la pérdida, aprenden a que



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Lo importante no es ganar, sino participar, y sobre todo, aprenden a que jugar en equipo puede ser también muy divertido (Roldán 2017).



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



3 CAPÍTULO III. INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES

3.1 DISEÑO

JUEGOS	Semana							
	1	2	3	4	5	6	7	8
PARQUÉS								
UNO								
DOMINÓ								
AJEDREZ								
TRIKI TRIKI								
SERPIENTEY ESCALERA								
JENGA								
TIO RICO								
ROMPECABEZAS								
TANGRAM								

3.2 EJECUCIÓN

La metodología que se llevara a cabo, será previamente con el reglamento establecido que posee cada juego, debemos mostrar el reglamento y dar una buena explicación del mismo para que los niños los desarrollen de una manera correcta sin confusiones y que pueden disfrutar de cada uno de ellos.

3.2.1 EL PARQUÉS

OBJETIVO
Fomentar la convivencia e integración de los niños
A través del juego parques.

DESCRIPCIÓN:

1. Se presentara el juego, "PARQUES" dentro del salón o patio de recreo, se dará una explicación del reglamento y se realizara el mini-campeonato por salones, es decir que de cada grado saldrá un campeón del parques.
2. Esto será vigilado por los docentes quienes llevaran el orden del juego y se dará un premio para los que logren ganar el mini-campeonato.
3. Este juego se realizara en un tiempo de una semana.



VARIANTES:

- Las variantes que se presentan, será los campeonatos por parejas, esto se hará por medio de un sorteo.
- Cada niño se identificara con un numero diferente, del 1 al 12 terminado el número 12 se repetirá la secuencia.





- Se unirán los niños que posean el mismo número de identificación.
- Se realizará el campeonato y se jugará con los demás cursos de la institución.



MATERIALES

Salón o patio de recreo y parques.



3.2.2 UNO

DESCRIPCIÓN

OBJETIVO

Rescatar valores de convivencia en los escolares, a través del juego UNO.

1. Se presentará el juego, "UNO" dentro del salón o patio de recreo, se dará una explicación del reglamento y se seleccionarán los grupos que en los cuales deben haber como mínimo 3 jugadores.
2. Luego realizarán un ronda en el suelo para mayor comodidad de los participantes, cualquiera de los participantes podrá repartir la baraja de cartas y se comenzarán a jugar fomentando la convivencia y compañerismo.
3. Este juego se realizará en un tiempo de una semana.



VARIANTE:

- Para nuestro juego la variante será la siguiente, incrementamos la cantidad de participantes con el fin de hacer más convivencia en medio del ambiente que genera el juego.
- La persona que gane el juego será posicionada en una lista que se llevara manualmente, esto para competir con los demás jugadores que ganen en los demás grupos.



MATERIALES

Espacio Abierto, salón o patio de recreo y el UNO.

3.2.3 DOMINÓ

OBJETIVO

Desarrollo de la inteligencia pensamiento lógico y compañerismo.

DESCRIPCIÓN:

1. El dominó es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el revés, aunque existen muchas variantes. Una de sus caras está dividida por dos cuadrados, cada uno de los cuales está numerado normalmente mediante disposiciones de puntos como los dados.
2. explicado esto se realizara los grupos de juego, los cuales serán como máximo 4 participantes se dará inicio al juego fomentando el compañerismo.
3. Este juego se realizara en un tiempo de una semana.



VARIANTE:

- Para nuestra variante, crearemos nuestro propio domino.
- Formamos grupos de 4 personas.
- Lo primero es conseguir cartón, recortan 28 rectángulos de 6 cm.
- Dividimos el rectángulo en dos partes iguales



es decir en 3 cm cada uno.

- Con marcadores o colores, haremos las pintas del 1 al 6.
- Si deseas lo puedes hacer de frutas, animales o objetos.

MATERIALES

- Cancha o espacio abierto, salón de clase, cartón, tijeras y colores.

3.2.4 AJEDREZ

OBJETIVO	DESCRIPCIÓN:
<p>Desarrollo de la inteligencia y pensamiento lógico promoviendo la convivencia social.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Ajedrez es un juego de mesa para dos jugadores, se utiliza un tablero de juego compuesto de un cuadrado formado por 64 casillas en 8 filas y 8 columnas, las casillas son de dos colores y están alternadas por color, cada jugador al inicio del juego cuenta con 16 piezas. 2. Dada esta explicación se dará a conocer las demás reglas y comenzamos a jugar, al principio se empezara el juego con los estudiantes de grado 4° y



5° par a que estos en la segunda semana nos ayuden a enseñar a los demás grados.

3. Este juego se realizara en un tiempo de dos semanas.



VARIANTES:

- Nuestra variante consiste en un juego de concentración, ya que para poder ganar en el ajedrez deberás ser muy estratégico y mantener tu concentración.
- El juego se llama:

- **Inventa una historia**

Este ejercicio de concentración promueve también la creatividad y la memoria. Los niños se sienten en un círculo. El primer jugador comienza la historia con una frase:

"Me voy de viaje... "

- Después de haber jugado **inventa una historia**, se dará comienzo a jugar ajedrez.





MATERIALES
 Patio de recreo o salón, hoja de papel y lápiz.

3.2.5 TRIKI TRIKI

DESCRIPCIÓN:	
<p>OBJETIVO Promueve la convivencia social, inteligencia y estrategia de juego.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. EL TRIKI TRIKI, es un juego donde se dibujan dos líneas verticales y se cruzan dos líneas horizontales formando así 9 espacios en cuadro para poder jugar, estos deberán escoger entre una X o una O para que este sea su símbolo que los represente, se sabe realizan un triki triki cuando se forme una línea de tres de cualquier símbolo, puede ser una línea o vertical, horizontal o diagonal. 2. Se les dará una hoja en blanco a los niños para que cada grupo de dos personas dibujen sus propios triki triki y comiencen a jugar entre ellos, esto fomenta la concentración, convivencia social, inteligencia y estrategia de juego.



VARIANTE:

- En nuestro patio de recreo o cancha multifuncional, dibujaremos nuestro triki, triki con tiza, si es posible pintura o sencillamente colocamos 9 aros en tres filas e hileras de 3 aros cada una.
- Los niños deberán estar ubicado en hileras y los tres primero tendrán un objeto en sus manos, ya sea conos u otro elemento que puedan conseguir.
- Deberán dirigirse al triki triki demarcado y colocar uno de los objetos dentro del sitio demarcado.
- Deberá chocar su mano y así podrá salir su compañero a ubicar el objeto dentro del triki, triki.
- Gana el equipo que logre hacer más triki trikis.



MATERIALES

Salón o patio de recreo, aros y conos.

3.2.6 SERPIENTE Y ESCALERA

OBJETIVO	DESCRIPCIÓN
<p>Fomenta el trabajo en Equipo y el compañerismo, mediante el juego "SERPIENTE Y ESCALERA".</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Serpientes y escaleras, es un juego totalmente de suerte con algunos gráficos increíbles y relajantes. Fácil de jugar, tendrás que tirar los dados hacia abajo, para moverte a diferentes posiciones en el tablero, mientras que en el camino hacia el destino, serás derribado por las serpientes y elevado a una posición más alta por una escalera. Para ganar el juego de serpientes y escaleras, deberás alcanzar exactamente 100 fichas. 2. Dada esta explicación se realizan los grupos de 4 personas y se comenzara a jugar, el docente deberá estar atento a que el juego se desarrolle de la manera correcta. <div data-bbox="673 1381 1073 1644" data-label="Image"> </div> <p>VARIANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nuestra variante consta de realizar una serpiente en



la cancha multifuncional.

- Dicha serpiente la realizaremos con tiza.
- Se jugara de la siguiente forma, se lanzara un dado y el niño deberá saltar dentro de los cuadros.
- Suponiendo que se saque el número dos, saltara 2 veces y ese cuadro tendrá una pregunta por responder.
- Podemos realizar las preguntas del tema que deseemos.
- Se puede variar los tipos de saltos, ya sea a un pie, derecho izquierdo, a dos pies etc.



MATERIALES

Salón o patio de recreo y el juego serpiente y escalera.



3.2.7 JENGA

OBJETIVO	DESCRIPCIÓN
<p>Desarrolla la habilidad físico mental del educando por medio del juego jenga.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Jenga es un juego de habilidad física y mental en el cual los participantes (que pueden ser de dos en adelante) tienen que retirar los bloques de una torre por turnos y colocarlos en la parte superior hasta que dicha torre no se equilibre mas y caiga. 2. Se formara los grupo de más de dos personas, ubicándolos en el suelo para mayor comodidad, el juego se desarrollara por grupos del mismo salón de clase y se escogerá el campeón del Jenga que será la persona con mayor habilidad físico mental, paciencia y estrategia de juego.
	<p>VARIANTE:</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Nuestra variarte la vamos a realizar con nuestras mismas fichas del jenga. • Lo primero que debemos hacer es sacar un listado de preguntas, del tema que más desees. • Luego recorta a la misma medida de las fichas del jenga.



	<ul style="list-style-type: none"> • Pega con cinta adhesiva a la ficha. • Por ultimo arma la torre del jenga y diviértete aprendiendo. <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">MATERIALES</p> <p style="text-align: center;">Patio de recreo o salón de clase y el juego de Jenga.</p>
--	---

3.2.8 TÍO RICO

OBJETIVO	DESCRIPCIÓN:
<p>Fortalece la inteligencia, estrategia de juego y la concentración por medio del juego "TIO RICO".</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El único objetivo de este divertido juego es "Ser rico, muy rico, tanto y más que Tío Rico... con propiedades, casas y castillos... buena renta y muchos pesos en efectivo!". 2. Se darán las pautas necesarias para este juego. 3. Este juego de mesa es muy divertido y los niños deberán formar grupos de 4 personas los cuales deben estar muy atentos y ser muy estratégicos e inteligentes para ganar.

4. Este juego se realizara en un tiempo de una semana.



VARIANTE:

- **Juego de concentración.**


- **Antorchas**

Vamos a organizar una carrera donde deben llevar sin que se les caiga un cono invertido lleno de bolas, las cuales deberán agarrar de una caja llena de las mismas. Esto provoca que tengan que concentrarse para evitar perder bolas por el camino, ya que perderían y tendrían que volver a empezar.

- El juego anterior es una variante del tío rico, ya que gana el equipo que obtenga la mayor cantidad de bolitas en un tiempo de 3 minutos.





	<p>MATERIALES</p> <p>Salón o patio de recreo y el Tío rico, bolas de papel u otro material y conos.</p>
---	--

3.2.9 ROMPECABEZAS

OBJETIVO	DESCRIPCIÓN
<p>Promueve la habilidad físico mental del educando por medio del juego rompecabezas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El juego de rompecabezas, es uno de los juegos más antiguos y divertidos. 2. consiste en unir partes de fichas o imágenes que se encuentran en desorden. 3. Para nuestra actividad ubicaremos a los niños en grupos de 3 a 4 personas y les daremos un rompecabezas a cada grupo. 4. Los niños deberán armar el rompecabezas por completo. 5. Los valores que fomenta un rompecabezas son los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Comunicación social



6. Recuerda también que puedes armar tus propios rompecabezas, claro está que en esta ocasión el docente posee los mismos.
7. Los beneficios de armar rompecabezas son:
 - Mejora la capacidad lógica
 - Trabaja la motricidad fina.





MATERIALES

Patio de recreo o salón de clase y recortes de figuras o revistas.



3.2.10 TANGRAM

Objetivo	DESCRIPCIÓN
<p>Desarrolla la habilidad físico mental del educando y su motricidad fina.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. juego de formas chino es un juego individual que estimula la creatividad, con él cual se pueden construir infinidad de figuras. 2. Para la actividad crearemos nuestros propios tangram. 3. Esto se realizara con cartón paja, cartulina o cartón de cajas. 4. Las medidas del cuadro de cartón es de 15,5 x 15,5cm. 5. El docente hará el paso a paso de las medidas del tangram. 6. Los niños deberán ir marcando las correspondiente medidas en los cartones, estos se encargaran de recortar, pintar y cada uno obtendrá su tangram.
	<div data-bbox="630 1226 984 1503" data-label="Image">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 7. A continuación el docente mostrara diferentes tipos de figuras, las cuales se pueden realizar. 8. Los niños deberán realizar de 3 a 5 figuras diferentes dentro del taller que se le va a aplicar.



9. El tangram es un juego que ayuda a mejorar la motricidad fina y mejora la habilidad físico mental de los niños.

VARIANTES:

- La variante con la cual realizaremos mas figuras, será utilizando el juego de lego.
- Este juego al igual que el tangram, es diseñado para crear figuras de la manera que tú quieras.
- También el docente mostrara una serie de figuras las cuales se pueden armar con el lego.



MATERIALES

Patio de recreo o salón de clase y cartón o cartulina.





3.3 INFORME CURRICULAR DE LAS ACTIVIDADES VIRTUALES





con los cuadrado superior e inferior trazando líneas horizontales.

- En el cuadrado central traza las diagonales.
- En cada uno de los lados dibuja una base del mismo grosor que el resto de divisiones del tablero, así se forman unos triángulos. Colóralos del mismo color que la casilla que llegan a la derecha.

3 Última detalles.

- Enumera las casillas, comienza por la esquina inferior derecha. Numerar también la base de los triángulos. En total deberá tener 50 casillas.
- Marca las zonas de seguridad en las casillas 5, 12, 17, 22, 28, 34, 39, 46, 51, 56, 63 y 68.
- Colorea las áreas de salida de cada jugador con el color que corresponda.
- Conseguir una base de cartón y pégala el tablero sobre el, puedes plastificar el tablero con un poco de forro transparente para foros.

4 Cree las fichas.

- Con el papel sobrante los niños deberán recortar las fichas, estas se pueden realizar en cualquier tipo de figura geométrica (círculo, triángulo, etc.).
- Para distinguir unos de otros, lo ideal es que las pinte con el color que le correspondan.

Por último consigue un dado y ya tendrás tu Parchís listo para empezar a jugar.

MATERIALES

Papel boom o cartón, mesa, pintura, tijeras, espacio libre.

(Pachipolpa 2012).

DESCRIPCION GRAFICA DE LA SECUENCIA DIDACTICA.

1. recortar el cuadrado de 25.5 cm
2. Realiza el cuadrado y lo recorta.
3. Realiza una división de 9.5 cm

4. Divide el cuadro en 9 partes iguales de 9.5 cm.

5. Une cada uno de los cuadros, a una medida de 1.4 centímetros por cada cuadro.

6. Marca las diagonales en el cuadro del centro.

7. Realiza la demarcación de todos los cuadros como lo indica la imagen.

8. Enumera los cuadros del 1 al 68 como lo indica la imagen.

9. Repasa las líneas de un color mas oscuro y pinta el parchís a tu gusto.

(Cuev 2016).

LOTERIA DE ANIMALES EN INGLES

TIEMPO: 20min a 30min
GRADO: SEGUNDO

JUSTIFICACION: por medio del juego de la lotería los niños practicarán el vocabulario de los animales en inglés y será más llamativo y de una forma lúdica recordará a animales a más el idioma extranjero, el elemento a trabajar se deberá realizar con la ayuda de sus padres para un mayor aprendizaje y cuidado de mano.

Descripción:

1. INICIO DE LA ACTIVIDAD

- Figuras de animales, si es posible las imprime o las pudes dibujar y colorear.

Objetivo: practicar los nombres de animales en inglés usando el juego lúdico recordará a animales a más el idioma extranjero, el elemento a trabajar se deberá realizar con la ayuda de sus padres para un mayor aprendizaje y cuidado de mano.

2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Lo primero que vamos a hacer es trazar cuadrillos, tanto en la cartulina como en el cartón por.
- Las medidas son de 4.5 de ancho por 6.5 de largo.
- Ubicación de las figuras para mayor orden.
- Trazamos los cuadros con el marcador para que sean cuadrados.
- A continuación, dejamos que los niños recorten las figuras de los animales.



1. Luego pegamos las cartas de los animales, si deseas recorta cuadros de colores para que sea más llamativa tu lotería.

2. Diseño de cada animal, colocámoslos su nombre en inglés este es el cartón papa.

3. En la cartulina colocamos el nombre de animal en español.

4. Recortamos la cartulina en los cuadros.

5. EL JUEGO EN SI.

6. Para jugar si la lotería se deberá sacar de alguno recipiente uno de las fichas, así como si sabemos está en español, en otro idioma responder correctamente y si lo logró ubicará la ficha en el lugar correspondiente.

7. Si deseas realiza más cartones y podrá jugar con toda la familia, una opción es dividir el cartón en partes iguales.

MATERIALES
Cartulina, cartón papa, tijera, regla, mesa y espacio para jugar.

DESCRIPCION GRAFICA DE LA SECUENCIA DIDACTICA.

1. Materiales a utilizar (papel, regla, cartón papa, cartulina, figuras de animales).

2. Cuadrícula en los dos tipos de papel de 4.5 de ancho x 6.5 de largo.

3. Resaltar los cuadros con marcador para que sean más llamativos.

4. Recortar las figuras de los animales.

5. Ubicación de los recortes de animales dentro de los cuadros.

6. Si quieres tu lotería más llamativa recorta papel de colores.

7. Ubicación de los nombres en cada animal correspondiente.

8. Recortar los cuadros de la cartulina para empezar a jugar.

9. Sacamos una de las fichas y decimos el nombre correspondiente de cada animal.

10. Ubicamos la ficha en el lugar correspondiente luego de responder de forma correcta.

(Pavón H 2018)

DOMINÓ DE FRUTAS

TIEMPO: 20min a 30min
GRADO: Tercero

JUSTIFICACION: Por medio del juego de dominó los niños practicarán el vocabulario de las frutas en inglés y hará más llamativo y de una forma lúdica recortativa de animales a mejor el idioma extranjero, el elemento a trabajar se deberá realizar con la ayuda de sus padres para un mayor aprendizaje y cuidado del mano.

OBJETIVO: Fomentar la habilidad de pensamiento y mejorar su motivación para a través de la creación del juego dominó de frutas.

DESCRIPCION:

1. INICIO DE LA ACTIVIDAD

- Comenzamos agarrando nuestra regla y cartulina.
- Trazamos un rectángulo de 6 cm de largo por 3 de ancho.
- De la misma forma y medida haremos 10 rectángulos.
- Divide el rectángulo en dos cuadros de medidas iguales.
- Si lo quieres hacer más manual, podrás realizar si mismo los dibujos.
- correspondientes a cada una de las frutas a recortar, y si puedes los recortes podrás imprimir los dibujos de las frutas que si quieres.
- Si lo realizas de la manera manual.



OBJETIVO: Desarrollar la motricidad fina de tu hijo, que dibuje y recorte los tipos de frutas que le desees.

- Después de haber realizado el paso anterior, se deberá colorear los dibujos.
- Previamente recortados.
- ¿Recuerdas el primer paso?
- Ubica en parejas las frutas recortadas.
- Busca los recortes en forma rectangular.
- Agrégales pegamento.
- Y pásalo de manera que queden figuras diferentes en cada recuadro del rectángulo.
- Recuerda agregar suficiente pegamento a tu figura, para que quede lo suficientemente adherida a cada cuadro del rectángulo.

2. EL JUEGO EN SI

- Después de haber realizado los pasos anteriores, ya tienes armado tu dominó de frutas.
- Recuerda que puedes realizarlo de una manera más grande multiplicando el número de las fichas.
- Siguiendo todas las recomendaciones dadas de tu dominó de frutas con tus gemitas presentes.

3. NOTA

- Si estás interesado, puedes agregar

Después de cada dibujo los nombres de las frutas en inglés, esto para que ayudes el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera a tu hijo.

También será de gran ayuda para que recuerde esa parte de su estudio.

MATERIALES
Cartulina o cartón paja, sino lo poseen pueden usar cartón, fofores y pegamento.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA.

1. Demarcación de los rectángulos de 8cm de largo por 3 cm de ancho.

2. Recorte de los rectángulos.

3. División de los rectángulos.

4. Dibujos de las frutas.

5. Colorea las frutas.

6. Recorta las frutas ya coloreadas.

7. Ubica en orden las frutas, para proceder a pegarlas.

8. Agrega colorín a los cuadros, y pega las frutas recortadas.

9. Diviértete con tu dominó de frutas.

(Saray 2017).

TRIKI TRIKI DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

TIEMPO: 20min a 30min
GRADO: Tercero

JUSTIFICACIÓN: Por medio del juego triki triki los niños practicarán el vocabulario de las figuras geométricas en inglés en un ambiente familiar, esto será más lúdico y de una forma lúdica recortará se animará a mejor el idioma extranjero, el elemento a trabajar se deberá realizar con la ayuda de sus padres para un mejor aprendizaje y cuidado del menor.

OBJETIVO	DESCRIPCIÓN
Fomentar la habilidad manual y mejora su motricidad fina a través de la creación del juego triki triki.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El triki triki, es un juego de estrategia y agilidad el cual puede ser jugado en un 1 vs 1. 2. Cada jugador posee 3 fichas de igual figura geométrica y es el que los identifica durante el juego. 3. En esta ocasión los jugadores podrán realizar el tipo de figura geométrica que desean. 4. Las opciones pueden ser múltiples ya que hay cantidad de figuras geométricas. 5. PASOS PARA ARMAR TU TRIKI TRIKI DE FIGURAS. <ul style="list-style-type: none"> • Dibuja el tipo de figura que desees en cartulina o cartón. • Recorta las figuras. • Colorea las figuras. • Escribe detrás sus nombres en español e inglés.



• Tiene la mitad de trabajo realizado. Traza dos líneas horizontales.

• Sobre las líneas anteriores traza con líneas verticales. El resultado será una cuadrícula con 9 espacios.

• Recuerda que puedes usar tiza, cinta, pintura u otro material para realizar las líneas de tu juego.

6. EL JUEGO EN SI.

• Para jugar este juego es muy sencillo.

• Deberás realizar una línea vertical, diagonal o horizontal con una misma figura geométrica.

• Juega con tus padres y cada vez que alguna persona gane hazle responder la figura en inglés, para que así puedan memorizar y aprender por completo.

• Diviértase aprendiendo las figuras geométricas en inglés.

MATERIALES
Cartulina, cartón, colores, cinta o crayones.

24

DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA.

1. Corta las figuras geométricas preferidas.

2. Colorea las figuras geométricas.

3. Figuras coloreadas.

25

4. Recorta las figuras geométricas.

5. Al revés de las figuras coloca los nombres en español e inglés.

6. Traza las líneas verticales.

26

7. Traza dos líneas horizontales.

8. Formas de ganar, línea diagonal.

9. Forma de ganar, línea vertical.

27

10. Forma de ganar, línea horizontal.

Elaboración propia.

28

SERPIENTE Y ESCALERA DE PREGUNTAS

TIEMPO: 20min a 30min

GRADO: cuarto

JUSTIFICACIÓN: Por medio de juego serpiente y escalera, los niños practicarán diferentes temas de cualquier materia, ya sea sociales, naturales, español etc. con el fin de que sea más llamativo y de una forma lúdica receptiva de animarlos a aprender cualquier tipo de tema que sea en cuestión. El elemento a trabajar se deberá realizar con la ayuda de sus padres para un mayor aprendizaje y cuidado del mismo.

Objetivo
Desarrollar capacidades intelectuales por medio de juego y escalera.

Descripción

1. INICIO DE LA ACTIVIDAD

- Deberá conseguir cartón para o cartulina, sino lo posee en un extremo de una caja de cartón.
- Lo primero que debes hacer es medir con una regla, un cuadrado de 15cm de ancho por 15 cm de largo.
- Ubica la regla sobre tu cartón y marca con un punto cada 5 cm hasta el final.
- Esto lo deberás hacer tanto para la parte vertical como para la horizontal.
- Después de medir tus puntos, traza una línea uniendo los dos puntos.
- Hazlo de manera vertical y horizontal.
- Te quedará una cuadrícula de aproximadamente 61 cuadros.

29



Resalta las líneas con un marcador o colores.

2. Creación del dado

- Si no posees un dado en casa, recorta 6 cuadrados de cartón de 2.5 cm de ancho.
- Colócalos a cada cuadro un número del 1 al 6.
- Une los lados con cinta o pegamento.

3. Creación de la serpiente

- Lo primero es dibujar la cabeza de la serpiente a lápiz, recuerda que debes dejar un espacio suficiente una línea de cuadros.
- Luego de haber realizado la serpiente, puedes pasar un toro con marcador, o solo pintarla por completo.
- Después de terminada la serpiente, marca los cuadros con números.
- Luego dibuja las escaleras que conectan una parte de la serpiente con otra.

4. El juego en sí.

- Para divertirnos con este juego y aprender a la vez, debes de hacer un listado de preguntas de tema que prefieras.
- Cada número demarcado en la serpiente tendrá una pregunta.
- Para jugar, debes lanzar un dado e ir comentando según la casilla que toque.
- Si la respuesta es incorrecta el jugador no podrá avanzar, de lo contrario el jugador continuará avanzando hasta llegar a la cola de la serpiente.
- Las escaleras son un comodín que impulsan

30

El jugador y hace que tome una respuesta contesten bien la pregunta o desvirtúa si se responde de manera incorrecta.

MATERIALES

Tijeras, cartón (papel o cartón), colores o marcadores, regla, mesa o espacio libre.

31

DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA.

1. Corte del cuadrado, medidas de 15 x 15cm-
2. Trazo de líneas horizontales y verticales, espacio de 2cm
3. Marcación de la serpiente en lápiz.

32

4. Resaltar la serpiente con marcador.

5. Coloreamos nuestra serpiente.

6. Cada cuadro por donde pase nuestra serpiente lo enumeramos.

33

7. Dibujamos con marcador o colores nuestras escaleras y terminamos.

8. Papeo para nuestro dado, recortar 6 cuadros de 2.5cm.

9. Marcamos nuestros cuadros numerados del 1 al 6.

34

10. Limamos los cuadros con cinta o pegamento.


Elaboración propia.

35



EL JENGA

TIEMPO: 20min a 30min
GRADO: cuarto




JUSTIFICACIÓN: Por medio de juego Jenga, los niños practicarán los diferentes apartados y partes de nuestro país, cabe resaltar que se puede mostrar a cualquier tema que desee. Este juego se hace con el fin de sea más llamativo aprender y también para que practiquen cualquier tema, de una forma lúdica recreativa. El elemento a trabajar se deberá realizar con la ayuda de sus padres para un mayor aprendizaje y cuidado de menor.

Descripción:

1. INICIO DE LA ACTIVIDAD

- Para comenzar a realizar la actividad debemos:
 - Usamos el cartón pega sobre una mesa y con la regla hacemos un rectángulo de 8 cm de largo por 2 cm de ancho.
 - Esa será nuestro molde para seguir haciendo nuestros rectángulos para el jenga.
 - sacamos un molde de 4 rectángulos unidos.
 - Estos los resaltamos con un lápiz de modo que lo podamos sacar, si es necesario utilizo la regla para que quede mejor el borde.
 - Luego de eso, debemos usar pegamento o cinta para unir los dos puntos.
 - De esa forma realizamos de 12 o más rectángulos.
 - Para cumplir nuestro rectángulo, cortamos cuadrados de 2 cm y estos serán las tapas de nuestro jenga.



Finalizado el proceso anterior, comenzamos a decorar nuestro jenga.

- en esta ocasión se hizo con puntos de colores, pero lo puedes realizar con las figuras o motivos que más le gusten.

2. CREACION DE LA PREGUNTA.



- Deberás escoger un tema, el cual desees, en este caso escogimos departamentos y capitales.
- Lo más divertido es que puedes escoger el tema que prefieras estudiar.
- Por último colocas cinta adhesiva o pegamento y obtendrás tu jenga para estudiar.

3. EL JUEGO EN SI

- Este juego es muy sencillo, consiste en armar una torre de 3 rectángulos verticales y 3 diagonales, recuerda que los rectángulos siempre van asociados.
- Sacar uno de los rectángulos, contestar la pregunta y ubicarlo en la parte superior de la torre.
- Diversarte con tus familiares y crea tu propio jenga con el tema que más desees.


MATERIALES

Cartón pega, cinta adhesiva, colores o marcadores mesa o espacio libre.





DESCRIPCION GRAFICA DE LA SECUENCIA DIDACTICA.


- Corta un rectángulo de 8 cm de largo por 2 cm de ancho.



- Realiza una fila de cuatro moldes como el anterior, remarca con un lápiz y dóbla con una regla.



- Une las puntas con cinta adhesiva o pegamento.



- Para completar nuestra ficha de jenga, recorta cuadros de 2 cm de ancho y pégalos con cinta adhesiva o pegamento.



- Así quedara nuestra torre utilizada, pero todavía no hemos terminado.



- Nuestras fichas de jenga completas.



- Aplica el diseño y color que desees.



- Diseño de fichas de jenga, recuerda crear tu propio diseño.



- Agrega las preguntas de tema que desees en un costado de las fichas.



Elaboración propia.

TANGRAM


TIEMPO: 20min a 30min
GRADO: QUINTO

JUSTIFICACIÓN: El Tangram, este juego promueve el desarrollo de las capacidades psicomotoras e intelectuales en los niños, también ayuda a estimular la creatividad y facilita el aprendizaje de las figuras geométricas. El elemento a trabajar se deberá realizar con la ayuda de sus padres para un mayor aprendizaje y cuidado de menor.

Objetivo:
Promover el desarrollo de las capacidades psicomotoras e intelectuales en los niños.

DESCRIPCION:

- ¿Qué es un tangram?
 - Es un antiguo juego chino que significa, los 7 tableros de算数.
 - Consiste en formar siluetas de figuras, con sus 7 piezas llamadas tan. Un tangram puede ser del tamaño que quieras, siempre y cuando respetes las figuras, todas salidas de un cuadrado.
 - El que en esta ocasión se utilizara es de 15.5 x 15.5 cm.
- INICIO DE LA ACTIVIDAD
 - Con un lápiz que puedas borrar después dividimos el cuadrado en 4 partes iguales con dos líneas diagonales.
 - Desde uno de los vértices hacemos un triángulo saliendo de 7.5 cm por cada lado, luego trazamos además que lo divide.
 - En el triángulo que te queda marca 5.4 en su base desde el borde hacia el centro y traza una recta hacia arriba, hacia la punta del triángulo que formo, para formar un triángulo y un cuadrado.





• Desde el otro lado, siempre desde la base, vuelve a marcar 5.4 cm pero traza ahora y desde ese punto traza una diagonal hacia el vértice del cuadrado.
 • Estas son las 7 piezas del tangram y ahora procedemos a cortarlas. Después de cortarlas, píntalas de tus colores favoritos.
 3. EL JUEGO de él
 • Después de terminar tu tangram, ¡inténtalas para armar figuras! En la parte inferior mostraremos algunas de las figuras que puedes realizar. Diviértete y aprende por medio de este juego lúdico recreativo.

MATERIALES
 Cartón, temperas o colores, tijeras, mesa o espacio libre.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA.

1. Cuadrado de cartón o cartulina de 15.5 x 15.5 cm.

2. Trazar dos líneas en diagonal desde las puntas del cuadrado.

3. Imagen del trazado anterior.

4. Desde uno de los vértices hacemos un triángulo saliendo de 7.5 cm por cada lado.

5. Imagen del trazado anterior.

6. Luego borramos la línea que lo divide.

7. En el trapazo que te queda marca 5.4 en su base desde el borde hacia el centro.

8. Y traza una recta hacia arriba, hacia la punta del triángulo que hicimos.

9. Para formar un triángulo y un cuadrado.

10. Desde el otro lado, siempre desde la base

11. Vuelve a marcar 5.4 cm pero hacia afuera.

12. Y desde ese punto, traza una diagonal hacia el vértice del cuadrado.

13. Imagen del procedimiento anterior.

14. Bases para hacer el tangram terminadas.

15. Recorta tu tangram muy cuidadosamente.



14. FIGURAS QUE PUEDES HACER CON TU TANGRAM.

(ICOMIAC 2015)

ROMPECABEZAS

TIEMPO: 20min a 30min
GRADO: QUINTO

JUSTIFICACIÓN: El Rompecabezas, este juego promueve el desarrollo de las capacidades psicomotoras e intelectuales en los niños, también ayuda a estimular la creatividad y facilita el aprendizaje de las figuras geométricas. El elemento a trabajar se desea realizar con la ayuda de sus padres para un mejor aprendizaje y cuidado del menor.

DESCRIPCIÓN

- Creación del juego**
 - necesitamos una mesa o lugar espacio libre
 - cartón, tijeras, regla, pegamento y una imagen que tu prefieras.
- Mano a la obra**
 - Comenzamos uniendo la imagen de pegamento y la unimos con nuestro cartón, recorda separar bien el pegamento por las puntas de la imagen.
 - Dejamos secar por unos minutos y comenzamos recortar.
 - Ya recortado nuestro cartón, agarramos regla y tijera y comenzamos a crear en la parte de atrás de la imagen el tipo de figura geométrica que desees.
 - Luego de crear las figuras, deberas recortarlas con mucho cuidado.
 - Recoge todas las figuras y reta a tus padres a armar el rompecabezas.
 - ¡Cuenta aprendiendo y compara tu rompecabezas con los miembros de tu familia.

MATERIALES
Cartón, tijeras, pegamento, regla, lápiz y la imagen que desees

DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

- Escoge la imagen que desees para tu rompecabezas.
- Agriégales pegamento por toda la imagen
- Espace el pegamento por toda la imagen, luego lo unes con tu cartón.

- Deja secar y recorta.
- El resultado es el siguiente.
- Recorta de manera cuidadosa las figuras geométricas.
- Ordena las fichas y diviértete aprendiendo.

- El resultado es el siguiente.
- Recorta de manera cuidadosa las figuras geométricas.
- Ordena las fichas y diviértete aprendiendo.




ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



10. Comparte le rompecabezas con tus familiares.



(Comunitecna 2011)

54

BIBLIOGRAFÍA

Comunitecna. 2011. «Rompecabezas para niños pequeños hecho en casa - YouTube». Recuperado 8 de junio de 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=2Mq10Z8wEqU>).

Cuza, Lúsea. 2018. «¿Cómo hacer un parchís fácil y rápido? | Parchesi | Lúsea - YouTube». Recuperado 3 de junio de 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=2NTRJDUWwE>).

Paola H. 2018. «¿? ¿? Como hacer una LOTERIA? (JUEGOS DIDACTICOS para APRENDER los ANIMALES EN INGLES) - Hola Paola - YouTube». Recuperado 9 de junio de 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=Uz0tsRux94>).

Practicopedia. 2012. «Cómo fabricar un tablero de Parchís». Recuperado 3 de junio de 2020 (<https://www.lainformacion.com/practicopedia/como-fabricar-un-tablero-de-parchis/6500764/>).

Saray, H. 2017. «Dominó Infantil imprimible gratis - El Invernadero Creativo». Recuperado 8 de junio de 2020 (<https://www.elinvernaderocreativo.com/dominio-infantil-imprimible-gratis/>).

SODIMAC. 2015. «¿Cómo hacer un tangram? - YouTube». Recuperado 8 de junio de 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=d1tF7dn2K0k>).

55



SC-CER96940

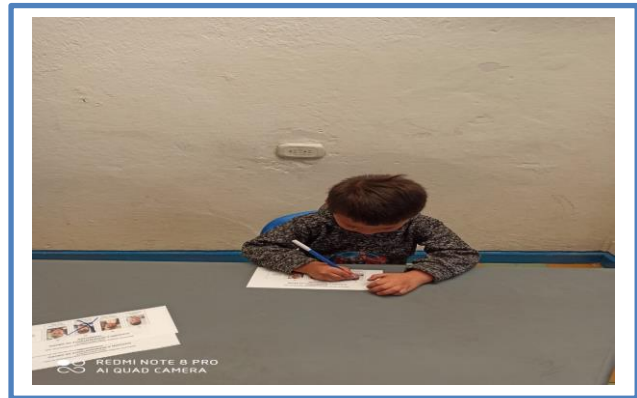


“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

4 CAPÍTULO IV

4.1 HORAS EXTRACURRICULARES



FECH: 19 DE FEBRERO 2020
ACTIIDAD: ELECCIÓN DE REPRESENTANTE.

FECHA: 26 DE FEBRERO 2020
ACTIVIDAD: ELECCIÓN DE REPRESENTANTE.



FECHA: 21 DE FEBRERO 2020
ACTIVIDAD: MIÉRCOLES DE CENIZA.

FECHA: 26 DE FEBRERO 2020
ACTIVIDAD: MIÉRCOLES DE CENIZA.



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



FECHA: 21 DE FEBRERO 2020
ACTIVIDAD: CAPACITACIÓN SOBRE CATÁSTROFES – BOMBEROS DE PAMPLONA N.S.

FECHA: 26 DE FEBRERO 2020
ACTIVIDAD: CAPACITACIÓN SOBRE CATÁSTROFES – BOMBEROS DE PAMPLONA N.S.



FECHA: 21 DE FEBRERO 2020
ACTIVIDAD: CAPACITACIÓN SOBRE CATÁSTROFES – BOMBEROS DE PAMPLONA N.S.

FECHA: 26 DE FEBRERO 2020
ACTIVIDAD: CAPACITACIÓN SOBRE CATÁSTROFES – BOMBEROS DE PAMPLONA N.S.



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



5 CAPÍTULO V

5.1 FORMATOS DE EVALUACIÓN

FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL SUPERVISOR – ASESOR DE PRÁCTICAS

INSTRUCCIONES PARA EVALUAR

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

1. Rol en la Institución

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

2. Planeación

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

3. Organización

- Elabora y presenta su proyecto de desarrollo de área
BUENO
- Lleva los diarios de campo-planes de unidad de clase
BUENO



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
Facultad de Educación
Departamento de Educación Física, Recreación y Deportes

NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO – MAESTRO: EDWIN WILLIAM JAIMES AMAYA
SUPERVISOR: ANA ROSA SIERRA CAMARGO
INSTITUCIÓN: INSTITUTO TECNICO SAN FRANCISCO DE ASIS – SEDE SANTA MARTA
GRADOS: PREESCOLAR A QUINTO FECHA: 10 DE JUNIO DE 2020

ETAPAS	OBSERVACIÓN	%	NOTA	%
1 Administrativa	Tiene características de líder, es organizado y cumple con el trabajo propuesto.	30%	4.2	1.6
2 Docente y Evaluativa	En su planeación tiene en cuenta la forma de evaluar. En desarrollo de las actividades dirige, organiza y hace llamados de atención a los estudiantes.	50%	4.3	2.15
3 Actividades extracurriculares	Participa de todas las actividades programadas por la institución. Manifiesta muy buenas relaciones humanas con padres de familia, estudiantes y compañeros de trabajo.	20%	4.5	0.9
	NOTA DEFINITIVA	100%	4.6	4.65

Supervisor: *Ana Rosa Sierra Camargo*
Alumno – Maestro: *Edwin William Jaimes Amaya*



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
Facultad de Educación
Departamento de Educación Física, Recreación y Deportes

PLAN TEORICO PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO – MAESTRO: EDWIN WILLIAM JAIMES AMAYA
SUPERVISOR: ANA ROSA SIERRA CAMARGO
INSTITUCIÓN: INSTITUTO TECNICO SAN FRANCISCO DE ASIS – SEDE SANTA MARTA
FECHA: 10 DE JUNIO DE 2020

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

OBSERVACIONES:

Es un estudiante que organizó la programación y planeación para el desarrollo de todas las actividades propuestas. Atendió a las necesidades de los estudiantes de acuerdo a su edad y a sus condiciones físicas. Fue puntual y organizado en su trabajo. Cumplió con los horarios de clase e hizo atención personalizada dentro de cada una de ellas. Entregó oportunamente notas del trabajo realizado por los estudiantes y de igual forma realizó evaluaciones. Desarrollo la mayoría de los temas del plan de aula. Se destacó por su colaboración, buen estado de ánimo y siempre atento a las observaciones y sugerencias.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO – MAESTRO

NOMBRE ESTUDIANTE: EDWIN WILLIAM JAIMES
AMAYA
CENTRO EDUCATIVO DE LA PRÁCTICA: INSTITUTO TÉCNICO SAN FRANCISCO DE
ASÍS – SEDE SANTA MARTA.
SUPERVISOR DE LA PRÁCTICA: ANA ROSA SIERRA
CAMARGO

INSTRUCCIONES PARA EVALUAR

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

1. De la Institución de Práctica

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



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



2. De la Universidad

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

3. Formación profesional y personal.

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

SUGERENCIAS:

FIRMA DEL ALUMNO – MAESTRO: 

FECHA: 10/06/ 2020



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



CONCLUSIONES

- Dentro del proyecto se pudo evidenciar, la falta de ejecución del mismo por el motivo de la pandemia mundial del covid19.
- Se elaboró una cartilla virtual lúdica recreativa cuyo motivo es apoyar los procesos de aprendizaje de los educandos y se espera que sea de gran ayuda, cuando la misma sea apoderada por los estudiantes de la institución.
- Se hace entrega de la cartilla a la Institución Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís, sede Santa Marta, para que sea aprovechada en los procesos de aprendizaje de sus alumnos.
- Se considera continuar con este proyecto y lograr resultados más satisfactorios, cuando el mismo se pueda ejecutar al 100%.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



BIBLIOGRAFIA

- Bauman, Zigmunt. 2001. *La posmodernidad y sus descontentos*. Ediciones Akal.
- Bauman, Zygmunt. 1999. «Modernidad líquida Buenos Aires».
- Bautista Vallejo, José Manuel y Norma Raquel López. 2002. «El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad».
- Cahuachi Sunta, Ayda. 2018. «Teorías de los juegos: Groos, Piaget y Vigotsky».
- Camacho, Mario. 2019. «La evolución de los juegos de mesa desde su origen hasta la actualidad | DeVuego Blog». Recuperado 3 de abril de 2020 (<https://www.devuego.es/blog/2019/03/19/la-evolucion-de-los-juegos-de-mesa-desde-su-origen-hasta-la-actualidad/>).
- Fonseca, Carlos. 2012. «JUEGOS DE MESA: CARACTERISTICAS». Recuperado 3 de abril de 2020 (<http://carjuegosdemesafon.blogspot.com/p/caracteristicas.html>).
- Grippe, Jorge. 2012. «El juego en la psicología». Recuperado 3 de abril de 2020 (<https://www.psiconotas.com/el-juego-en-la-psicologia-19.html>).
- Nuevatribuna. 2019. «Los grandes beneficios de los juegos de mesa». Recuperado 3 de abril de 2020 (<https://www.nuevatribuna.es/articulo/consumo/grandes-beneficios-juegos-mesa/20190211100810159996.html>).
- Ramírez Berríos, Paul y Patricio Donoso Fernández. 2009. «Concepciones de infancia: una mirada a las concepciones de infancia y su concreción en las prácticas pedagógicas de un grupo de profesionales de la educación».
- Ramos, Pedro Francisco Alemán y Adolfo García García. 2018. «La conceptualización de la sociedad actual: Aportaciones y limitaciones». *BARATARIA. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales* (24).



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL

Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Roldán, María José. 2017. «La importancia de los juegos de mesa en familia - Etapa Infantil». Recuperado 3 de abril de 2020 (<https://www.etapainfantil.com/importancia-juegos-mesa-familia>).

Vattimo, Gianni. 1990. «Posmodernidad: ¿ una sociedad transparente». *Vattimo y otros (1990): En torno a la posmodernidad, Anthropos, Barcelona, pág 9-21.*



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



ANEXOS



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750