



INFORME FINAL PRACTICA INTEGRAL DOCENTE
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ÁGUEDA GALLARDO DE VILLAMIZAR
SEDE JARDÍN NACIONAL

GIANCARLO OLAYA NIÑO
1095826300

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES
MODALIDAD PRESENCIAL
PAMPLONA
2019

DQS is member of:





INFORME FINAL PRACTICA INTEGRAL DOCENTE
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ÁGUEDA GALLARDO DE VILLAMIZAR
SEDE JARDÍN NACIONAL

GIANCARLO OLAYA NIÑO
1095826300

PRESENTADO A:
Mag. LEIDY CONSUELO ORTIZ VERA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES
PAMPLONA
2019

DQS is member of:



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



INTRODUCCIÓN

Se habla mucho de lo importante que es la etapa de la niñez, de lo que repercute en la adolescencia y la adultez, lo importante que es un buen desarrollo integro; a través de los años se ha demostrado cuán importante es lo mencionado anteriormente. En la institución Águeda Gallardo de Villamizar, sede jardín nacional, se realizó el siguiente proyecto enfocado en juegos estacionarios con el fin de buscar una manera divertida de mejorar las habilidades físicas y cognitivas de los niños de esta institución.

Se evidenció en la institución una carencia de diversidad de juegos empleados por los niños en los espacios que brinda la escuela para su recreación, por esto, decidí en conjunto con mis orientadores diseñar una estrategia enfocada a desarrollar las habilidades motrices y de cognición de los estudiantes en estos espacios de recreación a través de los juegos estacionarios: rayuela, twister, caracol, tres en línea humano, stop callejero, mirror me.

Se hizo un estudio del espacio disponible para plasmar los juegos estacionarios, luego de haber dibujado y pintado los juegos, se prosiguió a enseñar a los estudiantes la forma de jugarlos desde lo más básico, a lo más complejo, teniendo en cuenta de solucionar cualquier duda y fortalecer los elementos más débiles de los niños, hasta el punto en que ellos pudieran hacerlo solos y con sus demás compañeros. Fue posible evidenciar inmediatamente en el tiempo de recreación niños haciendo uso de los juegos estacionarios solucionando en cierta manera la carencia de diversidad de juegos que presentaba la institución, además de encontrar una forma de seguir mejorando sus habilidades cognitivas y físicas de la manera que más gusta, divirtiéndose.



TABLA DE CONTENIDO

CAPITULO I	7
1.2. OBSERVACION INSTITUCIONAL Y DIAGNOSTICO	7
1.2.1. MATRIZ DOFA	7
1.2.1.1. DEBILIDADES.....	7
1.2.1.2. FORTALEZAS.....	8
1.2.1.3. AMENAZAS.....	8
1.2.1.4. OPORTUNIDADES	8
1.3. RESEÑA HISTORICA	8
1.4. MARCO LEGAL	10
1.5. HORIZONTE INSTITUCIONAL	11
1.5.1. MISIÓN	11
1.5.2. VISIÓN	12
1.5.3. FILOSOFÍA.....	12
1.6. ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL.....	13
1.7. CRONOGRAMA INSTITUCIONAL.....	14
1.7.1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	14
1.8. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL.....	15
1.9. PRINCIPIOS INSTITUCIONALES	21
1.10. EJES ARTICULADORES	21
1.11. MANUAL DE CONVIVENCIA.....	22
1.12. DERECHOS Y DEBERES DE ESTUDIANTES	25
1.13. DERECHOS Y DEBERES DE DOCENTES Y DIRECTIVOS DOCENTES	26
1.14. LEY DEL MENOR	27
1.15. UNIFORMES.....	29
1.16. INVENTARIO	30



1.17.	INFRAESTRUCTURA.....	31
1.18.	HORARIO DEL DOCENTE EN FORMACIÓN.....	31
1.19.	SALÓN DEPORTES.....	32
1.20.	SÍMBOLOS INSTITUCIONALES.....	33
CAPÍTULO II.....		35
2.	PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	35
2.1.	TÍTULO.....	35
2.2.	OBJETIVO GENERAL.....	35
2.3.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	35
2.4.	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	35
2.5.	JUSTIFICACIÓN.....	37
2.7.	MARCO TEÓRICO.....	38
2.7.1	Juegos estacionarios.....	38
2.7.2.	Rayuela.....	40
2.7.3.	Twister.....	41
2.7.4.	Caracol.....	42
2.7.5.	Tres en línea.....	42
CAPÍTULO III.....		44
3.	INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES.....	44
3.1.	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES A REALIZAR.....	44
3.2.	EJECUCIÓN.....	44
3.2.1.	METODOLOGÍA.....	44
3.2.1.1.	RAYUELA:.....	44
3.2.1.2.	Twister.....	47
3.2.1.3.	Caracol.....	49
3.2.1.4.	Tres en línea humano.....	50



3.2.1.5. Stop callejero	52
3.2.1.6. Mirror me	54
3.3. Evaluación	55
3.3.1. Resultado.....	55
3.3.2. Recomendaciones.....	55
3.3.3. Conclusión	55
CAPÍTULO IV	57
4.1. Actividades inter-institucionales.....	57
CAPÍTULO V	59
5. FORMATOS DE EVALUACIÓN	59
5.1. FORMATO D E EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO-MAESTRO	59
.....	59
5.2. FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL SUPERVISOR – ASESOR	61
5.3. PLAN TEÓRICO	63
5.4. FICHA DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE CLASE DE PRACTICA INTEGRAL	64
5.5. NOTA DE LA PRACTICA INTEGRAL.....	65
CONCLUSIONES	67
BIBLIOGRAFÍA	68
ANEXOS	70

CAPITULO I



1.2. OBSERVACION INSTITUCIONAL Y DIAGNOSTICO

1.2.1. MATRIZ DOFA

1.2.1.1. DEBILIDADES

Las debilidades que presenta la institución es la vulnerabilidad de la población estudiantil, pues, al no presentar una suficiente madurez mental por su corta edad, problemas del núcleo familiar, tienden a repercutir en sus inadecuados comportamientos y aptitudes afectando tanto a ellos como a su entorno, principalmente sus compañeros. También es posible dimensionar la escasez de escenarios deportivos, el desgaste de las herramientas deportivas, la poca

diversidad de juegos educativo que imposibilitan un adecuado manejo de la educación física integral.

1.2.1.2. FORTALEZAS

Su principal fortaleza es poseer un personal de muy alta calidad destacando como principales características su sentido de pertenencia y su gran experiencia en el ámbito estudiantil, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo así un mejor desempeño estudiantil.

1.2.1.3. AMENAZAS

La mayor amenaza visible es la escasez presupuestal para la reparación y mantenimiento de salones, escenarios deportivos, patios, los cuales ponen en riesgo la salud de los estudiantes e imposibilita llevar a cabo un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.1.4. OPORTUNIDADES

El entorno que se encuentra alrededor de la institución es de gran tamaño y cubierto principalmente por zonas verdes y sin riesgo de cualquier accidente brindando la oportunidad de que los estudiantes desempeñen al máximo sus capacidades motoras y crezcan en un contexto de consciencia ambiental.

1.3. RESEÑA HISTORICA

La Institución Educativa Águeda Gallardo de Villamizar regentada por la comunidad de las Hijas de María Auxiliadora se inspira en la filosofía Salesiana, que busca una formación acorde con las exigencias de los tiempos, se propone formar jóvenes capaces de transformar la sociedad y de ser elementos de cambio en el mundo, para una cultura que instaure los valores de la vida, la verdad y del bien. “Buenas Cristianas y Honestas Ciudadanas” como lo hicieron Don Bosco y Madre Mazzarello. Dos personajes importantes influyeron en la venida de las Hermanas a esta Ciudad: El doctor Eduardo Cote Lamus, entonces Secretario de Educación, y el Cardenal Aníbal Muñoz Duque, Arzobispo de nueva Pamplona, solicitada además por un nutrido grupo de distinguidas damas de la sociedad Pamplonesa, entre las que merece destacar a la señora Cecilia Torres de Mogollón.



El 24 de julio de 1962 el gobierno departamental le concede licencia de funcionamiento por medio de la Resolución No. 181 del mismo año.

En 1968 se cambia la orientación por estudio de Bachillerato y en 1972 se integra con el Colegio Águeda Gallardo de Villamizar y asume este nombre, proceso que fue orientado bajo la sabia dirección de Sor DOLORES COLUSSI, misionera Italiana que amó profundamente la gente de Pamplona.

En 1976 - 1981 siendo directora Sor Ángela Velásquez logró la personería jurídica concedida por resolución N° 33 del 20 de Marzo de 1978.

De 1982 - 1984 siendo rectora Sor María Luisa Rodríguez se inicia con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar el restaurante escolar.

1985-1990 bajo la dirección de Sor Gladys Mantilla el colegio se destacó en gimnasia, folclor y feria de la creatividad, recibiendo estímulos y reconocimientos especiales.

De 1991- 1992 Sor Stella Giraldo, promueve la solidaridad con la comunidad educativa.

En 1993-1994 Sor María Luisa Ramírez, rectora, apoya las luchas magisteriales en contra de la privatización y descentralización administrativa y por la conservación de los derechos adquiridos con el estatuto docente.

En 1995-1998 Sor Clara Londoño es condecorada por el gobierno municipal reconociendo su admirable gestión administrativa, se adquirió la emisora para el colegio.

En el 2000 - 2003 estuvo bajo la destacada dirección de Sor Gloria Estela Posada Vélez, se continuó con la implementación del Proyecto Educativo Institucional, "Bachillerato Técnico en Ciencias Auxiliares de la Salud", (articulado con el SENA desde el año 1999). En este periodo, desde la rectoría se proyectó la institución a nivel municipal y departamental, siendo Sor Gloria Estela, condecorada por la alcaldía y la secretaria de educación como una de las mejores rectoras.



En el año 2004, en el mes de mayo, debido a problemas de salud de Sor Gloria Stella Posada Vélez, se nombró como rectora encargada a Sor Sol Cristina Redondo Ávila nombramiento que después se le hizo en propiedad por cuanto ocupó el primer puesto en el concurso departamental para rectores.

En el 2005, estuvo encargada de la rectoría Sor Bertha Celmira Serna y se abren las puertas a los jóvenes de sexo masculino en la sede central. En el 2006 hasta nuestros días, con Sor Sol Cristina Redondo como rectora, se asume la decisión municipal de la doble jornada, con el fin de que los estudiantes permanezcan más tiempo en la institución.

La Institución Educativa Águeda Gallardo de Villamizar, como respuesta al proceso de fusión de las entidades educativas, se plantea a partir del año 2004, cómo llegar a vivir una verdadera identidad institucional, cómo pasar de ser cinco (5) colegios a una única institución, cuya identidad permita la formación de “Buenos Cristianos y Honestos Ciudadanos”, ideal salesiano de la educación.

1.4. MARCO LEGAL

La Institución Educativa “Colegio Técnico Águeda Gallardo de Villamizar, se fundamenta legalmente en:

LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA DE 1.991

Artículos 67. “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia a la tecnología y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia” Este Artículo aporta elementos claros para la convivencia escolar, la formación de una conciencia democrática y el correcto funcionamiento de los entes gubernamentales en las instituciones educativas.

Artículo 68. LEY 115 (LEY GENERAL DE EDUCACIÓN)

Artículo 5. Fines de la educación

El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso

de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectivo, Ética, Cívica y demás valores humanos. La formación en el respeto a la vida y los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos de convivencia, pluralismo justicia solidaridad, y equidad así como en el ejercicio de la tolerancia y la libertad. La formación para facilitar la participación en todas las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la nación. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

Artículo 87. Reglamento o manual de convivencia. Los establecimientos educativos tendrán un reglamento o manual de convivencia, en el cual se definan los derechos y obligaciones, de los estudiantes. Los padres o tutores y los educandos al firmar la matrícula correspondiente en representación de sus hijos, estarán aceptando el mismo.

Artículo 96. Permanencia en el establecimiento educativo. El reglamento interno de la institución educativa establecerá las condiciones de permanencia del alumno en el plantel y el procedimiento en caso de exclusión. La reprobación por primera vez de un determinado grado por parte del alumno, no será causal de exclusión del respectivo establecimiento, cuando no esté asociada a otra causal expresamente contemplada en el reglamento institucional o manual de convivencia.

DECRETO REGLAMENTARIO 1860 DEL 3 DE AGOSTO DE 1.994

Artículo 14. Contenido del proyecto educativo institucional. Todo establecimiento educativo debe elaborar y poner en práctica, con la participación de la comunidad educativa, un proyecto educativo institucional que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio.

1.5. HORIZONTE INSTITUCIONAL

1.5.1. MISIÓN

La Institución educativa Águeda Gallardo de Villamizar, brinda una formación académica, humanísticas, preventivas y de calidad desde el preescolar hasta la media técnica en diferentes áreas con conocimientos teórico – prácticos pertinentes y con un alto grado de responsabilidad y honestidad puestos al servicio de la región y del país.

1.5.2. VISIÓN

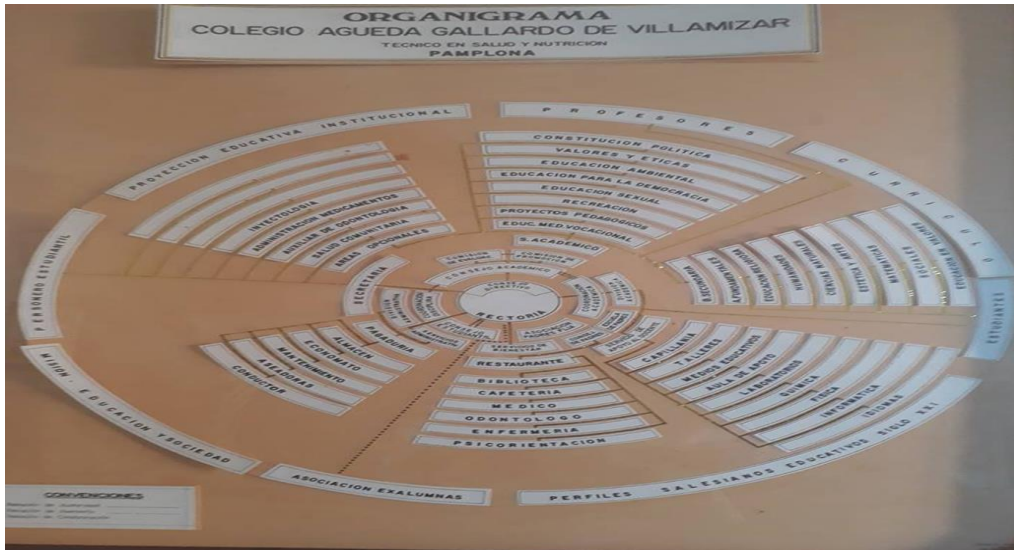
En el año 2020 la Institución Educativa Águeda Gallardo de Villamizar, se consolidará como una institución certificada en la prestación del servicio educativo en el departamento del Norte de Santander, en la formación de jóvenes ciudadanos constructores de paz, activos y autónomos, gestores de ambientes saludables con competencias académicas y laborales pertinentes a las necesidades personales y del contexto social

1.5.3. FILOSOFÍA.

La Institución Educativa Águeda Gallardo de Villamizar, regida por la comunidad de las Hijas de María Auxiliadora, (Salesianas) basa todo su proceso institucional en la vivencia del Sistema Preventivo, método y espiritualidad que se convierte en propuesta educativa propia de San Juan Bosco; esta surge como culminación de un movimiento de doscientos años que se expresa en personalidades de la pedagogía tales como Juan Amos Comenio y su ideal de la caridad como mediadora de todas las relaciones, incluidas las escolares; Kant y su propuesta radical de ponerse siempre en el lugar del otro obrando en consecuencia; Pestalozzi y la generosidad del maestro con los niños y los colegas. Después de Don Bosco floreció una tradición que se manifiesta en: Cousinet y la importancia del trabajo grupal en la vida escolar; Freinet y la cooperación; Makarenko y el efecto regenerador de la colectividad en el trabajo educativo; Freire y la relación dialógica; Rogers y la no directividad. El trabajo educativo tiene como meta la conquista de la identidad que eleva la dignidad y la afirma con libertad y amor. Por lo tanto la escuela se concibe como un laboratorio de vida en el descubrimiento de ese maravilloso universo, escenario donde el hombre y la mujer viven y se desarrollan en todas sus dimensiones y dan su aporte positivo en la nueva cultura con la participación y la convivencia pacífica. La comunidad educativa consciente del papel, que los distintos estamentos y por tanto cada miembro de los mismos, juegan en la construcción de la persona como sujeto de su propia formación, se define como una institución de “puertas abiertas”, donde el y la estudiante llegan porque su deseo es formar parte de esta “familia” y se le acoge con amor preveniente, que dispone los espacios y los ambientes para que en un estilo sencillo, dinámico y de fiesta se le brinde la libertad para los procesos de crecimiento personal. El estilo de relaciones, el proceso de seguimiento, el diálogo y la “palabrita al oído” como herramientas educativas identifican claramente una educación salesiana. La visión - misión educativa

entrelazada con principios evangélicos se basa en la centralidad de la persona humana capaz de abrirse a Dios y a los otros y de comprometerse con el bien común, por eso el objetivo de “formar buenos cristianos y honestos ciudadanos” -común a todas las instituciones salesianas- reposa en los pilares de la Razón, la Religión, y la Amabilidad, sobre los cuales el y la estudiante construye su proyecto de vida.

1.6. ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL



1.7. CRONOGRAMA INSTITUCIONAL

1.7.1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ABRIL	
1	Inicia el segundo período escolar
1-5	Comités evaluativos del primer período escolar
2	Inicia la primera maratón de lectura
3	Concurso ortográfico
5	Viacrucis 10º
12	Viacrucis 11º con administrativos y no titulares.
21	Día del buen pastor
23	Entrega de boletines de la sede El Escorial Día del idioma Spelling bee Día de la tierra.
24	Entrega de boletines Sede Jardín Nacional Eucaristía en honor a María Auxiliadora
25	Entrega de boletines sede Central
26	Día de la Secretaria
MAYO	
1	Día del trabajo (Festivo)
2	Inauguración del mes de mayo
3-4	Expedición pedagógica CONACED. 2019 - Bucaramanga
6	Fiesta de Santo Domingo Savio
14	Inicia la novena en honor a María Auxiliadora 7º grado
15	Novena en honor a María Auxiliadora 6º grado
16	Novena en honor a María Auxiliadora Jardín Nacional Día del maestro I.E. Águeda Gallardo
17	Novena en honor a María Auxiliadora Grado 8º Día del maestro por parte de la Secretaria de Educación
18	Novena en honor a María Auxiliadora El Escorial
19	Novena en honor a María Auxiliadora 11º grado
20	Novena en honor a María Auxiliadora 10º grado

JUNIO	
6	Fiesta de la familia Salesiana
10 al 14	Cierre y definitivas del segundo período
14	Festival Atlético y salida a vacaciones
JULIO	
8	Inicia el tercer período
9-12	Comités evaluativos del segundo periodo.
16	Entrega de boletines Sede EL Escorial
17	Entrega de boletines Sede Jardín Nacional
18	Entrega de boletines Sede Central Izada de bandera de 8°
20	Día de la Independencia.
24	Eucaristía en honor a María Auxiliadora
AGOSTO	
2	Inicia la segunda maratón de la lectura
7-8	Feria de la Ciencia y la creatividad
9	Festival de la cometa
15	Izada de bandera de 7° Congreso de espiritualidad de la Familia Salesiana en Bogotá
23	Fiesta de la gratitud
26 al 6 de septiembre	Pruebas saber del tercer período
27	English day

1.8. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

La legislación del país en materia política y educativa, promueve respuestas a una necesidad históricamente sentida por los colombianos, a saber: La construcción de una democracia participativa desde la vivencia de la tolerancia, el respeto a la diferencia, la capacidad de resolver problemas, el emprendimiento, la autonomía de las personas e instituciones, capacidad de interactuar en un ambiente de post conflicto siendo resilientes, solidarios, misericordiosos para ofrecer perdón.

A esta necesidad se pretende responder desde la formación salesiana en la ciudadanía activa evangélica, con presencia de sus exalumnos y exalumnas en espacios de servicio a la comunidad e incluso en el ámbito político, generando desde la educación básica conciencia de la necesidad de ser ciudadanos de bien, honestos, constructores de paz y democracia, activos y

creativos, con competencias laborales para influir en el cambio de la calidad de vida personal, familiar y de la comunidad en general.

Los procesos para el ingreso a la Institución son muy sencillos, ágiles y como Institución de puertas abiertas, siempre atenta a las necesidades de las personas que llegan a solicitar nuestro servicio, la política de inclusión se vive de manera permanente y se atiende casos de vulnerabilidad por desplazamiento, o necesidades educativas especiales, aunque en este último aspecto sólo a personas con dificultades cognitivas, puesto que dada situación de ser Pamplona una ciudad de montaña, todas las sedes se encuentran construidas sin posibilidad de acceso a personas con discapacidad motora o visual.

RESULTADOS DE LA AUTOEVALUACIÓN INSTITUCIONAL EJECUCIÓN DE PLANES Y PROGRAMAS (PMI), CONVENIOS Y DEMÁS INSTRUMENTOS DE GESTIÓN.

Las evaluaciones institucionales se realizan por equipos de gestión de acuerdo con la guía 34: Guía para el mejoramiento institucional, favoreciendo también la participación de estudiantes y padres de familia, en este ejercicio la institución ha ido mostrando un proceso para fortalecer los componentes y poder llegar a la etapa de mejoramiento continuo; se procura construir políticas consensuadas que favorezcan la toma de decisión y una mentalidad de comunidad y comunión donde todos los miembros de los distintos estamentos se sientan involucrados, de manera particular lograr que el grupo de docentes labore en sintonía y con igualdad de criterios.

OBJETIVOS INSTITUCIONALES

Objetivo General.

Fortalecer la respuesta educativo-pastoral de la Institución Educativa “Colegio Técnico Águeda Gallardo De Villamizar” desde la vivencia de los valores humano cristianos con rostro salesiano, la calidad educativa a todo nivel y el clima de familia en pro de la propia vida y de la vida de los demás.

Objetivos Específicos

1. Vivir relaciones de corresponsabilidad, que permita a todos los miembros de la comunidad educativa participar activamente en la toma de decisiones y en el desarrollo de la propuesta educativa institucional.

2. Orientar la formación de las nuevas generaciones con el estilo del sistema Preventivo, para que sean agentes generadores de ambientes seguros y saludables y fortalezcan el mejoramiento de la calidad de vida para ellos y sus familias
3. Racionalizar los recursos humanos y económicos en orden a ofrecer una educación de calidad con acceso a las nuevas tecnologías y como respuesta a las necesidades de cualificación humana, académica y técnica del colombiano (a) del siglo XXI.
4. Fortalecer los lazos de relación con los distintos entes gubernamentales e instituciones de la ciudad, la región y el departamento para el trabajo mancomunado de proyección a la comunidad educativa y a la ciudadanía en general desde los proyectos transversales, el servicio social y las especialidades de la media técnica.

METAS INSTITUCIONALES

1. Se incrementa la participación de cada uno de los actores de los diferentes estamentos institucionales en procesos de corresponsabilidad en un 95%.
2. Se diseñan estrategias para promover la creación de ambientes comunicativos que faciliten la convivencia armónica entre los diferentes miembros de la comunidad educativa en el marco de la integración institucional y la corresponsabilidad, resolviendo los casos de conflicto que se presenten a través de la conciliación pacífica en un 100%.
3. Se monitorea el proceso enseñanza-aprendizaje a través del análisis y utilización de los resultados de pruebas internas y externas de tal manera que los resultados de los estudiantes sean fuente de retroalimentación tanto en el desarrollo de sus competencias como de la gestión escolar en su conjunto, reduciendo en un 70% los índices de repitencia y traslado escolar.
4. Se orientan los recursos institucionales en un 100% al apoyo y desarrollo del direccionamiento estratégico propuesto en el PEI.

INCLUSIÓN

En cuanto a la inclusión como institución educativa de puertas abiertas se da preferencia a los y las jóvenes de escasos recursos y a los desplazados; se hace un proceso para la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales en el área cognitiva y con base en la política de inclusión, están dadas las condiciones para acoger niños, adolescentes y jóvenes de cualquier tipo de grupo poblacional vulnerable.

En los últimos años se ha hecho también un trabajo de acompañamiento a estudiantes con problemas de adicción a sustancias psicoactivas, pero dada la falta de apoyos desde el área de salud, quienes aceptan tratamientos de desintoxicación deben salir del municipio a ciudades como Cúcuta y Bucaramanga y lamentablemente la mayoría al retornar recaen por las faltas de espacios para el manejo del tiempo libre y la presión de los “amigos”; muchos de los que permanecen en Pamplona terminan siendo parte del grupo de desertores porque ya no aceptan normas, su interés por el estudio declina el 100% y las familias se cansan de luchar con ellos; sin embargo algunos que han sido detectados en una etapa inicial de adicción han podido a través de los talleres mejorar relaciones familiares y recibir ayuda oportuna para superar la situación.

CULTURA INSTITUCIONAL

Políticas de Calidad. La Institución Educativa Águeda Gallardo de Villamizar, garantiza la prestación del servicio educativo logrando la satisfacción de las necesidades y requerimientos de estudiantes, padres de familia y acudientes mediante:

- El mejoramiento continuo del Sistema de Gestión de Calidad.
- La formación Humanística-constructivista y académica de calidad desde el sistema preventivo de San Juan Bosco.
- Los lineamientos del MEN y secretaría de educación departamental

MODELO PEDAGOGICO INTEGRADOR: HUMANISTA –
CONSTRUCTIVISTA

Algunos exponentes:

Juan Amos Comenius Defendía la importancia del poder de la educación para mejorar al hombre y a la sociedad. La educación debía ser universal, tener orden y método, ser amena. El alumno debería ser el centro de atención. Para Comenio, enseñar se debe a una disposición de tres cosas: tiempo, objeto y método. Aportó ideas educativas basándose en tres métodos: comprender, retener y practica).

San Juan Bosco La educación es cuestión del corazón, Hay que encontrar en el joven el punto accesible al bien.

María Montessori Pedagogía de la responsabilidad y la autoformación.

Se entiende en este análisis por proceso INTEGRADOR, el marco educativo en que se desenvuelve el o la estudiante salesiano (a) que articula la formación y crecimiento personal, social y emocional, con aprendizajes específicos en cada área o dimensión en los más pequeños, hasta llegar al proceso aprehensivo, comprensivo y utilizar sus conocimientos asertiva y eficientemente en el momento en que lo necesita.

HUMANISTA: él y la estudiante salesiano (a) es ante todo un SER HUMANO con voluntad y capacidad de decisión, afronta dificultades y disfruta sus logros, a través de la interrelación diaria, manifiesta rasgos muy propios de su personalidad frente a padres, profesores y compañeros que permiten incidir en su proceso interno (formativo) y colaborar con su desarrollo dentro y fuera de la institución, poniendo a prueba su libertad, pero ayudándoles a decidir lo que quieren ser, de acuerdo con sus capacidades y teniendo presente la misión y visión institucional.

CONSTRUCTIVISTA: Por el tránsito que hace que la acción genere pensamiento y viceversa (ejercicios mentales) teniendo en cuenta la madurez y el entorno. Los y las estudiantes comprometidos con su educación aprehenden lo que los lleva a construir y reconstruir saberes ya sean sugeridos o por descubrimiento.

PLAN DE ESTUDIO

Todos los contenidos de enseñanza aprendizaje, se desarrollan a través de un diseño globalizado para el nivel de preescolar y para los otros niveles, con un diseño disciplinar, donde las áreas, como están definidas en la Ley General de Educación, favorecen el desarrollo de las competencias para lograr el objetivo de formar “Buenos cristianos y honestos ciudadanos” pero teniendo como base la PROPUESTA PASTORAL SALESIANA que identifica la relación educativa con la “Caridad de Cristo Buen Pastor” e interrelacionado dicho diseño con los PROYECTOS INVESTIGATIVOS.

Todo ejercicio pedagógico al interior del aula busca desarrollar en los y las estudiantes actitudes y aptitudes que les permitan alcanzar conocimientos y competencias pertinentes para ser ciudadanos activos del siglo XXI, a través



de las actividades que se organizan en planes de área, planes de unidad, proyectos pedagógicos de aula y/o proyectos transversales, ya que es a través de estos que se hace real y efectivo el proceso de aprendizaje, con las características salesiana ya descritas en apartados anteriores.

EVALUACION DE LOS ESTUDIANTES

La Institución Educativa Colegio Técnico Águeda Gallardo de Villamizar en cumplimiento del Decreto 1290 de 2009 adoptó el Sistema Institucional de Evaluación Y ha realizado las reformas y ajustes necesarios teniendo en cuenta los diferentes modelos educativos que se utilizan en el colegio para la formación de los niños, las niñas, adolescentes, jóvenes y adultos para una evaluación sistemática, integral y formativa que permita a los y las estudiantes y a los padres y madres de familia o acudientes conocer la situación académica, comportamental y promocional de cada estudiante.

PLAN DE RIESGOS Y SERVICIO SOCIAL DEL ESTUDIANTADO

El MEN a través de la cartilla “Guía para la gestión del riesgo” y artículo 2.3.3.1.6.4 del decreto 1075 de 2015 definen el plan de gestión del riesgo y el servicio social del estudiantado, respectivamente; en la Institución estos se viven como proyectos transversales, a través de los cuales los y las estudiantes ofrecen a la comunidad educativa y del entorno su capacidad de servicio, actitudes solidarias y preventivas, y estrategias para el mejoramiento de la misma comunidad.

Para la gestión del riesgo es una fortaleza institucional la especialidad técnica en Seguridad Ocupacional que les permite aprender a diseñar, ejecutar, controlar y evaluar un panorama de riesgos y debido a las especialidades técnicas anteriores hay una cultura institucional sobre el respeto y la protección de la vida, del medio ambiente, y se han realizado campañas y programas para la reducción de problemáticas ambientales y muchas de las actividades de promoción y prevención se hacen como parte del servicio social. Con estos antecedentes podemos determinar que en la institución el empeño de transversalidad ha venido dando sus resultados al permitir combinar varios proyectos en búsqueda de uno de nuestros fines: Generar ambientes saludables para los y las estudiantes, sus familias y la comunidad en general, mejorando la calidad de vida.

1.9. PRINCIPIOS INSTITUCIONALES

1.9.1. El Sistema Preventivo

Busca en el interior de cada uno y una, las cualidades y dones con los que viene dotado para favorecer el desarrollo de sus potencialidades y lo hace a partir del trinomio salesiano: “Trabajo, piedad y alegría”.

1.9.2. Trabajo

Es el ambiente de estudio donde viven los y las estudiantes y desde el cual aprenden la responsabilidad y la tenacidad frente al propio deber.

1.9.3. Piedad

Es un ambiente de Dios, de oración, de práctica de los sacramentos, de escucha de la Palabra de Dios que ofrece a los niños, a las niñas, a los y las jóvenes los misterios de la salvación.

1.10. EJES ARTICULADORES

Creencias: En la Institución Educativa Águeda Gallardo de Villamizar tenemos claro que los principios de educación del Sistema Preventivo Salesiano dan una identidad propia y particular a la escuela salesiana en Pamplona y que de ahí la fijación de ideas claves o leit motif ayudan a la consecución del tipo de persona que queremos formar, por ello Creemos

- En el valor del acompañamiento y la asistencia salesiana para el desarrollo de la personalidad de todos los miembros de la comunidad
- En la palabrita al oído como la estrategia de acompañamiento, expresión de cercanía y afecto, que construye el ambiente de familia
- En la importancia de dar razones válidas para el proceso de discernimiento y toma de decisiones
- En la creación de ambientes educomunicativos para el éxito de la acción formadora
- En que la paz se logra con la participación de todos y todas desde la familia y apostamos por ser Constructores de Paz

- En que la opción del bilingüismo abre a la integración y participación en un mundo cada vez más globalizado y ofrece nuevas oportunidades sociales y laborales
- En que el trabajo por proyectos y en situaciones problematizadoras favorece la capacidad para trabajar en equipo, encontrar respuestas innovadoras a los problemas y crecer en la aceptación de la diferencia
- La diversidad en todos los aspectos nos enriquece mutuamente y nos permite trascender nuestra realidad
- En la investigación como una estrategia pedagógica que permite la construcción colectiva de conocimiento y la apropiación de la realidad en la inter relación permanente con el contexto.
- En el uso de la tecnología como instrumento para el manejo de procesos comunicativos de aprendizaje, como medio para la investigación y el compartir experiencias de aprendizaje y como facilitadora de la creación de nuevos conocimientos.
- En la lectura como el medio privilegiado para relacionarse con la cultura, con los avances técnico-científicos, con el mundo en general y favorecer de esta manera el respeto por la diversidad cultural y el reconocimiento del otro como diferente a mí pero igual en su dignidad de persona humana.
- En la formación y desarrollo de competencias laborales y su impacto en la generación de ciudadanos activos, creativos y responsables, ciudadanos comprometidos con el desarrollo humano y social que mejoran su entorno y la calidad de vida de sus familias
- En que el deporte y el adecuado manejo del tiempo libre a través de los clubes infantiles y juveniles fortalece el proyecto de vida

1.11. MANUAL DE CONVIVENCIA

El manual de convivencia escolar se concibe en la I. E. Águeda Gallardo como un pacto entre todos los miembros de la Institución, por lo que desde la filosofía salesiana y los elementos fundamentales de las políticas educativas nacionales, de la realidad colombiana y mundial y atendiendo al sueño de una convivencia pacífica y de calidad, especialmente desde la expedición del



Decreto 1620, se ha estado en proceso de re - significación del manual de convivencia. Frente a este proceso, podemos decir que la opción institucional del trabajo por la creación de una cultura de paz viene siendo parte de nuestro estilo de vida y de nuestro quehacer pedagógico desde 2006 cuando se optó por llevar adelante el currículo Juegos de Paz y la creación de Centro de Transformación de conflictos y la formación de estudiantes y docentes como Mediadores. Se ha hecho una consulta legal seria y continua, se ha realizado procesos de socialización, evaluación, mejoramiento y nueva socialización sobre los acuerdos que existen en el manual de convivencia, permitiendo la participación de todos y todas, sin perder de vista en ningún momento la meta de formar “Buenos Cristianos y Honestos Ciudadanos”, por lo consideramos que realmente se le puede dar el título de PACTO DE CONVIVENCIA, a nuestro manual, aún con las falencias que pueda tener.

CONCEPTOS BÁSICOS

En la Institución Educativa Colegio Técnico Águeda Gallardo, entendemos LA EDUCACIÓN como un proceso de humanización y socialización de tal manera que con la experiencia del Sistema Preventivo (Método Educativo y Espiritualidad) formamos Buenos Cristianos y Honestos Ciudadanos.

EL REGLAMENTO O MANUAL DE CONVIVENCIA

Es el código ético y moral de nuestros/as Estudiantes, Padres y Madres de Familia o Acudientes, Personal Administrativo y Operativo, Docentes y Directivos Docentes, fundamentado en el derecho a la educación como un DERECHO -DEBER. Que contiene las normas que regulan nuestra convivencia y es deber de los miembros de la Comunidad Educativa respetarlas, acatarlas y hacer aportes para mejorarlas. El Reglamento o Manual de Convivencia se construye con la participación de los diferentes estamentos de la Comunidad Educativa para ser interiorizado, asumido y vivido por todos sus miembros

LA FORMACIÓN INTEGRAL DEL SALESIANO Y LA SALESIANA

DQS is member of:



es el proceso de acompañamiento en el desarrollo del ser humano para que se convierta en constructor de una nueva sociedad (la civilización del amor) como agente de transformación social desde el área técnica en salud y el Reglamento o Manual de Convivencia han de ser el horizonte que guíe las acciones de los y las Estudiantes.

La Institución Educativa Colegio Técnico Águeda Gallardo de Villamizar desarrolla un PROYECTO EDUCATIVO CON ENFOQUE COGNITIVO, TECNOLÓGICO, HUMANÍSTICO Y LIBERADOR, todo armonizado dentro del Sistema Preventivo de Don Bosco y su Salesianidad, a través de actividades de Promoción, Prevención y Atención de las distintas experiencias formativas en el cotidiano viviendo el trinomio de razón, religión y amabilidad, especialmente con la asistencia salesiana y la palabrita al oído.

OBJETIVOS DEL MANUAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR

- Establecer lineamientos claros de comportamiento social, que garanticen una verdadera convivencia e integración de la comunidad educativa.
- Promulgar los derechos, deberes y demás criterios de carácter normativo, concertado con todos los estamentos de la comunidad educativa.
- Favorecer la unidad de criterios y la búsqueda de objetivos comunes en todos los miembros de la comunidad educativa.
- Fomentar hábitos de participación, auto-gestión y construcción personal del aprendizaje, que repercutan en la formación no solo de las niñas, los niños y jóvenes, sino también de la familia, las y los docentes, el personal administrativo y operativo y quienes de una u otra manera estén vinculados a la institución.
- Implicar a los padres de familia en el proceso de formación integral de sus hijas, mediante el desarrollo de acciones tendientes a la solución de problemas individuales y colectivos.



1.12. DERECHOS Y DEBERES DE ESTUDIANTES

DERECHOS		DEBERES	
<ul style="list-style-type: none"> •A la vida y a la integridad física •A ser escuchada(o) y valorada(o) como persona, de acuerdo a la propia dignidad e identidad. •A recibir trato justo, respetuoso, cordial, tolerante, así como buen ejemplo, dentro y fuera de la Institución de parte de directivas, docentes, padres de familia, compañeras(os), personal Administrativo y personal operativo. •A su intimidad personal y familiar, el buen nombre y la honra. •Al libre desarrollo de la personalidad, siendo este sólo limitado por lo impuesto en la Constitución, el Código del menor, la ley 1620 y su decreto reglamentario 1965 y el manual de convivencia vigente •Participar en certámenes de tipo cultural, social, académico, religioso, deportivo y otros que contribuyan a su formación integral. Programados dentro y fuera de la Institución. •Participar dentro y fuera del Colegio, en proyectos sociales y campañas de prevención que contribuyan a estimular el espíritu de solidaridad y servicio a la comunidad. •Recibir una adecuada educación sexual bajo parámetros científicos, morales y éticos e impartida por personal idóneo. 	<ul style="list-style-type: none"> •Recibir una educación de calidad en igualdad de condiciones, teniendo en cuenta las diferencias individuales y las necesidades educativas especiales. •Recibir en forma pública o privada estímulos o reconocimientos, por los esfuerzos realizados. •Conocer la filosofía, la estructura, organización interna y Manual de Convivencia de la Institución •Conocer en forma oportuna el cronograma de actividades, el horario y todo cuanto sea de su incumbencia. •Participar directamente o a través de representantes en los diferentes organismos colegiales: elegir y ser elegida para dichos organismos. •Establecer de común acuerdo con el profesor las pautas para la presentación de trabajos, tareas y evaluaciones. •Ser elegida(o) como representante de grupo o como monitora(o) de área. 	<ul style="list-style-type: none"> •Mantener buena comunicación, trato familiar, respetuoso y cordial con todos los miembros de la Comunidad Educativa. •Dar un trato respetuoso a todas las personas, •Llamar a los demás por su nombre y no con apodosos o sobrenombres que los agredan •Evitar la práctica del matoneo o bullying, y demás prácticas ofensivas •Practicar los buenos modales, y un vocabulario culto. •Aceptar con educación las correcciones solicitando amablemente explicaciones cuando se sienta agredido •Evitar todo aquello que sea causa de altercado o de división. •Solidarizarse ante las calamidades, accidentes y dificultades que se puedan presentar en la comunidad educativa. •Respetar el turno con tranquilidad en la formación, cafetería, refrigerio, salidas, clases y en las diferentes actividades. •No utilizar piercing, tatuajes, joyas o adornos ni maquillaje con el uniforme. 	<ul style="list-style-type: none"> •Conocer y respetar las diferencias culturales, religiosas y étnicas •Demostrar un crecimiento en valores, un excelente rendimiento académico y buen comportamiento social, que le permita recibir estímulos. •Asumir la filosofía institucional. •Cumplir con todos los aspectos contemplados en el manual de convivencia, las orientaciones de las directivas, docentes y demás personas encargadas de la formación. •Presentar sus solicitudes en un clima de buenos modales y con respeto. •Proyectar una buena imagen de la institución, llevando el uniforme en forma correcta y observando un comportamiento digno en todo tiempo y lugar. •Participar con responsabilidad y rectitud en las jornadas de elección que se realizan en el Colegio. •Trabajar de manera activa en el proyecto pastoral de la Institución. •No consumir bebidas alcohólicas, drogas alucinógenas y otras sustancias nocivas para la salud.



1.13. DERECHOS Y DEBERES DE DOCENTES Y DIRECTIVOS DOCENTES

DEBERES	DERECHOS
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Conocer la Constitución Nacional, la Ley general de Educación, la Ley de Infancia y Adolescencia y la Ley 1620 Y Decreto reglamentario 1965 de 2013 y actuar de acuerdo con sus principios en sus prácticas pedagógicas. <input type="checkbox"/> Conocer la filosofía institucional y el modelo pedagógico y actuar en coherencia con sus principios. <input type="checkbox"/> Crear ambientes de aprendizajes democráticos, creativos, respetuosos y seguros para que los estudiantes desarrollen sus valores y potencialidades. <input type="checkbox"/> Establecer con los estudiantes una relación basada en el respeto y la democracia y fijar los límites adecuados para ser reconocidos como las figuras de autoridad. <input type="checkbox"/> Comprometerse con acciones que permitan la formación de los estudiantes con independencia del nivel al que pertenecen. <input type="checkbox"/> Cumplir con la política de asistencia y en casos de ausencia justificada velar porque las horas de clase sean reemplazadas. <input type="checkbox"/> Velar por el manejo efectivo del tiempo y cumplir con las pautas y tiempos de clases, supervisiones, recreo, tiempo para planeación, reuniones, actividades especiales y atención a padres. <input type="checkbox"/> Asumir con responsabilidad el cumplimiento de las tareas administrativas y pedagógicas asignadas. <input type="checkbox"/> Propender por el adecuado cuidado del medio ambiente, la infraestructura y hacer uso efectivo de los recursos. <input type="checkbox"/> Reflejar en todas sus prácticas el sentido de pertenencia a la institución. <input type="checkbox"/> Identificar, reportar y realizar el seguimiento a los casos de acoso escolar, violencia escolar y vulneración de derechos sexuales y reproductivos que afecten a estudiantes del establecimiento educativo, acorde con los Artículos 11 y 12 de la Ley 1146 de 2007 y demás normatividad vigente, con el manual de convivencia y con los protocolos definidos en la Ruta de Atención Integral para la Convivencia Escolar. <input type="checkbox"/> Reportar al comité de convivencia para activar el protocolo respectivo, situaciones de intimidación realizada a través de medios electrónicos. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Recibir la capacitación y el entrenamiento necesario para cumplir con su labor como docente. <input type="checkbox"/> Contar con un estatus y unas condiciones que lo revistan entre los estudiantes, como figura de autoridad moral, ética y académica que le permita que su labor como educador sea valorada en toda su dimensión. <input type="checkbox"/> Participar en la toma de decisiones que los afectan de acuerdo con los conductos e instancias establecidas para ello. <input type="checkbox"/> Ser escuchados siempre que se presenten conflictos con cualquier miembro de la comunidad. <input type="checkbox"/> Ser tratados con respeto. <input type="checkbox"/> Tener acceso a los recursos tecnológicos y físicos dispuestos por el colegio para realizar su trabajo. <input type="checkbox"/> Tener unas condiciones dignas de trabajo que favorezcan su calidad de vida

1.14. LEY DEL MENOR

Objeto De Este Código

Consagrar los derechos fundamentales del menor.

Determinar los principios rectores que orientan las normas de protección al menor, tanto para prevenir situaciones irregulares como para corregirlas.

Definir las situaciones irregulares bajo las cuales pueda encontrarse el menor; origen, características y consecuencias de cada una de tales situaciones.

Determinar las medidas que deben adoptarse con el fin de proteger al menor que se encuentre en situación irregular.

Señalar la competencia y los procedimientos para garantizarlos derechos del menor.

Establecer y reestructurar los servicios encargados de proteger al menor que se encuentre en situación irregular, sin perjuicio de las normas orgánicas y de funcionamiento que regulen el Sistema Nacional de Bienestar Familiar.

Los derechos consagrados en la Constitución Política, en el presente Código y en las demás disposiciones vigentes, serán reconocidos a todos los menores, sin discriminación alguna por razones de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o cualquier otra condición suya, de sus padres o de

El menor será registrado desde su nacimiento y tendrá derecho a un nombre, a una nacionalidad, a conocer sus padres y a ser cuidado por ellos.

Todo menor tiene derecho a crecer en el seno de una familia. El estado fomentará por todos los medios la estabilidad y el bienestar de la familia como célula fundamental de la sociedad.

El menor no podrá ser separado de su familia sino en las circunstancias especiales definidas en la ley y con la exclusiva finalidad de protegerlo.

Son deberes de los padres, velar porque los hijos reciban los cuidados necesarios para su adecuado desarrollo físico, intelectual, moral y social.



Todo menor tiene derecho a recibir la educación necesaria para su formación integral. Esta será obligatoria hasta el noveno grado de educación básica y gratuita cuando sea prestada por el Estado.

La educación debe ser orientada a desarrollar la personalidad y facultades del menor, con el fin de prepararlo para una vida adulta activa, inculcándole el respecto por los derechos humanos, los valores culturales propios y el cuidado del medio ambiente natural, con espíritu de paz, tolerancia y solidaridad, sin perjuicio de la libertad de enseñanza establecida en la Constitución Política.

Principios Rectores

Las normas del presente Código son de orden público y, por lo mismo, los principios en ellas consagrados son de carácter irrenunciable y se aplicará de preferencia a disposiciones contenidas en otras leyes.

Los Convenios y Tratados internacionales ratificados y aprobados de acuerdo con la Constitución y las leyes, relacionados con el menor, deberán servir de guía de interpretación y aplicación de las disposiciones del presente Código.

Las personas y las entidades tanto públicas como privadas que desarrollen programas o tengan responsabilidades en asuntos de menores, tomarán en cuenta sobre toda otra consideración, el interés superior del menor.

Los jueces y funcionarios administrativos que conozcan de procesos o asuntos referentes a menores, deberán tener en cuenta, al apreciar los hechos, los usos y costumbres propios del medio social y cultural en que el menor se ha desenvuelto habitualmente, siempre que no sean contrarios a la ley.

Cuando tengan que resolver casos de menores indígenas, deberán tener en cuenta, además de los principios contemplados en este Código, su legislación especial, sus usos, costumbres y tradiciones, para lo cual consultarán con la División de Asuntos Indígenas del Ministerio de Gobierno y, en lo posible, con las autoridades tradicionales de la comunidad a la cual pertenece el menor.

La interpretación de las normas contenidas en el presente Código deberá hacerse teniendo en cuenta que su finalidad es la protección del menor.

El Bienestar Familiar es un servicio público a cargo del Estado cuyos objetivos, además de los establecidos en otras normas, son los de fortalecer los lazos familiares, asegurar y apoyar el cumplimiento de los deberes y obligaciones de sus miembros, tutelar sus derechos y brindar protección a los menores.

1.15. UNIFORMES

1.15.1. EL UNIFORME DE DIARIO

Mujeres: Falda azul de pliegues según modelo, justo dos centímetros arriba de la rodilla, camisa blanca sport manga larga y saco de lana rojo cerrado de cuello V con el escudo bordado. Zapato negro de cordones y media azul hasta media pierna.



Varones. Pantalón azul de dacrón, camisa blanca sport manga larga y saco de lana rojo cerrado de cuello V con el escudo bordado, Zapato negro de cordones y media azules.

1.15.2. UNIFORME DE GALA

Para todos: Chaqueta vino tinto, según modelo, camisa blanca para corbata, manga larga, corbata vinotinto. Guantes blancos. Medias de color azul; hasta media pierna. Las jóvenes con la falda azul de diario y los jóvenes con el pantalón azul de dacrón.

1.15.3. UNIFORME DE EDUCACIÓN FÍSICA

Sudadera azul marino según modelo con el escudo del colegio bordado, camiseta blanca manga corta con cuello redondo. Medias, tenis y cordones totalmente blancos. Pantalón azul oscuro sin adornos.



1.16. INVENTARIO

OBJETO	CANTIDAD
PETOS	12
UNIFORMES DE FÚTBOL DE SALÓN	1 PAQUETE
PLATILLOS	10
MINIPORTERIAS	4
BASTONES PEDAGÓGICOS	56
CABALLITOS DE PALO	4
RAQUETAS DE BADMINTON	2
AROS	64
CUERDAS	2
POMPONES	14
COSTALES	5
TUBOS DE AROS	21
ABANICOS DE PAPEL	10
CUCHARAS DESECHABLES	31
SOMBREROS	3
COLCHONETAS PEQUEÑAS	3
COTIZAS PEQUEÑAS	2 PARES
ZAPATOS DE BAILE PARA NIÑA	1 PAR
JUEGOS PEDAGÓGICOS DE MATEMÁTICAS	3
TROFEOS	3
PLACAS	1
JUEGOS DE DOMINO DE TEXTURAS	1
BALONES DE BALONCESTO	7
BALONES DE FÚTBOL	3
BALONES DE FÚTBOL DE SALÓN	3
BALONES DE VOLEIBOL	9
BALONES DE CAUCHO	1
CONOS PEQUEÑOS	4
CONOS GRANDES	27
EQUIPOS DE SONIDO	2
BANDERAS DE COLOMBIA	1
BANDERAS DE PAMPLONA	1

BANDERAS DE LA INSTITUCIÓN	2
MESAS DE PING PONG	1
REPRODUCTORES DE VÍDEO	1

1.17. INFRAESTRUCTURA

LUGAR	CANTIDAD
SALON ACADÉMICO	7
SALÓN DE DEPORTES	1
SALA DE INFORMATICA	1
BAÑOS	2 PARA NIÑO Y 2 PARA NIÑA
PATIOS	2
CANCHA AL AIRE LIBRE	1
SALA DE SECRETARÍA	1
RESTAURANTE ESTUDIANTIL	1
BIBLIOTECA	1
LUDOTECA	1
SALA AUDIOVISUAL	1
ZONAS VERDES	4

1.18. HORARIO DEL DOCENTE EN FORMACIÓN

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
7:00 - 7:45					T°1
7:45 - 8:30		1°	T°1		1°
8.30 - 9:15		3°	T°2		5°
9.15 - 9:45	DESCANSO				
9:45 -10:30		5°	4°	3°	
10:30 - 11:15		2°	2°		T°2
11:15 - 12:00					4°

1.19. SALÓN DEPORTES



1.20. SÍMBOLOS INSTITUCIONALES

1.20.1. EL ESCUDO



El escudo contiene las iniciales de la Madre y Maestra de la Comunidad Salesiana: María Auxiliadora; en la parte inferior se encuentra el lema en latín “Ora et Labora” que traduce oración y trabajo, pilares de la filosofía del colegio

1.20.2. LA BANDERA



La Bandera de la Institución está constituida por dos franjas horizontales de igual tamaño color AZUL CELESTE que representa el cielo Y ROSADO que son los mismos colores que viste la patrona de la Institución María Auxiliadora.



1.20.3. LEMA

“Buenos Cristianos y Honestos Ciudadanos”

1.20.4. HIMNO DEL COLEGIO

I

De don Bosco el Santo glorioso
Es sublime su ejemplo imitar,
La virtud y el estudio es hermoso
Con constancia y amor practicar.

Coro

Con el alma cantemos nuestro himno marcial
Y orgullosos llevemos nuestro lema inmortal.

Una dama de gran valentía
El bastón de Bastús le usurpó
Su amor patrio, su noble osadía
Que en el alma grabada dejó.

III

A las cumbres altas marchemos
Puesta el alma en sublime ideal
Y el pendón de la ciencia empuñemos
Por senderos de gloria inmortal.

CAPÍTULO II

2. PROPUESTA PEDAGÓGICA

2.1. TÍTULO

“IMPLEMENTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICO-PEDAGÓGICOS
EMPLEANDO EL USO DE JUEGOS ESTACIONARIOS”

2.2. OBJETIVO GENERAL

- Fomentar el uso de juegos estacionarios implementando espacios lúdicos-pedagógicos para el fortalecimiento de las habilidades físicas y cognitivas de los estudiantes de la sede jardín nacional de la institución educativa Águeda Gallardo de Villamizar.

2.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las áreas adecuadas a plasmar los diferentes juegos estacionarios propiciando un buen desarrollo de las actividades.
- Indagar sobre los juegos con que comprendan mayor uso de habilidades motrices y cognitivas.
- Diseñar los juegos estacionarios acordes para las edades de los estudiantes de la institución.
- Implementar la práctica de los juegos estacionarios en el tiempo libre de los niños.
- Valorar la importancia de los juegos estacionarios para el enriquecimiento de las capacidades cognitivas y físicas en el niño.

2.4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La decisión de realizar esta propuesta se debió principalmente a un diagnóstico hecho en la sede jardín nacional de la institución Águeda Gallardo de Villamizar, arrojando como debilidad principal la falta de lugares lúdico-pedagógicos en los espacios recreativos de la institución. Se evidenció durante el proceso transcurrido que los niños carecen de la posibilidad de utilizar diversos juegos, principalmente en la hora de descanso.

También es importante mencionar que el material de educación física del colegio que posibilita al estudiante un desarrollo integro de su habilidades

motrices es escaso y además se encuentra en mal estado, permitiendo así que los niños no puedan aprovechar de la mejor manera el tiempo que disponen para su recreación.

Además, desde otra perspectiva, los juegos tienen un valor muy importante en el ámbito social, de esta manera evidenciado a través de un proyecto de investigación acerca de “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los momentos de los descansos” hecho por García, Herrera y Hoyos (2015) realizado en Medellín con unos niños que cursaban preescolar y primero cuyo objetivo fue propiciar espacios Lúdicos recreativos para mejorar las expresiones negativas de agresividad y maltrato en las relaciones interpersonales a partir de estrategias lúdicas y fomentando la participación en estas actividades durante el descanso.

En esta investigación los autores concluyen “Es importante que los educadores de preescolar y básica primaria observen e intermedien en las diferentes actividades en los distintos lugares de acompañamiento durante el descanso pedagógico”, al ofrecer actividades lúdicas variadas en los descansos los estudiantes podrán escoger donde participar según sus gustos y tendrán la oportunidad de inter-relacionarse de forma adecuada con sus compañeros del mismo grado u otro, experimentar otras opciones de juego diferentes a la que estaban acostumbrados a realizar durante sus descansos saliendo así un poco de la rutina de éstos y pasando de los juegos bruscos o de manos a actividades que tienen sentido y disfrute; es esto lo que buscamos conseguir con este proyecto de investigación por lo tanto este es un antecedente que enriquece y aporta.

Debido a esto, es indispensable crear espacios lúdico-pedagógicos que faciliten un mejor ambiente y que permita de manera adecuada realizar actividades en el tiempo libre de los estudiantes, con el fin de contribuir al desarrollo integro de los niños de la institución educativa Águeda Gallardo de Villamizar, sede jardín nacional.

2.5. JUSTIFICACIÓN

La educación física en la niñez y adolescencia es de vital importancia ya que brinda la oportunidad de tener una formación integral. Es de tanta importancia que inclusive permite que muchas personas se introduzcan a una vida deportiva o recreativa.

Con la Educación física el niño aprende a conocerse y conocer a los demás; a saber sus capacidades y limitaciones, aprende a quererse tal y como es, aprende a respetar a los demás y a valorar su esfuerzo.

Bucher (1999) dice que educación física es “un proceso educativo que emplea la actividad física como un medio para ayudar a los individuos a que adquieran destrezas, aptitud física, conocimiento y actitudes que contribuyen a su desarrollo óptimo y bienestar”.

Partiendo de esto, podemos afirmar que la implementación la educación física no solo es deporte o actividad física, sino que se expande más allá de estos significados, repercutiendo en el desarrollo y bienestar del ser humano. Cabe destacar que los juegos estacionarios llevan divirtiéndose a nuestros antepasados y a nosotros mismos por mucho tiempo atrás, repercutiendo de manera positiva en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas, a pesar de que poco a poco se ha ido perdiendo la cultura de enseñar a las nuevas generaciones el uso de estos juegos, no está mal rescatarla; mucho menos en este tiempo moderno, donde todo se mueve a partir de la tecnología, y que poco a poco ha ido entorpeciendo el desarrollo de las habilidades motrices de los niños hoy en día, ya que los juegos tradicionales se han ido suplantando por juegos virtuales

De aquí la importancia de implementar una propuesta que ayude a los niños del jardín nacional, sede del colegio Águeda Gallardo de Villamizar a mejorar sus espacios de recreación y tener un buen aprovechamiento del tiempo libre.

2.6. POBLACIÓN

Esta propuesta se llevó a cabo con niños de pre-escolar hasta quinto primaria, de la siguiente manera:

GRADO	CANTIDAD	EDADES
PRE-ESCOLAR	38	4-5
PRIMERO	35	5-7
SEGUNDO	39	7-8
TERCERO	36	8-9
CUARTO	35	9-10
QUINTO	33	10-11
TOTAL	216	

2.7. MARCO TEÓRICO

2.7.1 Juegos estacionarios

Teniendo en cuenta que los juegos estacionarios pueden jugarse en forma libre y espontánea (por el solo placer de jugar) o con una intencionalidad pedagógica y con intencionalidad (para la mejor convivencia) es necesario abordar el tema desde varias instancias: libre, educativa y cultural.

El vocablo juego viene de la raíz latina “iocus”, que quiere decir: juego en acción, búsqueda de libertad, chiste, broma, diversión, goce y movimiento. Acción de ganar y perder.

El Inglés tiene dos términos para referirse a él: Play y Game: Game tiene que ver con los juegos reglados, con normas autoimpuestas, que tiene finalidad y objetivo determinado, que además delimitan y ordenan las relaciones de tiempo y espacio de lo comprometido con la acción de jugar, al igual que las características del riesgo y de lo agonístico (relacionado con la competencia).

El juego libre tendrá que ver entonces con lo concerniente a la palabra Play. El juego es la acción libre creadora, fantástica y sin fronteras en las que se tiene

la posibilidad de experimentar y vivenciar los momentos de la vida cotidiana con sentido de libertad, goce y disfrute.

El juego libre prepara al niño para vivir en sociedad por que le da cabida a las experiencias y vivencias que el medio en el que interactúa le ofrece; asimilando la realidad que la rodea; como el juego, que le brinda la oportunidad de repetir esas acciones, es como se acomoda esa realidad circundante.

En el juego libre solitario el niño reconoce y afirma sus capacidades, limitaciones, fantasías y realidades; en el momento y el espacio que siente placer al hacer algo, al representar algo, bien sea para sí o para otros, - el juego es una representación del "como si" (Huizinga) - es precisamente donde reside y elige lo que quiere ser y hacer, para luego confrontarse con otros niños y tener momentos para el intercambio, la comunicación, la tolerancia, las relaciones de subordinación, superioridad, cooperación y solidaridad. Se da la fascinación del niño en el juego cuando se entrega por completo a él sin perder la noción de realidad. Todas las experiencias personales así acumuladas son las que desarrollan la inteligencia del niño y enriquece las vivencias biopsíquicas, sociales y espirituales.

Play por otra parte alude "Actuar" sin intención consciente alguna, pero ubicada en un orden simbólico, pues es un juego basado en la representación, por medio del cual el sujeto "se crea" un mundo y se relaciona con él dándole sentido de "Jugar siempre a algo".

Los animales al igual que el hombre han jugado siempre desde la instancia instintiva, del impulso vital.

Friedrich Schiller al abordar el juego del hombre y el juego del animal; plantea que en lo instintivo hay aprendizaje, respuesta y experiencia; en la misma medida para el hombre y animales, sin embargo establece una marcada diferencia al acercarse al concepto de juego humano, cuando manifiesta que es este se da también la abstracción y el símbolo, generando nuevos conocimientos; en otros términos el hombre es el único ser vivo que puede elevarse por encima del entorno traspasando la frontera del conocimiento.

Hilda Cañeque, afirma que el juego es un proceso vital inherente al desarrollo de la especie animal y humano sin embargo la especie humana presenta características muy diferenciadas porque es capaz de canalizar y elaborar necesidades e impulsos tales como: amar, competir, simular, abandonar, sujetar, aislar, descubrir y crear.

Señala que la conducta humana tiene tres instancias fundamentales: la realidad, la fantasía y la imaginación.

La primera como el "aquí y el ahora" es el conjunto de elementos reales del medio operacionalizados racionalmente, ósea, que se considera los objetos tal y cual son.

La fantasía, como el conjunto de imágenes más alejadas de la realidad, que se condensan en un lenguaje de símbolos, más propio de un estado inconsciente (sueños, actos fallidos, recuerdos borrosos).

Y lo imaginario: como la fusión del objeto real y la fantasía, es aquí donde aparece el más alto valor creativo.

Para resumir, el juego en el ser humano va más allá del instinto del placer. El juego es a la vez libertad (play) y sujeción a reglas (game), es gratuidad, es expresión y goce; el juego se hace humano cuando alcanza el nivel del símbolo de la representación del lenguaje y de la ley.

Para finalizar, puede afirmarse que Los Juegos Estacionarios de Piso y de Pared, son una maravillosa alternativa para la expresión lúdica, porque si "El hombre sólo es completamente hombre cuando está jugando" (Schiller) esto le permite hacerlo aún en las condiciones menos apropiadas.

2.7.2. Rayuela

La rayuela es uno de los juegos más conocidos en todo el mundo. Ya era conocido en la Grecia clásica con el nombre de "ascolias" y en la Roma Imperial con el de juego de "las odres".

Arcaica y universal, la rayuela constituye, como muchos otros juegos, un pequeño enigma etnológico para los estudiosos, que no se han puesto todavía de acuerdo sobre sus orígenes y le han atribuido, como a los naipes, significados míticos, mágicos, religiosos, cabalísticos, etc., relacionándola con los progresos del alma, con ceremonias y ritos de pasaje, con el laberinto y la espiral, etcétera.

Según una de las versiones que se conocen, la rayuela fue inventada por un monje español, que quería simbolizar en este juego el comienzo de la vida, la vida misma, con sus dificultades y alternativas, y la muerte, en la antesala de la cual aparecen el infierno y el purgatorio, etapas previas del cielo, la meta final.

La rayuela se denomina diferente en ciertos países. En España se la llama también tejo, en Chile se la llama luce o huche; en Colombia golosa o carroza; en Portugal juego del diablo o juego del hombre muerto, en Italia se la llama mundo, en Venezuela el juego de la Vieja, en México avión o bebeleche.

Así describe Julio Cortázar al juego en su novela Rayuela, publicada en 1963:

«La rayuela se juega con una piedrita que hay que empujar con la punta del zapato. Ingredientes: una acera, una piedrita, un zapato, y un bello dibujo con tiza, preferentemente de colores. En lo alto está el Cielo, abajo está la Tierra, es muy difícil llegar con la piedrita al Cielo, casi siempre se calcula mal y la piedra sale del dibujo. Poco a poco, sin embargo, se va adquiriendo la habilidad necesaria para salvar las diferentes casillas (rayuela caracol, rayuela rectangular, rayuela de fantasía, poco usada) y un día se aprende a salir de la Tierra y remontar la piedrita hasta el Cielo, hasta entrar en el Cielo».

Existen en el mundo numerosas variantes de este juego, pero todas tienen algo en común.

2.7.3. Twister

El juego fue inventado en el año 1966 por Charles E. Foley y Neal Rabens y publicado por Milton Bradley.

Aunque Reyr Guyen afirmaba haber sido el inventor del juego. Guyen, era el dueño de la compañía donde se inventó Twister. De hecho, el nombre original del juego era Pretzel. El Twister fue el primer juego de mesa que salió al mercado en donde las piezas eran el propio jugador por lo que fue toda una novedad para su época. La competencia trató de sabotear el juego insinuando que era uno de índole sexual. Sin embargo, el juego fue bien recibido en el mercado y en el primer año se vendieron más de tres millones de copias. Esto quizás en parte a que el juego fue presentado en el programa televisivo “The Tonight Show”, donde fue jugado por Johnny Carson y Eva Gabor. Actualmente el juego es publicado por Hasbro.

2.7.4. Caracol

El Caracol es un juego tradicional de San Antonio el Llanito (Ocoyoacac, México), este juego era muy típico entre sus primeros pobladores, después de la escuela o hacer sus labores domésticas sin otra cosa en que entretenerse optaban por jugar diferentes juegos en donde realizaban ejercicios, hacían desempeñar sus destrezas, etc.

Entre los pobladores de San Antonio el Llanito principalmente niños era popular recolectar fichas de refresco o cerveza ya que servían para apostar en los juegos infantiles.

2.7.5. Tres en línea

Los juegos de mesa surgieron en el Neolítico y fueron evolucionando en la Edad de Bronce. La historia del tres en raya tal y como conocemos se remonta a la lejana Persia, hace casi mil años, desde donde mercaderes italianos lo exportaron a sus tierras y lo extendieron. En poco tiempo se convirtió en uno de los juegos más populares de las clases bajas en la Edad Media.

El juego que todos conocemos es muy fácil de recrear y eso fue vital a la hora de su pronta expansión. Tuvo un periodo negro, entre los siglos X y XI debido a su asociación con rituales paganos y su descalificación por parte de las clases altas de la sociedad. Tal fue su importancia y fama que el Papa Bonifacio VI creó una bula papal que prohibía su práctica para todos los



cristianos, arrinconando así el juego como un elemento de la magia negra o pagana.

La práctica de las tres en raya fue poco a poco resurgiendo en las universidades, siendo muy popular en Salamanca y Bolonia. Verdaderamente hasta el Renacimiento no fue cuando este juego volvió a formar parte de la cultura popular y se extendió como nunca antes, pero esto no significa que no se siguiera jugando en el medievo.

DQS is member of:



CAPÍTULO III

3. INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES

3.1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES A REALIZAR

ACTIVIDADES	ACTIVIDADES A REALIZAR											
	MESES / SEMANAS											
	MAYO			JUNIO			JULIO			AGOSTO		
RAYUELA												
TWISTER												
CARACOL												
TRES EN LÍNEA HUMANO												
STOP CALLEJERO												
MIRROR ME												

3.2. EJECUCIÓN

3.2.1. METODOLOGÍA

La metodología para emplear la propuesta se hizo teniendo en cuenta la posibilidad de desarrollar diversas capacidades físicas y cognitivas a través de juegos estacionarios adecuados para el espacio con que se contaba. Siguiendo a esto, se mostró a los niños, los juegos que iban a enseñarse. A continuación se dividió la enseñanza de cada juego por fases, desde la más básica, hasta la más compleja en cuestión del desarrollo de las habilidades motrices.

3.2.1.1. RAYUELA:

Fase 0: Cognición y memoria

La rayuela está hecha con el fin de que niños de todas las edades puedan practicarla, sin embargo, debido a que contiene números, es importante conocerlos y saber su orden. Por esto, es un juego que permite a los niños que están iniciando sus primeras lecciones de matemáticas aprender más fácilmente los números.

Por lo anterior, se llama fase “0” debido a que los niños que están en un contexto escolar más avanzado no requieren tanto esta fase, ya que los números son de los conocimientos más básicos que aprende un niño en una institución, y por ende, ya sujetos en su memoria a largo plazo. De esta manera, importante para los niños en su iniciación escolar ayudando a obtener un aprendizaje significativo.

Fase 1: Lanzamiento

El primer requerimiento para jugar a la rayuela, está relacionado con el patrón básico de locomoción, lanzamiento, debido a que para iniciar a jugar, es necesario tener precisión, y graduar la fuerza impuesta en la piedrecilla para dejar esta en el sitio correspondiente.

La rayuela permite un desarrollo progresivo en el lanzamiento, ya que los primeros objetivos van a estar cerca del lugar de lanzamiento, sin embargo, a medida de que se avanza en el juego, para ir avanzando, cada vez se tendrá que ir lanzando más lejos, debido a esto se va aumentando la dificultad.

Fase 2: Equilibrio

Esta es una habilidad primordial que desarrolla y requiere este juego, ya que, una parte del juego el niño se sostiene con un solo pie en el suelo, saltando.

Este juego proporciona una manera de mejorar de forma básica el equilibrio. Al tener apoyado el cuerpo solo en un pie, permite que la percepción de equilibrio sea distinta y obligue al centro del control del equilibrio (sistema vestibular) junto con la musculatura estabilizadora a adoptar una postura adecuada para conseguir que la persona siga erguida. Siendo de esta manera realmente importante para el niño en su desarrollo motor.

¿Cómo se juega?

Para empezar a jugar, se dibujan 8 cuadrados en el suelo. A veces, se dibujan también dos semicírculos: la Tierra (donde se empieza) y el Cielo. Dicen que

este dibujo simboliza el recorrido de la vida desde su inicio hasta la llegada (su final).

La mecánica del juego es la siguiente: por turnos, se tira una piedra plana en la casilla que toca. Se empieza por la casilla 1 y se va subiendo sucesivamente hasta llegar a la 8 generalmente. Es necesario que la piedra caiga dentro de la casilla, sin tocar las líneas. Entonces, se hace el recorrido de la siguiente manera: hay que pasar por todas las casillas, excepto por la que tiene la piedra (que se tiene que saltar), todo a la pata coja y sin pisar las líneas ni tocar el suelo con el otro pie.

Al llegar a las casillas en cruz, si ninguna de las dos tiene la piedra, puede ponerse un pie en cada una simultáneamente. Al llegar a las casillas 7 y 8 hay que girar, saltando 180°, y volver al principio. Cuando se está en la casilla anterior a la de la piedra, hay que agacharse y cogerla, y completar el recorrido de ida y vuelta. En el caso de disponer de la casilla “Cielo”, ¡allí se puede descansar!

Si se consigue hacer todo el recorrido sin fallar, se continúa tirando la piedra, ahora en la casilla número dos y así sucesivamente. Cuando no se acierta con la piedra en la casilla, o bien se pisa alguna línea o se toca el suelo con el otro pie, se pierde el turno y se pasa al siguiente jugador. Cuando se reanuda el juego, se hace desde la casilla donde se ha fallado, y así hasta conseguir completar todo el recorrido. Quien primero lo consiga, gana.

Gráfica:



3.2.1.2. Twister

Fase 0: Cognición y memoria

Como saber básico para empezar a jugar este juego, es necesario saber los colores. Esto principalmente, para los niños con grados de escolaridad bajos, o que están iniciando en la escuela. El otro factor importante es la lateralidad, ya que es importante que el niño entienda cuáles son sus extremidades derechas o izquierdas.

Por esto es llamada fase 0, debido a que antes de iniciar a jugar “twister” es importante enseñar los colores y también sobre lateralidad. De esta forma el niño puede fortalecer estos conocimientos, y por medio del juego permitiendo que sea un aprendizaje significativo. Sin embargo, si ya se tiene conocimiento de lo anterior, es posible saltarse esta fase.

Fase 1: Flexibilidad

Esta capacidad se hace visible fácilmente en el juego, debido a las diferentes posturas que deben adquirir los jugadores. A medida de que el juego transcurre, el nivel de dificultad aumenta, permitiendo así, que los participantes hagan uso de la flexibilidad para evitar caer o cometer errores para no salir del juego. Debido a que las posiciones que se deben adoptar es una cuestión de azar, permite que este juego sea divertido y al mismo tiempo contribuya de en un desarrollo óptimo de esta habilidad.

¿Cómo se juega?

Para poder jugar se realiza lo siguiente:

- Debe elegirse a una persona que sea la encargada de manejar el seleccionador, preferiblemente una persona que no vaya a jugar. Esta persona será el árbitro en ocasiones como cuando dos jugadores vayan al mismo círculo, decidiendo en ese caso quién fue primero.
- Los 2 oponentes deben colocarse en extremos opuestos y comenzar poniendo un pie en el círculo amarillo más cercano y el otro en el círculo azul más cercano.

- Si son 3 jugadores, el tercero que se queda en el lado de los círculos rojos debe poner un pie en cada uno. Para 4 jugadores debe haber dos equipos de 2 jugadores que se coloquen en extremos opuestos y pongan cada pie en los círculos que tengan más cerca.
- El árbitro hace el primer giro y dice tanto el color como la parte del cuerpo que debe ponerse en él. Todos los jugadores deben moverse hacia un círculo vacío con ese color y poner el pie o la mano según se haya dicho. Si todos los círculos de ese color están ocupados, debe girarse el seleccionador de nuevo.
- Si la parte del cuerpo mencionada ya está en un círculo de ese color, debe moverse a otro, también de ese color.
- Cada círculo puede ocuparse únicamente por una persona, menos en el caso de que haya 4 jugadores, donde puede haber hasta dos.
- Las manos y los pies no pueden levantarse una vez que se asignan a un círculo, únicamente cuando es para cambiarse a otro o bien para dejar pasar a otro jugador que está en movimiento.
- Los jugadores que se caigan o toquen la estera con cualquier otra parte del cuerpo que no sea los pies o las manos estarán eliminados. Cuando es un juego de 4 personas, queda eliminado el equipo, no solo el jugador afectado.
- Si solo son dos personas y se quiere jugar al Twister sin árbitro, los giros se alternan y un jugador dice el color y otro la parte del cuerpo.

Gráfica:



3.2.1.3. Caracol

Fase 0: Cognición y memoria

Siendo este juego una derivación de la rayuela, este juego contiene números, es importante conocerlos y saber su orden. Por esto, es un juego que permite a los niños que están iniciando su primeras lecciones de matemáticas aprender más fácilmente los números.

Por lo anterior, se llama fase “0”, debido a que los niños que están en un contexto escolar más avanzado no requieren tanto esta fase, ya que los números son de los conocimientos más básicos que aprende un niño en una institución, y por ende, ya sujetos en su memoria a largo plazo. De esta manera, importante para los niños en su iniciación escolar ayudando a obtener un aprendizaje significativo.

Fase 1: Equilibrio

Esta es una habilidad primordial que desarrolla y requiere este juego, ya que, una parte del juego el niño se sostiene con un solo pie en el suelo, saltando.

Este juego proporciona una manera de mejorar de forma básica el equilibrio. Al tener apoyado el cuerpo solo en un pie, permite que la percepción de equilibrio sea distinta y obligue al centro del control del equilibrio (sistema vestibular) junto con la musculatura estabilizadora a adoptar una postura adecuada para conseguir que la persona siga erguida. Siendo de esta manera realmente importante para el niño en su desarrollo motor.

Fase 2: Lanzamiento

Después de completar el recorrido por el caracol con un solo pie saltando, es necesario tener precisión, y graduar la fuerza impuesta en una piedrecilla para dejar esta en el sitio correcto y seguir avanzando en el juego.

De esta manera, es posible desarrollar esta capacidad física, debido a que cada vez que se cumple el recorrido, se deberá lanzar una nueva piedra, y

hacerla caer en el lugar correcto. El constante uso de esta habilidad permite que el niño mejore progresivamente en la precisión.

¿Cómo se juega?

Hay distintas formas de jugarlo. Una forma es que el "caracol" se divida en casillas numeradas, y que la piedra se empujara con el pie, a "la pata coja", de una en una hasta llegar a la última; a continuación se recorría en sentido contrario hasta echar fuera la piedra de la figura.

Otra manera, es que, cada vez que un jugador ha realizado el primer recorrido correctamente de ida y vuelta, marca una casilla con una piedra (conviene que sea de las casillas del medio) en la que podrá descansar con los dos pies, y solamente podrá ser usada por ese jugador, mientras que los demás deberán saltarla. Cuando la mayoría de las casillas contienen piedras y es imposible saltarlas sin pisar líneas, se da por finalizado el juego.

Gráfica:



3.2.1.4. Tres en línea humano

Fase 1: Trabajo en equipo

Este juego se realiza en grupos, por esto, es primordial que el niño se enfoque en el bien colectivo. Así que, para poder ganar, hay que pensar con los otros compañeros del grupo una manera de bloquear las jugadas de los adversarios y buscar una manera de ganar trabajando en equipo.

Por lo anterior, este juego permite el desarrollo de habilidades sociales, así pues, realmente importante en el desarrollo íntegro del niño.

Fase 2: Cognición

La única forma de poder ganar en el juego es utilizando una estrategia mejor que la del adversario. Para esto se necesita pensar rápido y de la manera más adecuada, con el fin de ubicarse en línea los tres compañeros del mismo equipo.

Es posible desarrollar la creatividad y la aplicación de ciencia básica, ya que, lo que más prevalece en el juego, es el sentido de la estrategia, y el “cómo” hacerla posible para ganar.

¿Cómo se juega?

En el juego participan 6 jugadores, divididos en dos equipos.

- Antes de iniciarse la partida se sortea quién saldrá primero.
- El primer equipo coloca un jugador en cualquiera de los puntos del tablero.
- El segundo hará lo mismo con su primer jugador.
- Los dos equipos ubicarán alternativamente los otros dos jugadores.
- Cuando los dos equipos han ubicado sus tres jugadores en el tablero, podrán cambiarse de lugar, moviéndose hasta el punto más cercano.
- En cada turno los jugadores se moverán una sola vez.
- Nunca podrán coincidir dos jugadores en un mismo punto.
- Un jugador no podrá desplazar en su movimiento a otro.
- El juego consiste, por un lado, en lograr alinear las tres fichas formando una raya horizontal, vertical o diagonal, y por otro, en tratar de entorpecer los movimientos del contrario para evitar que ellos lo consigan antes.

Gráfica:



3.2.1.5. Stop callejero

Fase 1: lanzamiento

Para iniciar el juego, lo primero que se debe realizar, es un lanzamiento, con el fin de poner una piedrecilla en una casilla que pertenezca a uno de los participantes del juego, siempre evitando que caiga en una de las casillas del mismo que está lanzando.

Después de que haya caído la piedra en uno de los participantes, este deberá tomar la pelota e intentar ponchar a sus compañeros, donde, también se experimenta el lanzamiento, pero con un grado de dificultad mayor.

Lo anterior, refleja que es posible desarrollar esta habilidad, pues, entre más lanzamientos se hagan, mayor incremento de precisión habrá. Además cuando se toma la pelota y se intenta lanzar con el objetivo de ponchar a sus compañeros, y ellos, al estar en movimiento, permiten que el lanzador prevea sus movimientos y dependiendo de ellos, utilizar la fuerza adecuada y la manera adecuada de lanzarla.

Fase 2: velocidad

En el momento que cae la piedra en una de las casillas, el que debe ponchar, debe ir rápidamente a por la pelota, mientras que los demás deben salir corriendo hacia las bases para evitar ser ponchados y tratar de volver al cuadro para decir stop.

Por lo anterior, es evidente que se puede desarrollar la velocidad. De esta manera, es posible desarrollarla en dos aspectos. Primero velocidad mental o, capacidad de reacción para tomar decisiones lo más rápido posible, ya sea para ir por la pelota o para salir corriendo. En segunda instancia, velocidad física tanto para ir por la pelota, como para alejarse lo más rápido posible del cuadro.

¿Cómo se juega?

Un jugador se ubica en la línea demarcada para lanzar la piedra hacia la tabla con los nombres, al jugador que le caiga la piedra en su nombre, debe tomar la pelota y salir corriendo a ponchar los otros jugadores con esta.

En caso de que la piedra caiga fuera del cuadro o sobre una línea, otro jugador lanza la piedra y así sucesivamente hasta que caiga en un nombre.

Una vez el jugador escogido a ponchar, los demás jugadores deben ir corriendo a bases que anteriormente se han escogido, se deben tocar y además hacerlo en el orden establecido.

Se puede permanecer en una base si se está cansado o está en riesgo de ser ponchado. Al recorrer todas las bases, se debe volver al tablero y decir stop.

El jugador que es ponchado puede tomar la pelota y ponchar a los demás jugadores, el jugador que se haya quedado con la pelota, se le pondrá una “x” en el tablero, dependiendo del número de “x” establecido, hasta llegar a este número, el jugador saldrá del juego.

Gráfica:



3.2.1.6. **Mirror me**

Fase 1: cognición

Este juego consiste en tratar de hacer que el adversario se equivoque, o caiga, para esto, es primordial intentar confundir al contrario, o realizar posturas muy difíciles. De esta manera es posible desarrollar la creatividad en los niños.

Fase 2: flexibilidad

Cada posición hecha pensada en hacer perder al rival, igualmente, al servir de espejo del contrario, es necesario hacer uso de la flexibilidad. Esta capacidad se hace visible fácilmente en el juego, debido a las diferentes posturas que los jugadores están dispuestos a adquirir para ganar. A medida de que el juego transcurre, el nivel de dificultad aumenta. De esta manera, cuanto más se juegue, más es posible desarrollar la flexibilidad.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en hacer uso de los círculos ubicados a los lados de cada jugador, utilizándolos con las manos y pies de la mejor manera posible para poder hacer caer o equivocarse al contrincante.

Este juego se realiza por turnos, uno a la vez por cada jugador, donde podrá elegir que parte del cuerpo ubicar en los círculos (pies y manos) una a la vez, luego su adversario hará lo mismo. El uso de las manos y pies del contrario para imitar a su oponente es en forma de espejo, es decir, si el jugador utiliza su mano derecha, el oponente deberá hacerlo con su mano, izquierda. De igual forma para las demás partes del cuerpo, el juego finaliza al no lograr imitar de manera correcta al oponente.

Gráfica:



3.3. Evaluación

3.3.1. Resultado

Gracias a la diversidad de colores que poseen los juegos estacionarios la institución luce más atractiva, pero más importante aún, es que los estudiantes disponen ahora de más opciones para divertirse y al mismo tiempo que sigan aprendiendo. Es posible evidenciar que el tiempo destinado a la recreación, la mayoría de los niños lo usa para practicar en los juegos estacionarios.

Antes se reflejaba una ausencia en la diversidad de juegos, donde había espacios adecuados para jugar, pero no con un ambiente lúdico-pedagógico, porque se podía ver que los niños solo corrían en diferentes direcciones. Ahora se refleja una mejora en este ámbito, ya que los niños al salir al descanso, o al terminar de almorzar se disponen a jugar con sus compañeros en los diferentes juegos estacionarios que se pudieron elaborar en la institución.

De esta manera, se puede comprobar que el objetivo ha sido cumplido. Se pudo orientar el tiempo libre de los niños al uso de juegos estacionarios contribuyendo a la mejora de sus capacidades físicas y cognitivas.

3.3.2. Recomendaciones

- Es importante que este proyecto se siga impulsando por la comunidad académica para que permanezca a través de los años proporcionando una cultura divertida pero estimulante para los niños de esta institución por medio de los juegos estacionarios.
- Gracias a los resultados satisfactorios que demostró el proyecto de los juegos estacionarios, sería significativo la extensión de este proyecto a demás instituciones con el fin de enriquecer la diversidad de juegos para los niños y orientar su tiempo libre a una alternativa más productiva desde el punto de vista motriz y cognitivo.

3.3.3. Conclusión

En conclusión, los niños aprenden jugando y los juegos estacionarios son una muy valiosa alternativa que ofrece un papel importante en el desarrollo íntegro del niño. Es posible además, orientar el tiempo libre de los niños mejorando



sus habilidades físicas y cognitivas teniendo en cuenta la diversión como prioridad.

Por lo anterior, es importante que se siga promoviendo proyectos de juegos estacionarios, que no solo proporcionan más alternativas para jugar, sino también permiten estimular las capacidades de los niños, sin olvidar el componente estético que brindan estos juegos en los patios de las instituciones.

DQS is member of:



CAPÍTULO IV

4.1. Actividades inter-institucionales

Fecha	Actividad	Evidencia
07/05/2019	Celebración al día del idioma.	
31/05/2019	Conmemoración a María auxiliadora.	
14/06/2019	Olimpiadas de atletismo Águeda Gallardo	

<p>19/07/2019</p>	<p>Evento de familiarización de la sede principal para 5°.</p>	
<p>25/07/2019</p>	<p>Evento de información acerca de la salud sexual.</p>	
<p>30/07/2019</p>	<p>Celebración del día de la independencia</p>	



CAPÍTULO V

5. FORMATOS DE EVALUACIÓN

5.1. FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO-MAESTRO

FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO – MAESTRO

NOMBRE ESTUDIANTE: Giorgio Olaya Niño
CENTRO EDUCATIVO DE LA PRÁCTICA: Institución educativa Agueda Gálvez, sede jardín
SUPERVISOR DE LA PRÁCTICA: Eloria Castellanos Mogallón

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. E
- Se le brindan facilidades administradoras y físicas para el desarrollo de la práctica. E
- El supervisor de la práctica fue un apoyo constante en el desarrollo de la propuesta pedagógica. E
- Se le da la importancia que merece el área de educación física, recreación y deportes en la institución. E
- Los recursos asignados fueron suficientes, adecuados y oportunos. B

2. De la Universidad

- La asignatura de taller pedagógico le dio una pauta general de la práctica profesional. E



- Las asignaturas del plan de estudio visto, le proporcionaron **apoyo formativo** y complementario en el desempeño profesional. E
- Las asesorías del supervisor de prácticas fueron importantes **en el desarrollo** de la práctica. E

3. Formación profesional y personal.

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

SAUGERENCIAS:

FIRMA DEL ALUMNO – MAESTRO: 

FECHA: 2 de agosto 2019

DQS is member of:



5.2. FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL SUPERVISOR – ASESOR

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

2. Planeación

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

3. Organización

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



- Su comunicación es fácil y asertiva
 E
- La comunicación requerida es presentada con orden, pulcritud y estética
 E

4. Ejecución

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

5. Control

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

NOMBRE DEL ASESOR: Glora Castellanos Magallón
FIRMA DEL ALUMNO MAESTRO: [Firma]
FECHA: 2 de agosto 2021



5.3. PLAN TEÓRICO

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

PLAN TEORICO PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO – PROFESOR: Gianncarlo Olava Niño
SUPERVISOR: Glenn Castellanos Macallán
INSTITUCIÓN: Aguada Estibado de Villavicencio, sede jardín nacional
FECHA: 2 de agosto del 2010

ACTIVIDADES	PUNTAJE MAXIMO	PUNTAJE OBTENIDO
1 Demuestra dominio científico del tema y del grupo	5	5
2 Unifica criterios y aclara de conceptos y dudas	5	5
3 Emplea y domina el aspecto pedagógico y metodológico	4	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	4
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	2
12 Usa correctamente el manejo didáctico de la pregunta	3	3
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	50

OBSERVACIONES: _____

5.4. FICHA DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE CLASE DE PRACTICA INTEGRAL

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

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE CLASE. PRÁCTICA INTEGRAL.

ALUMNO - PROFESOR: Genaro Oliva Nino SUPERVISOR: Genaro Castellanos Higuillon
 PERIODO ACADÉMICO: I periodo académico FECHA: 2 de agosto del 2019

Aspectos Evaluables	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1. Precisa los contenidos básicos que debe dominar el alumno para recibir el nuevo conocimiento (conducha de entrada)	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5
2. Los objetivos explicitos están bien formulados (Medibles, Observables y Alcanzables)	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
3. Los contenidos tienen secuencia lógica, se adaptan al nivel del alumno y sintetizan la totalidad del tema.	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
4. Describir las actividades del aprendizaje.	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
5. Seleccionar los medios de acuerdo al contenido, actividades de aprendizaje y logro del objetivo	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5
6. Los mecanismos de evaluación concuerdan con objetivos, temas y actividades de aprendizaje.	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
TOTALES	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0



5.5. NOTA DE LA PRACTICA INTEGRAL

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

NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO - PROFESOR: Guillermo Olaya Niño
 ASESOR: Leidy Consuelo Cebal
 INSTITUCIÓN: Agencia Educativa de Villavicencio, sede Jardín Nacional
 CURSO: Preescolar - 5º FECHA: 02/06/2019

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

OBSERVACIONES ESPECIALES:

Desde un principio se apropió de su práctica y labor docente. Exitos en su labor profesional.
glmf

ALUMNO - PROFESOR: *Guillermo Olaya Niño*

SUPERVISOR: *glmf*



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

NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO - PROFESOR: Giancarlo Olaya Niño
ASESOR: Leidy Consuelo Cebal
INSTITUCION: Agueda Galdano de Villamizar, sede Jardín Nacional
CURSO: Pre-escolar - 5º FECHA: 02/06/2019

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

OBSERVACIONES ESPECIALES:

Desde un principio se apropió de su práctica y labor docente. Exitos en su labor profesional.
glmf

ALUMNO - PROFESOR: *Giancarlo Olaya Niño*

SUPERVISOR: *glmf*

CONCLUSIONES

Me siento muy satisfecho por emprender mi camino universitario en la Licenciatura de educación física, ya que mis experiencias vividas en a lo largo de este proceso de formación y sobre todo en esta práctica, donde fue posible poner a prueba mis conocimientos, me permitieron darme cuenta lo bonito que es enseñar a las próximas generaciones lo importante que es la educación física en el ser humano. A pesar de que no fue fácil la práctica integral en el inicio, sinceramente es difícil la transición de estudiante a profesor, un ambiente distinto; sin embargo, siempre tuve el apoyo de los profesores en la institución y de mis asesores de la universidad, que estuvieron al tanto en todo momento para ayudar y solucionar cualquier inconveniente permitiendo adaptarme en su totalidad a este nuevo contexto en el que me encontraba.

Esta práctica integral es el último paso, pero la base más sólida hacía el futuro que me espera como docente, ya que me brindó la oportunidad de mejorar mis destrezas y capacidades y de fortalecer mis debilidades, además darme cuenta lo valioso que es el profesor de educación física en las instituciones y lo queridos que somos por los niños.

Considero que mi práctica integral fue un gran éxito, ya que se cumplieron todos los objetivos esperados tanto para la universidad, la institución, como también los míos propios. El proyecto pedagógico llevado a cabo en la institución generó un gran impacto en los niños, permitiendo la posibilidad de divertirse con más juegos y además de seguir mejorando sus habilidades, física y cognitivas. También las clases llevadas a cabo ayudaron a fortalecer y mejorar las capacidades de los niños, a aprender, sin olvidar lo importante que es divertirnos.

Finalmente, agradezco en primera instancia a Dios, a mi familia, en especial a mi madre, por brindarme oportunidad de terminar mi carrera profesional. A pamplona, por su clima, por su gente. A la universidad por aprender lo mejor, de los mejores. A la institución por brindarme la posibilidad de culminar mi aprendizaje universitario, por todo su apoyo prestado.

BIBLIOGRAFÍA

García, N., Herrera, A., & Hoyos, E. (2015): “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los momentos de los descansos con los estudiantes de los grados de preescolar uno y primero de la Institución Educativa Vida para todos del Municipio de Medellín”.

Universidad Libertadores, Bogotá. Recuperado de:

<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/104/1/Garc%C3%ADaVergaraNidisLuc%C3%ADa.pdf>

Wuest, D. A., & Bucher, C. A. (1999). Foundations of Physical Education and Sports (13 ed., pp. 8-24). Boston: WCB/McGraw-Hill

GÓMEZ, Humberto. Juegos Recreativos de la Calle, una Herramienta Pedagógica. Comisión Asesora para la cultura. Consejo de Medellín. 2 Edición. Año 1991. P. 16

Tirado, Marta Inés. El Juego y el arte de ser Humano. Universidad de Antioquia. Facultad de Educación. Medellín 1995. P 50 – 51

Manfredi (2011): “La rayuela. Su origen y uso en la escuela”. Recuperado de:

<http://www.diarioel9dejulio.com.ar/noticia/61250>

Machuca (2018): “Twister. Historia y reglas”. Recuperado de:

<https://www.aboutspanol.com/twister-2077704>

Ocoyoacac (2013): “El caracol”. Recuperado de:

<http://equipoochoyoacacprimerodos.blogspot.com/2013/06/el-caracol.html>

Luján (2016): “Tres en raya: su historia medieval”. Recuperado de:

<https://www.uv.es/uvweb/master-historia-formacion-mundo-occidental/es/blog/tres-rama-historia-medieval-1285960141137/GasetaRecerca.html?id=1285979081034>



Marinva (2014): “La rayuela, un juego de puntería, equilibrio y diversión”.
Recuperado de:

<https://faros.hsjdbcn.org/es/recomendacion/rayuela-juego-punteria-equilibrio-diversion>

Okdiario (2018): “Cómo jugar al Twister”. Recuperado de:

<https://okdiario.com/howto/como-jugar-twister-2468081>

García y Adell (2007): “El caracol y El avión”. Recuperado de:

<https://garcia-adell.blogia.com/2007/030401-el-caracol-y-el-avi-n.php>

Acanomas (s.f): “Tres en Raya”. Recuperado de:

<http://www.acanomas.com/Enciclopedia/570/Tres-en-Raya.htm>

Muñoz (2014): “Juegos callejeros”. Recuperado de:

<https://prezi.com/e7hhvlcomc-o/juegos-callejeros/>



ANEXOS

CARTA DE PRESENTACIÓN



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

Pamplona, 24 de abril del 2019

Señora Rectora
SOR SOL CRISTINA REDONDO
Institución educativa Águeda Gallardo de Villamizar
Sede Jardín Nacional
Pamplona

Estimada Rectora:

La Universidad de Pamplona a través del programa de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes le presenta un cordial y caluroso saludo y éxitos en su gestión.

Dentro del plan de estudios de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes aparece la asignatura Práctica Integral, en el cual los estudiantes como su nombre lo indica cumplen con las competencias, habilidades, destrezas, actitudes y visiones entre otras que le permitan vincularse de forma activa y participativa a la institución donde va a realizar su práctica, por lo anterior agradezco el haber dado permiso para la realización de la misma en la institución que usted dirige.

Espero se le preste toda la colaboración posible para que el objetivo propuesto se pueda lograr, en sus dimensiones académicas, administrativas y de proyección social.

GIANCARLO OLAYA NIÑO
ESTUDIANTE

YOLANDA GARCÍA DÍAZ
SUPERVISOR

Atentamente,

LEIDY CONSUELO ORTIZ VERA
Coordinador de práctica

*Don General
24-04-19
Hoy 2019.*



Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz





CERTIFICADO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"COLEGIO TÉCNICO ÁGUEDA GALLARDO DE VILLAMIZAR"
Resolución de Aprobación N 03889 del 30 de octubre de 2017

011

LA SUSCRITA RECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ÁGUEDA GALLARDO DE VILLAMIZAR" AUTORIZADA SEGÚN RESOLUCIÓN N°3889 DEL 30 DE OCTUBRE DE 2017, QUE OTORGA EDUCACIÓN FORMAL EN LOS NIVELES DE PREESCOLAR, BÁSICA PRIMARIA DE 1° A 5°, BÁSICA SECUNDARIA 6° A 9° Y MEDIA TÉCNICA 10° Y 11° GRADO; PROGRAMAS ACREDECER Y SER HUMANO SEGÚN RESOLUCIÓN N°02600 DE 22 DE JULIO DE 2013. DANE N°151518000281. NIT 890.501-173-1 REGISTRO DE FIRMAS ANTE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN LIBRO 5, FOLIO 105

HACE CONSTAR:

Que: **GIANCARLO OLAYA NIÑO**, identificado con C.C. No 1.095.826.300 de Floridablanca - Santander, estudiante de Decimo semestre de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis Educación Física, Recreación y Deportes de la Universidad de Pamplona, Realizó la práctica Profesional en la Institución educativa Águeda Gallardo de Villamizar del municipio de Pamplona en la sede Jardín Nacional en los grados de 0° a 5°, del 29 de abril hasta 02 de agosto de 2019, bajo la supervisión de la especialista Gloria Castellanos Mogollón, desempeñándose con responsabilidad y sentido de pertenencia.

Se expide en Pamplona, a los 13 días del mes de agosto de 2019.


SOR SOL CRISTINA REDONDO AVILA.
C.C. 57.430.303 de Santa Marta
Rectora

Elaboró: Blanca Santos



Carrera 9ª Calle 9º Barrio Salesiano Pamplona Norte de Santander
Telefax: (037) 568 94 00 Correo: salesianaspamplona@gmail.com
"54 AÑOS EDUCANDO CON ESTILO SALESIANO"

DQS is member of:



Formando líderes para la construcción de un
nuevo país en paz

EVIDENCIAS

Juego estacionario tres en línea humano.



Festival de atletismo.



Juego de lanzamiento.



Clase teórica acerca de los deportes.



Juego de coordinación óculo-manual.



Clase de trabajo en equipo y razonamiento lógico.



Clase de coordinación musicalizada.

