



**INFORME FINAL PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE
INSTITUCION EDUCATIVA NEW CAMBRIDGE SCHOOL**

**MAESTRA EN FORMACION
GLADYS EDILMA JAIMES
COD. 37728719**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACION
LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES
PAMPLONA
2019**





**INFORME DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE
INSTITUCION EDUCATIVA NEW CAMBRIDGE SCHOOL**

**MAESTRA EN FORMACION
GLADYS EDILMA JAIMES DELGADO
COD.37728719**

**SUPERVISOR
Lic. JONATHAN VILLEGAS BENAVIDES**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACION
LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES
PAMPLONA
2019**



1.14.3. AMENAZA	21
1.14.4. OPORTUNIDADES	21
CAPITULO II	22
2. PROPUESTA PEDAGOGICA	22
2.1. OBJETIVOS	23
2.1.1 GENERAL:.....	23
2.1.2. ESPECIFICOS:.....	23
2.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	24
2.3. JUSTIFICACIÓN	25
2.4. POBLACION	27
2.5. MARCO TEORICO.....	28
2.5.1. EL JUEGO	28
2.5.2. JUEGO POPULAR TRADICIONAL	29
CAPITULO III	31
3. INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES	31
3.1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	31
3.2. EJECUCIÓN	32
3.3. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.....	33
3.4. METODOLOGIA	36
3.5. PLAN DE EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES	45
ANEXOS	47
CAPITULO IV	52
4. ACTIVIDADES INTRA-INSTITUCIONALES.....	52
CAPITULO V	58
5. FORMATOS DE EVALUACION	58
5.1. PLAN TEORICO	58
5.2. FORMATO DE EVALUACION ESTUDIANTE- MAESTRO.....	59



5.3. FORMATO DE EVALUACION PARA SUPERVISOR-ASESOR DE PRACTICA.....	60
5.4. FICHA DE EVALUACION DEL PLAN DE CLASE PRACTICA INTEGRAL	62
5.5. NOTA DE PRACTICA INTEGRAL	63
CONCLUSIONES.....	56
ANEXOS	66
CARTA DE PRESENTACION.....	66
CERTIFICADO DE LA INSTITUCION	67
EVIDENCIAS DE CLASE DE EDUCACION FISICA	69
PREESCOLAR	69



INTRODUCCIÓN

La práctica profesional es la mejor manera de reforzar el aprendizaje que se obtuvo durante la formación académica universitaria, puesto que en ella se pueden desarrollar variedad de actividades escolares siendo el complemento de la teoría que recibió en las aulas. Ya en el rol de docente se debe comenzar por tener en cuenta que cada estudiante es diferente, lo que le implica adaptar sus aproximaciones pedagógicas a estas particularidades y comenzar a trabajar por una niñez feliz y sana tanto física como emocionalmente.

Los avances tecnológicos de nuestros días han provocado que el ser humano trate de realizar sus actividades con el mínimo de esfuerzo. Incluso los niños, que por naturaleza expresan sus necesidades motrices a través del juego, están siendo envueltos por un sistema en donde ni siquiera para jugar se deben mover. Las rondas y los juegos de persecución de antaño han sido reemplazados juegos estáticos donde los niños permanecen durante horas sentados frente a una pantalla, olvidándose por completo del efecto positivo que genera el acercamiento entre amigos y de los beneficios psicomotores que se pueden conseguir al jugar.

Ya es hora de actuar y como futura profesional en educación física debo hacer mi aporte desde mi práctica profesional, incentivando a mis estudiantes a realizar actividad física y que mejor hacerlo desde la escuela y con juegos tradicionales que preservan la cultura de cada región, además transmiten reglas, permiten seguir instrucciones y normas que se han establecido de generación en generación y que ayudan a la formación del niño. Sin contar con el beneficio que trae para la familia, ya que fortalece el vínculo afectivo entre hijos y padres. Además de mejorar su salud y rendimiento escolar.

Es importante tener en cuenta que el juego realizado de manera armónica por los niños en su etapa escolar genera beneficios en diferentes etapas del desarrollo humano ya que favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización, percepción sensorial, mejora el estado de ánimo y la motivación interna, incentiva la imaginación, disminuye los sentimientos de soledad y, una de las variables más importantes cuando los niños están en etapa de crecimiento y formación de



hábitos, facilita la adaptación al entorno y les permite asumir retos diferentes para tomar decisiones de acuerdo a cada circunstancia.

CAPITULO I

1. OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO

INSTITUCION NEW CAMBRIDGE SCHOOL PAMPLONA, con reconocimiento oficial de resolución 001987 de Agosto 20 de 1999, 00600 de Marzo 21 de 2002, 00197 de 2005.00241230 de Abril de 2009 y Resolución ampliada de básica secundaria 00940 de abril 03 de 2017.

DANE 354518001465 Secretaria de Educación de Norte de Santander.

NIT. 37247531-5



Dirección: Cra 6 # 2-20 Barrio el humilladero



1.1. RESEÑA HISTORICA

La Institución Educativa **NEW CAMBRIDGE SCHOOL** tuvo sus inicios en el año 1993 con el nombre GIMNASIO BILINGÜE PLAZA SESAMO, el cual estaba ubicado en la cra 7 N° 7-67 en el barrio Santo Domingo, bajo la idea de una sociedad conformada por dos matrimonios, Ovidio Melo y Clara Rincón de Melo, Guillermo Acevedo y Gloria Inés Duarte de Acevedo.

Esta institución brindaba los niveles de preescolar y básica primaria; de esta forma funcionó cuatro años en estas instalaciones para luego trasladarse a la cra 6 N° 4-39 en el centro, donde prestó sus servicios académicos durante seis años y recibe el nombre de CAMBRIDGE SCHOOL, mediante la resolución N° 001987 de agosto 20 de 1997, reconocimiento oficial de la secretaria de educación de Norte de Santander, a su vez el preescolar funcionó en estas instalaciones tres años más, mientras que el bachillerato se traslada a la Cra 7 N° 4-44, al ver la necesidad de ampliar sus instalaciones debido al rápido crecimiento de la institución.

Posteriormente la sociedad fue disuelta el 1 de diciembre del 2005, debido al deseo de crecer como institución, de esta forma nace el NEW CAMBRIDGE SCHOOL, mediante resolución 00197 de 2005 reconocimiento oficial de la Secretaria de Educación de Norte de Santander, desde ese entonces hasta el día de hoy cumple con su labor pedagógica.

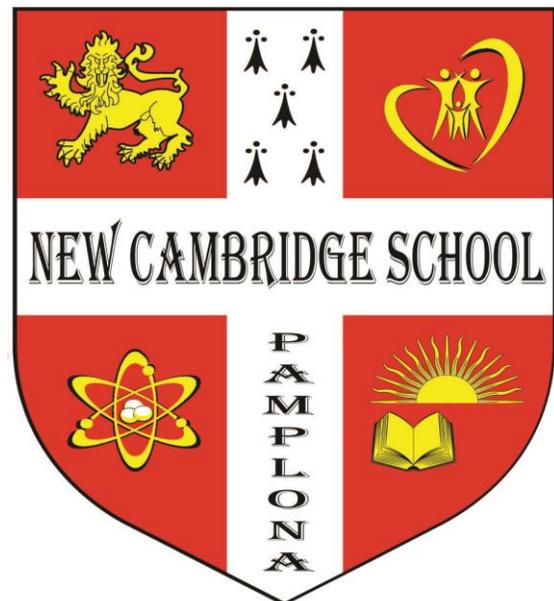
Sus dos primeros años de funcionamiento brindaba los niveles de Nursery hasta Tercer grado de Básica Primaria, al año siguiente se aprueban los niveles Cuarto y Quinto de primaria, según resolución 00179 de 2007 de la Secretaria de Educación de Norte de Santander, luego se expide la resolución N° 002412 de 2009 y la Resolución de Ampliación Básica Secundaria 00940 del 03 de abril de 2017 con la cual se mantiene hasta el momento.

1.2. SIMBOLOS DE LA INSTITUCION

1.2.1. EL ESCUDO

De forma romboide consta de cuatro secciones separadas por una cruz en el centro con la descripción horizontal NEW CAMBRIDGE SCHOOL y en la vertical Pamplona, en el recuadro superior izquierdo un león que representa el liderazgo que debe ejercer nuestra comunidad educativa, en el recuadro superior derecho la familia e la sociedad y la unión familiar de nuestra institución.

En el recuadro inferior izquierdo el símbolo de tecnología que significa una de nuestras potencialidades para que nuestros educandos enfrenten los cambios acelerados de la globalización, y en el recuadro inferior un libro abierto como signo de toda fuente de información y un sol en el horizonte, mostrando el camino a seguir.



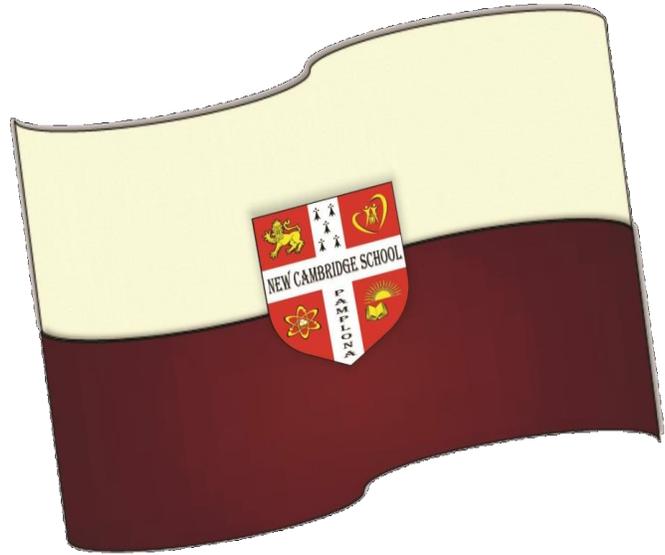
1.2.2. LA BANDERA

La bandera de esta institución educativa está conformada por dos franjas y su escudo en el centro

Cada franja tiene un significado:

El color crema que representa la tranquilidad, elegancia y pureza que demuestran los y las estudiantes del **New Cambridge School** y se ve reflejada en la inocencia y transparencia de sus corazones.

El color Vinotinto, simboliza la fuerza, la dedicación y la vocación del estudiante, del cuerpo docente, administrativo y de los padres de familia.



1.2.3. EL HIMNO NEW CAMBRIDGE SCHOOL



I STANZA

*Science and virtue are instructed
 Everyday
 You will always find in our
 Souls and Mind
 The wealth of the spirit
 The light in our eyes
 And the hope in our hearts.*

II STANZA

*We learn to recognize
 The greatness of god
 So that knowledge will be our star
 That will guide our lives.*

CHORUS

*This is our home our
 New Cambridge school
 This is the place in which
 We can value that we do
 We are really proud of our dear
 school
 Here we feel the respect and love.*



1.3. LEMA

Calidad, Calidez y Excelencia

1.4. MISIÓN

Ofrecer una educación pre-escolar, básica primaria, secundaria y media con calidad fundamentada en la enseñanza bilingüe y en la práctica de valores, en el desarrollo de la dimensiones y áreas fundamentales, contribuyendo con la formación académica y personal.

1.5. VISIÓN

Para el 2020 ser la primera Institución Educativa donde el/la estudiante aprenda a pensar, sentir y actuar, a ser responsable, autónomo y libre, desarrollándose como un ser integro, comunicativo, líder sociable, colaborador y comprometido con el entorno.

1.6. POLITICAS DE CALIDAD

La institución educativa **NEW CAMBRIDGE SCHOOL** se compromete a satisfacer las necesidades, expectativas y aspiraciones de sus beneficiarios, garantizándoles una excelencia académica de carácter bilingüe basada en la formación de principios valores éticos y morales, para lograr la competitividad académica dentro de un enfoque de mejoramiento continuo.

1.7. PLANTA FISICA DE LA INSTITUCION NEW CAMBRIDGE SCHOOL

La institución educativa cuenta con una infraestructura acorde a las necesidades de sus estudiantes y personal docente y administrativo, en ella podemos encontrar salones de clase muy bien dotados, espacios de esparcimiento o patio de recreo donde los estudiantes toman sus refrigerios y se divierten en su hora de descanso.

La institución NEW CAMBRIDGE SCHOOL en la actualidad tiene convenios con diferentes instituciones de orden público y privado que le facilitan algún escenario deportivo y laboratorios de investigación donde sus estudiantes pueden realizar diferentes actividades deportivas y científicas para mayor enriquecimiento de su conocimiento.

1.7.1. LA INSTITUCIÓN CUENTA CON:

- Sala de profesores.
- Sala de coordinadores de primaria y secundaria.
- Sala de psicología.
- Sala de informática.
- Tienes 2 espacios para el aprovechamiento de la hora descanso.
- Mini cancha de futbol sala.
- Cafetería.
- Banda de la escuela marcial.
- Sala de materias.
- Secretaria.
- Cuarto de deporte.

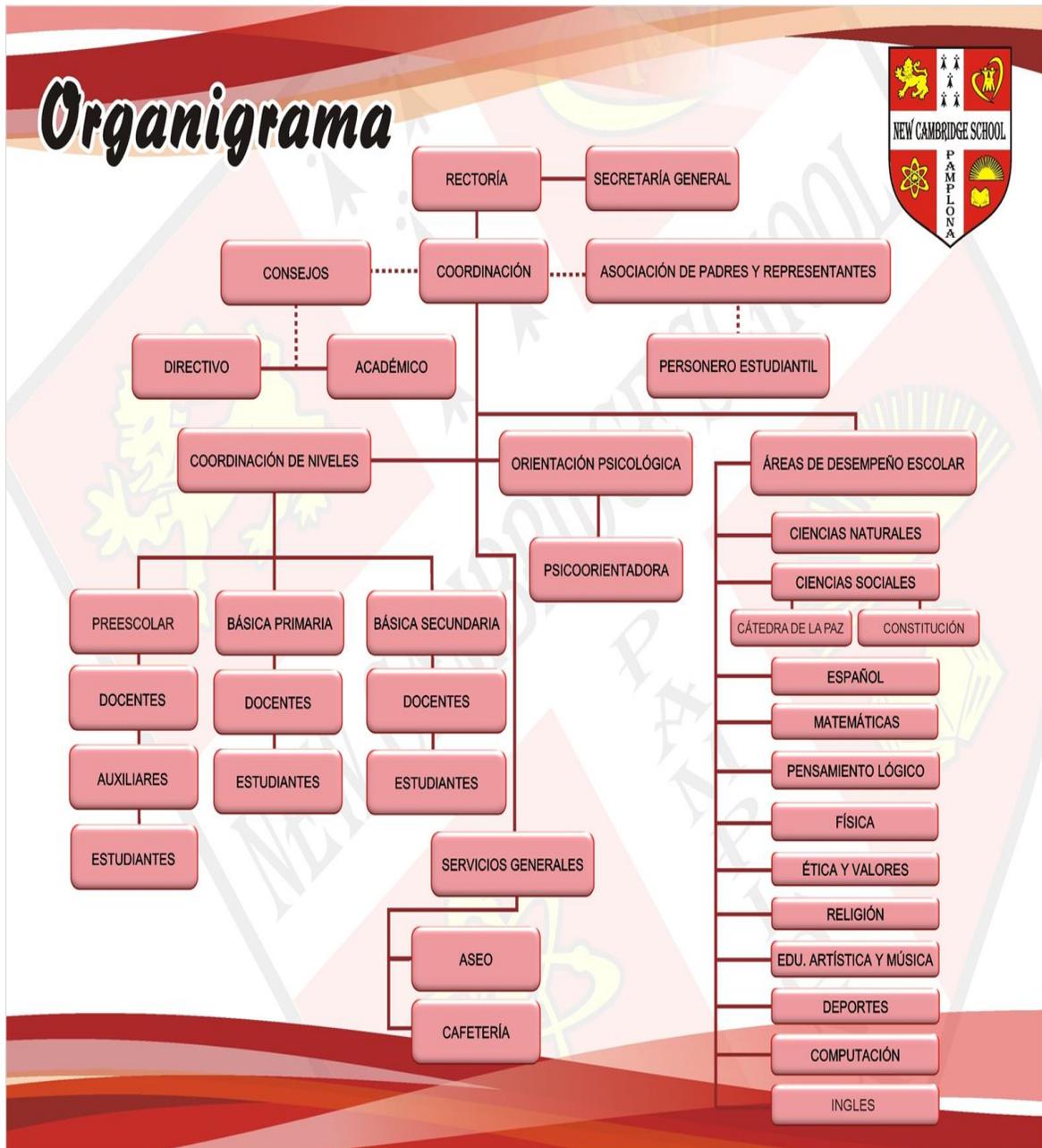
1.8. COMPONENTES ADMINISTRATIVOS

El plantel educativo cuenta con docentes muy capacitados y calificados para las labores de enseñanza-aprendizaje en la institución educativa, los cuales se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

PLANTA ADMINISTRATIVA	
RECTORA	GLORIA ÍNES DUARTE
COORDINADORES	
ACADEMICO	ARMANDO RUEDA
PRIMARIA	CONSTANZA ACEVEDO
SECUNDARIA	NANCY ARCINEGAS

PLANTA DOCENTES		
DOCENTES	GRADOS	N° ESTUDIANTES
MONICA VILLAMIZAR	NURSERY	17
VANESA TUTA ZAFRA	PRE-JARDIN	16
NANCY RIVERA	JARDIN	28
IBETH CASTILLO	TRANSICIÓN 01	15
EVA YAZMIN LANZIANO	TRANSICIÓN 02	19
LUZ ESTELA DURAN	PRIMERO	28
MAIRA TORRES BARRERA	SEGUNDO	24
MARITZA FLOREZ	TERCERO 01	20
YOMARA SANTADER	TERCERO 02	19
YERALDIN TORRES	CUARTO	28
CARMEN ARIAS	QUINTO	23
ANA CAROLINA RINCON	SEXTO	26
ADRIANA BUITRAGO	SEPTIMO 01	18
ZAYDA FERRER	SEPTIMO 02	21
LAURA ELISA GONZALEZ	OCTAVO	18
FRANCEL TORRES	NOVENO	17
SORANA TARAZONA	DECIMO	16

1.9. ORGANIGRAMA



1.10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES 2019 - 1

ABRIL	
15-19	Semana Santa
22	Inicio II Periodo
22	Día de la tierra
23	Día del Idioma
26	Día de la Secretaria
29	Reunión Consejo Académico
30	Reunión Coordinadores

MAYO	
1	Día del Trabajo
3	Entrega de Boletines
13	Mañana Mariana
15	día del Profesor
23	Encuentro de Padres de Familia
26	Día de la Madre
28	Izada de Bandera

JUNIO	
4-5	Repaso II Periodo
5	Día del Medio Ambiente
7-14	Pruebas de Calidad
14	Termina II Periodo y Salida a vacaciones
17	Consejo Evaluativo

JULIO	
8	Regreso de vacaciones
9	Recuperaciones II
11	Entrega de Boletines
20	Día de la Independencia
26	Retiro de Estudiantes
30	Izada de Bandera

1.11. INVENTARIO DE LOS IMPLEMENTOS DEPORTIVOS DE LA INSTITUCION NEW CAMBRIDGE SCHOOL



MATERIALES	CANTIDAD	ESTADO BIRIM
Aros	15	4 buen estado
Balones de baloncesto	5	3 buen estado
Conos medianos	20	B
Cuerdas	4	R
Ajedrez	8	B
Parqués	3	B
Piscina de Pelotas	1	B
Balones de microfútbol	3	Mal estado
Grabadora	1	B
Mini cancha futsala	1	B

1.12. INFRAESTRUCTURA

En la actualidad la institución New Cambridge School posee una infraestructura en excelentes condiciones que brindan un excelente servicio a sus estudiantes, personal docente y administrativo. En su inventario se encuentra:

- Oficina de secretaria general y rectoría.
- Oficina de coordinación primaria
- Oficina de coordinación secundaria
- Sala de profesores
- 1 aula interactiva para los niños de Nursery con su respectiva unidad sanitaria adecuada para la edad de los niños.
- 11 aulas dotadas con tablero acrílico, televisor y escritorios para la sección de preescolar y primaria.
- 7 aulas dotadas de sillas universitarias, tablero acrílico y televisor para la sección de bachillerato.
- 4 unidades sanitarias completas para uso de los estudiantes
- 2 baños para profesores y administrativos.
- Sala de informática dotada de 30 computadores.
- Aula múltiple dotada de 150 sillas.
- Cuarto de deporte.
- 2 Patios de recreo
- Cuarto de aseo.
- Quiosco de cafetería.
- Zona de juegos dotada con piscina de pelotas, jaula de saltos y columpio metálico.



1.13. HORARIO ASIGNADO A PRACTICA EDU. FISICA 2019

HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
6:50 - 7:00	ENTRADA				
7:00 - 7:15	RUTINA				
7:15 - 8:15	TERCERO 01	PRIMERO	TERCERO 01	PRIMERO	TERCERO 02
8:15 - 9:15	TRANSICIÓN 02	SEGUNDO	CUARTO	NURSERY	TRANSICIÓN
9:15 - 10:00	RECREO DIRIGIDO				
10:00 - 10:45	DESCANSO				
10:45 - 11:45	TRANSICIÓN 01	JARDÍN	QUINTO	TRANSICIÓN 02	PRE-JARDÍN
2:00 - 4:00	SEXTO			NOVENO	

1.14. MATRIZ DOFA

1.14.1. DEBILIDAD

En lo que se refiere al área de trabajo para mi caso que serían los escenarios deportivos, la institución solo cuenta con dos patios de juegos un poco reducidos y a la intemperie para realizar las clases de educación física, cuando el clima no favorece y llueve, estos lugares no son los más adecuados para realizar actividad física, los estudiantes por seguridad deben recibir su clase en el aula generando inconformismo entre ellos. Al no contar con escenarios deportivos propios, los estudiantes de bachillerato en algunas ocasiones deben salir de la institución para realizar sus clases prácticas con mayor comodidad, a canchas alternas que quedan bastante alejadas, lo deben hacer a pie, lo cual genera una pérdida de tiempo valiosa y peligro para los estudiante ya que estos deben transitar por zonas de mucho afluente vehicular con aceras bastante reducidas.

Hay que tener también presente que la institución no cuenta con material de apoyo para las clases, esto repercute en que en algunos momentos algunos estudiantes tengan que esperar turnos y esto genera desorden y baja el interés por la clase.

1.14.2. FORTALEZAS

La institución cuenta con personal docente y administrativo calificado que poseen los conocimientos adecuados y con las bases necesarias para su desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje de cada estudiante, además de contar con la infraestructura idónea para dicho fin. En la actualidad está catalogado dentro de los 5 mejores de la región, por el ministerio de Educación Nacional y como su rectora lo expresa el New Cambridge School más que un colegio, es un familia comprometida con la formación en valores de niños y jóvenes que serán los futuros forjadores del progreso de la región y el país.



1.14.3. AMENAZA

La institución educativa en su afán de buscar los mejores resultados académicos se ha olvidado un poco de la educación física.

1.14.4. OPORTUNIDADES

Es muy gratificante ver como los padres de familias se esfuerzan por que sus hijos tengan educación de calidad y no son indiferentes a las propuestas de deporte, cultura y recreación, en este momento la creación de escuelas de formación en iniciación deportiva, música y danzas es una alternativa muy viable que ha empezado a tomar vuelo y ha sido muy bien recibida por los niños y padres que quieren aprovechar su tiempo libre al máximo. Viéndolo desde este punto de vista mi propuesta puede ser muy bien recibido por los niños que les llama la atención lo novedoso y que necesitan más actividad física y diversión en sus horas de descanso.

2.1. OBJETIVOS

2.1.1 GENERAL:

- Ejecutar una propuesta escolar basada en la apropiación de juegos tradicionales durante las horas de recreo, aplicada a los estudiantes de primaria de la institución New Cambridge School en mejora de su desempeño escolar y su identidad cultural.

2.1.2. ESPECIFICOS:

- Diagnosticar las falencias que se presenten durante las actividades escolares diarias de la institución escolar.
- Motivar a los escolares a la práctica de juegos tradicionales autóctonos y heredados de generaciones anteriores como aporte multicultural a la construcción de alternativas de recreación de la sociedad actual.
- Construir el diseño de los juegos pensados en función de las realidades objetivas de los estudiantes y de los espacios actuales con los que cuenta el colegio para su práctica.
- Elaborar una propuesta lúdico-recreativa, como medio para que los beneficiados del proyecto creen sus propios hábitos en la utilización del tiempo libre.
- Organizar variedad de actividades recreativas donde se estimule la práctica de los juegos tradicionales y el espíritu competitivo entre los niños de primaria del colegio New Cambridge School.

2.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La institución NEW CAMBRIDGE SCHOOL en cuanto a su infraestructura para la realización de actividad física, deporte y recreación solo cuenta con dos patios pequeños al aire libre, para la cantidad de estudiantes que en la actualidad se encuentran matriculados; las directivas actualmente tuvieron que optar por que los niños tomen turnos para salir a sus recreo. A pesar de esta estrategia aun los niños no cuentan con espacio suficiente para sus juegos y optan por quedasen en sus aulas o buscar espacios donde sentarse a tomar sus refrigerios y conversar mientras transcurre su receso, porque si corren o juegan pueden chocar bruscamente con sus compañeros o regar sus loncheras.

Teniendo en cuenta el contexto en el cual se desenvuelven los estudiantes pertenecientes a este centro educativo, se hace necesario implementar una propuesta de juegos en espacios reducidos, que facilite a los niños la recreación, diversión y el sano esparcimiento durante su hora de descanso escolar que favorezca la socialización de una forma natural, relacionándose con niños de otros grados, haciendo amigos entre ellos, aprendiendo a resolver los conflictos y obtener una perspectiva más positiva sobre el aprendizaje.

Para el niño todo es pretexto para jugar, ya que responde a una necesidad de probar sus fuerzas, su capacidad de comprensión y su voluntad. El colegio debe presentarles propuestas novedosas, recreativas, cooperativas, situaciones problemáticas para que resuelvan y diferencien las distintas alternativas que puedan presentarse para su aprendizaje. Jugar implica un desafío, y para que sea tal, mi propuesta presentada mejorara su entorno escolar y su capacidad de aprendizaje, ya que mejora el aspecto motor, la necesidad de organizarse, de dialogar, de acordar, de comunicarse en distintos códigos, de reconocer y aceptar diferencias, de ajustarse a distintas reglas y de reconocer la importancia de la cultura y el amor por nuestra idiosincrasia.

2.3. JUSTIFICACIÓN

Suena el timbre y los estudiantes salen corriendo al patio para disfrutar de un tiempo para ellos: **EL RECREO**. Este rato de asueto de los escolares es el momento ideal para que los niños se desconecten de las clases y puedan disfrutar, jugar y gastar su energía de una forma distinta. Los pedagogos y psicólogos aseguran que este espacio de esparcimiento puede ofrecer a los estudiantes beneficios físicos, cognitivos, sociales y emocionales, sobre todo, entre aquellos que cursan Primaria. “La seguridad en el patio, tener acceso al equipamiento adecuado para jugar y el compromiso por parte de los adultos que los vigilan están entre los factores que hacen del recreo una experiencia de calidad”, según una nueva investigación elaborada por La Universidad de Oregón y publicada en el BMC Public Health. (24 enero 2011).

“Los niños juegan y necesitan el recreo”, así de tajante se muestra William Massey (2011), profesor de la universidad de Oregón “Pero no podemos solo pensar en el recreo en función de tenerlo o no tenerlo. Este rato de asueto puede ser muy bueno para el desarrollo del niño o, por el contrario, algo desastroso sino se organiza bien”, añade el experto.

Entre los beneficios del recreo están: facilitar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales para conseguir un objetivo o trabajar en equipo; es una oportunidad para que los menores desarrollen habilidades y resuelvan relaciones deficientes con sus compañeros, aprendan a compartir y sean capaces de resolver conflictos. Si hay algo que se debe tener claro es que los niños aprenden mejor cuantos más activos están.

DESARROLLO METODOLÓGICO DEL RECREO

Docentes realizan juegos previamente seleccionados. Espacio demarcado por el número de grupos y edad.



Desarrolla la personalidad del educando. El estudiante tiene la oportunidad de escoger libremente las actividades , previamente seleccionadas por el docente

Recreo Dirigido

Recreo Orientado

Recreo Supervisado



Los escolares deben estar en condiciones de apreciar y escoger su actividad libremente y el docente organiza, motiva, ayuda y soluciona cualquier conflicto

2.4. POBLACION

Para el desarrollo de esta propuesta se tendrá en cuenta los estudiantes de primaria, por ser ellos los que tienen una jornada escolar bastante extensa y necesitan que su recreo o receso escolar sea divertido, para que les ayude a descargar sus energías o frustraciones que deja la jornada escolar y también a relajarse en un espacio abierto alejados de sus aulas.

GRADO	SEXO		EIDADES	TOTAL
	M	F		
PRIMERO	11	15	6 y 7 años	26
SEGUNDO	20	12	7 y 8 años	32
TERCERO	25	14	8 y 9 años	39
CUARTO	18	11	9 y 10 años	29
QUINTO	15	12	10 y 11 años	27
TOTAL DE LA POBLACION	89	64	6 a 11 años	153

2.5. MARCO TEORICO

Durante mi proceso de mi práctica profesional en el colegio New Cambridge School se ha evidenciado el propósito de programar actividades de juego para hacer uso y aprovechar el receso escolar, sin embargo, estas varían por la falta de espacios y por la situación climática que no favorece la práctica de estas actividades. Mi interés es que la comunidad educativa conozca el valor de los juegos populares y tradicionales en la etapa de educación infantil, y por eso consideramos adecuado empezar primeramente con el significado de juego.

2.5.1. EL JUEGO

Comparto los fundamentos de Jiménez, (2009), entendiendo **el juego** como un instrumento que permite a los niños establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas y roles sociales que les permitan relacionarse con sus iguales y con los adultos. En base a esta definición, Yagüe, (2002), afirma que “el juego es la actividad propia del Niño constructor de su personalidad.” (p. 19) Teniendo en cuenta lo emanado por estos autores, indudablemente considero importante el concepto de juego como aquella actividad basada, principalmente, en el disfrute y el esparcimiento, que puede estar dirigida mediante reglas y normas. A través del juego el niño se expresa e Interactúa con su entorno, aprende a resolver diferentes situaciones, de su vida cotidiana favoreciendo de este modo, el aprendizaje de valores y la interacción con el mismo y con los demás.

Para autores como Montessori, citada en Newson, (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26). La educación infantil debe estar ligada a la diversión, cada día se debe buscar que las clases sean significativas para los niños, tengan un objetivo específico como refiere María Montessori. Las actividades que involucran el juego son más atractivas y motivadoras, atrae la curiosidad de los niños. Los juegos pretenden activar los elementos de aprendizaje. Creando un ambiente lúdico pedagógico y permite a cada estudiante desarrollar sus habilidades propias de aprendizaje.

El juego es calificado como una actividad fundamental en la edad infantil y se hace notorio en las diferentes actividades que se presentan en las instituciones educativas en el tiempo del recreo, y en las de educación física. Para Le Boulch, (s.f.) la educación no tiene como único objetivo la preparación para la vida social con la adquisición de saberes, sino que, a través de estos aprendizajes, era posible tener un desarrollo de la persona en pos de su autonomía en el marco de la vida social.

Como sabemos el juego, y el movimiento es esencial para poder lograr capacidades en los niños. Se basa en un sistema educativo donde el aprendizaje se desarrolla inicialmente con el movimiento corporal, de ello se desprenden múltiples actividades que permiten al niño o niña asociar experiencias de su entorno con nuevos conocimientos, guiados por el maestro(a), alcanzando una enseñanza-aprendizaje vivencial. De acuerdo con esto el teórico Lev Vygotsky, se refiere al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, proveyendo el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

2.5.2. JUEGO POPULAR TRADICIONAL

A continuación, se hará referencia del concepto de **juego popular tradicional**, explicando algunas características, de donde surgió y como fue evolucionando a través que ha pasado el tiempo, como también su aporte significativo en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas. La Vega (2000) define el juego popular-tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona. A si mismo autores como Sarmiento, (2008), amplían al decir que estos juegos se enseñan de manera oral, a partir de abuelos a padres y luego a los más pequeños, relatando sus historias cuando eran niños que ahora, nos enseñan la realidad y de la existencia de estos juegos en épocas pasadas. De acuerdo con estas teorías, se puede afirmar lo que dice también. Sarmiento, (2008): Al afirmar que se trata de juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a



su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó. (p.115).

Pérez, (2011):“Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación,(...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.” Según Méndez y Fernández, (2011) “Conocer el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos puede ayudar al estudiantado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones”.

Los juegos tradicionales son necesarios y de gran importancia en la enseñanza del docente hacia sus estudiantes son juegos que no necesitan muchos recursos y nos dan razones para expresar que son muy útiles para implementarlos en la Educación Infantil. De esta manera, el juego popular tradicional encierra muchas de estas características que posee el juego en sí mismo además de otras que favorecen el proceso de desarrollo de los niños en infantil. Según Yagüe, (2002) “Nuestros juegos, (...) constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”. (p. 30).

Todas las instituciones educativas deberían implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de los niños y niñas pues en esta edad, el juego ejerce un papel fundamental, beneficiando el desarrollo de los niños. La implementación de los juegos tradicionales en esta etapa infantil tiene ventajas, pues se hace más significativo el aprendizaje del conocimiento del patrimonio cultural como el de la sociedad enriqueciendo su desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas, ayudando contundente, a un desarrollo integral en todas las dimensiones del desarrollo. Para concluir estamos de acuerdo, lo que señala Trigo, (1995): “es, pues, la escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (p.3). Por eso, es bueno resaltar la importancia que tiene el docente en su quehacer educativo como agente donde puede transmitir valores culturales como estos donde narre los juegos tradicionales y los enseñe, de manera divertida y practica para fortalecer las necesidades e intereses. Que vea oportunos en sus estudiantes. Finalmente, podemos concluir señalando que es labor de las



instituciones educativas, de los padres de familia y la sociedad en general, la tarea de fomentar y transmitir los juegos populares tradicionales a los infantes.

CAPITULO III

3. INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES

3.1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Dentro del cronograma encontramos las actividades más importantes que se desarrollaron en transcurso de la práctica profesional, además de las fechas establecidas para la ejecución de la propuesta pedagógica.

ACTIVIDADES REALIZADAS											
ACTIVIDADES	ABRIL		MAYO			JUNIO		JULIO			
	3	4	1	2	3	4	1	2	2	3	4
Observación Diagnostica de la institución.	x										
Limpieza, organización e inventario de cuarto y material de deportes.		x									
Charla de inducción a docente y estudiantes sobre el proyecto.			x								
Familiarización de los estudiantes con los juegos tradicionales.				x							
Juego del péndulo.					x						
Juego de jacks.					x						
Juego de metras.					x						
Juego de la rayuela.						x					
Juego de triki.							x				
Juego de Yermis.								x			
Juego de saltando la cuerda.										x	
Juego con aros.										x	

3.3. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	GRAFICA
<p>1. Charla de inducción a la propuesta</p>	<p>Se da a conocer la propuesta a profesores y estudiantes de primaria, quienes fueron la muestra seleccionada para los recreos dirigidos basados en juegos tradicionales</p>	
<p>2. Familiarización de los estudiantes con los juegos tradicionales</p>	<p>Durante los descansos fueron ubicados diferentes juegos tradicionales para que los niños se motivaran a preguntar acerca de ellos y a que se hicieran partícipes en forma voluntaria de la actividad.</p>	
<p>3. Juego del Péndulo.</p>	<p>Con materiales muy sencillos como una cuerda y bolsas plásticas se logra crear un péndulo casero que se gira dentro de un círculo que forman los niños. Ellos lo deben esquivar saltando o agachándose de acuerdo con el sentido que el péndulo gire.</p>	
<p>4. Juego de Jacks</p>	<p>Los Jacks se componen de una pequeña pelota y un grupo de fichas, hay que lanzar la bola e intentar atrapar la mayor cantidad de fichas antes de que vuelva a caer al piso.</p>	

<p>5. Juego de Metras canicas.</p>	<p>Existen numerosas formas de jugar a las metras. Iniciamos trazando un círculo de unos 30 cm. en el suelo y cada jugador coloca el mismo número de canicas en el centro del círculo. El objetivo de este juego es sacar las canicas del círculo, las canicas que salgan del círculo serán del jugador que las haya sacado.</p>	
<p>6. Juego de Rayuela</p>	<p>Con una tiza se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y cada cuadro se enumera 1 al 10. El niño(a) ubicado detrás del primer cuadrado, lanza una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar. Se da inicio al recorrido con un salto a un pie (si hay un cuadro) o a dos pies (si hay 2 cuadros).</p>	
<p>7. Juego de triki</p>	<p>Sobre el patio se ubican 9 aros formando una cuadrícula con nueve espacios. Se conforman dos equipos de 3 integrantes ubicados a 5 metros de los aros. Por turno uno a uno van saliendo a máxima velocidad los jugadores y ubican dentro de los aros conos del mismo color tratando de formar una línea horizontal o vertical.</p>	

<p>8. Juego de Yermis</p>	<p>En este juego, hay dos equipos con igual número de integrantes. El primer equipo intentará tumbar con una pelota plástica una torre de tapitas metálicas protegidas por un integrante del equipo contrario. Si el equipo derriba la torre estos deben correr y no dejasen ponchar al igual que pueden volver a construir la columna de tapas para ser ganadores o de no ser así seden el turno al otro equipo.</p>	
<p>9. Juego de salto de cuerda.</p>	<p>El salto de cuerda habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta.</p>	
<p>10. Carrera de sacos</p>	<p>Para ejecutar la carrera entre niños, ellos se meten adentro del saco agarrándolo fuerte con las manos, y van saltando sin salirse ni caerse del saco, el que llegue primero al otro lado del terreno, es el ganador.</p>	
<p>11. Festival de Juegos Tradicionales</p>	<p>Para incentivar un poco más a los niños a la práctica de juegos tradicionales, se organizó un minicampamento al aire libre y en un espacio amplio donde la competencia sana los motivo a los estudiantes a ser partícipes de la actividad.</p>	

3.4. METODOLOGIA

CHARLA DE INDUCCIÓN AL PROYECTO	
Competencia	Informar por medio de una charla la propuesta recreativa a desarrollar, para motivar a los estudiantes a que participen de ella.
Actividad# 1	Reunión con directivas y docentes de la institución donde se expuso la propuesta, se programaron las actividades a realizar durante los recreos dirigidos al igual que la asignación de espacios y horarios para la ejecución.
Actividad # 2	Con el permiso de las directivas y supervisor se me permitió que al inicio de la clase de educación física expusiera ante cada grupo mi propuesta de juegos tradicionales, con el fin de motivar a los estudiantes a participar de las actividades durante los recreos.

Grafica



FAMILIARIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON LOS JUEGOS TRADICIONALES DURANTE LOS RECREOS DIRIGIDOS.

Competencia	Incentivar los estudiantes a la práctica de actividad física mediante los juegos tradicionales
Actividad# 1	Ubicación de carteles informativos en los diferentes patios con los aspectos más relevantes sobre los juegos tradicionales.
Actividad # 2	En cada patio se ubicaron los diferentes juegos tradicionales para atraer la atención e interés de los niños a participar de las actividades por voluntad propia.

Grafica



JUEGO DEL PÉNDULO

Competencia	Mejorar la coordinación de los diferentes segmentos corporales por medio del juego.
Actividad# 1	 <p>Elaboración del péndulo: se diseñó una pelota con bolsas plásticas que se ataron fuertemente con cinta, dándole muchas vueltas, en la punta se colocó una cuerda o lazo de unos dos metros de longitud y de esta forma ya tenemos nuestro péndulo.</p>
Actividad # 2	<p>Explicación y reglas del juego: los participantes forman un círculo y siempre permanecer en el. En el centro se ubica el profesor quien es el encargado de girar el péndulo. Cuando la bola haga su recorrido por arriba los participantes deben esquivar agachándose y cuando la bola se desplace por abajo es decir rozando el piso los participantes saltan para evitar ser tocados por esta.</p> <p>El niño que durante el juego sea tocado por la péndulo debe abandonar el círculo, ubicarse a un lado hasta que el profesor de nuevamente de la orden de iniciar el juego.</p>

Grafica



EL JUEGO DE MATATENAS O JACKS	
Competencia	Adquirir destrezas en mejora de la motricidad fina.
Actividad# 1	Dar a conocer el juego: este es un juego en el que principalmente influye la destreza óculo manual de los participantes. Se juega sobre una superficie lisa, los elementos necesarios son un conjunto de jacks que tienen forma de "X" fabricados en plástico y una pelota pequeña de goma que rebote.
Actividad # 2	Reglas y juego en sí: el jacks se juega entre dos o más personas, y cada participante juega con una sola mano. El grupo de jacks, se deja caer de una altura aproximada de 30 cm sobre el piso, a modo que queden al alcance del o los participantes. Con la pelota en una mano se deja caer sobre la superficie horizontal; en cuánto la pelota deja la mano del participante, el mismo alcanzará hacia las piezas tomando con la misma mano una de éstas; enseguida cogerá nuevamente la pelota con la misma mano. Continuará con el mismo procedimiento hasta terminar de atrapar todos las jacks que están sobre el piso, los lanza nuevamente y luego inicia cogiendo de a dos, tres y así sucesivamente hasta que pierda la pelota o fracase en tomar la pieza o piezas siguientes.

Grafica



YERMIS

Competencia	Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y regla que rigen el juego.
Actividad# 1	<p>Inducción a los niños al juego: Se recolectan un grupo de tapas de gaseosa metálicas de ocho a doce y un balón mediano de plástico, se arman dos equipos con igual número de jugadores y entre ellos se elegirá quienes inician el juego ósea quienes atacan y quienes defienden, el equipo que defiende va hasta el sitio donde se han apilado las tapas una sobre otra y uno de los integrantes del equipo se ubica con sus piernas abiertas protegiendo la torre de tapas. El juego consiste en que los dos equipos se enfrentan, el equipo que defiende debe tratar de ponchar a sus contrarios haciéndose pases entre ellos mismos, por su parte el equipo que ataca debe intentar armar nuevamente la torre de tapas evitando ser ponchados, cuando se logra armar la torre el equipo grita “Yermis”, se comprueba que se armó bien la pila y si es así el equipo triunfador vuelve a lanzar. Si no se logran armar las tapas y todos los integrantes del equipo atacante son ponchados el turno de derribar se cede al otro grupo.</p>
Actividad # 2	<p>Ejecución del juego: con los equipos ya formados se inicia el juego, siempre el docente debe estar atento al juego haciendo las veces de árbitro para evitar discusiones entre los niños</p>

Grafica



CANICAS O METRAS	
Competencia	Utilizar los espacios pequeños que ofrece el colegio para la práctica de juegos que desarrollen en el niño sus capacidades motrices y cognitivas.
Actividad# 1	Dibujo del sitio de juego e inscripción de jugadores: se dibuja un círculo sobre el piso y dentro de él se colocan las canicas apostadas es decir 3 canicas por cada jugador inscrito y las que ellos deseen conveniente en común acuerdo
Actividad # 2	Los jugadores por turnos van lanzando sus metras o canicas hacia el círculo desde un punto antes demarcado como a dos metros de distancia aproximadamente, buscando sacar las que están dentro de él, de modo de quedarse con ellas. Si una canica lanzada queda dentro del círculo, esta pasa a formar parte de las demás canicas que quedan por disputarse. Y el jugador debe lanzar nuevamente. Entre jugadores pueden alejarse la canica de lanzamiento. El juego termina cuando todas las canicas han sido sacadas del círculo.

Grafica



SALTAR LA CUERDA	
Competencia	Incentivar a los estudiantes a la práctica de actividad física, coordinando movimientos básicos como lo son los saltos.
Actividad# 1	Saltar la cuerda individualmente: en un inicio y para ir familiarizando a los niños con el juego se recomienda, que se practique el salto individualmente, es decir cada niño con una cuerda.
Actividad # 2	Saltar la cuerda por equipos: El salto doble consiste en que dos participantes tomen los extremos de la cuerda y la hagan girar rápidamente, mientras otros dos participantes saltan continuamente sobre ella, sin chocar, ni enredarse, ganando aquel participante que salte más, algunas veces mientras se interpretan canciones.

Grafica:



FESTIVAL DE JUEGOS TRADICIONALES

Competencia	Utilizar los juegos tradicionales como herramienta para fomentar el aprendizaje cultural autóctono y la práctica de actividad física en los estudiantes.
Actividad# 1	Junto con las directivas y profesores se programó un minicampamento al aire libre, con todos los estudiantes de primaria cada grupo con su respectiva identificación (brazalete de color, escudo y bandera).
Actividad # 2	Teniendo en cuenta las condiciones del terreno se diseñaron una serie de estaciones donde los niños pudieron recrearse más de cerca con los juegos tradicionales.

Grafica





3.5. PLAN DE EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

PLAN DE EJECUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES				
SEMANA DE APLICACION	GRADOS	TEMA	TIPO DE ACTIVIDAD	TIEMPO X DÍA
Semana 1. (Mayo 01,02 y 02 /19)	1°, 2°, 3°, 4° y 5° grado.	Inducción a estudiantes a la propuesta de juegos tradicionales	Charla informativa acerca del contenido del proyecto de recreos dirigidos.	30min. (1grado por día.)
Semana # 2. (Mayo 06 al 11/2019)	1°, 2°, 3°, 4° y 5° grado.	Familiarización de los estudiantes con los juegos tradicionales	Se ubicaron en los patios durante el receso escolar los diferentes juegos tradicionales con el fin de atraer la atención de los niños a conocerlos y practicarlos	2 horas diarias.
Semana # 3. (Mayo 13 al	1°, 2°, 3°, 4° y 5° grado.	Juego del Péndulo.	Con materiales caseros como una cuerda y bolsas plásticas se logra crear un péndulo, que	40 min. por grado

17 / 2019)			se gira dentro de un círculo que forman los niños. Ellos lo deben esquivar saltando o agachándose de acuerdo con el sentido que el péndulo gire.	
Semana # 4. (Mayo 20 al 24 / 2019)	3°,4° y 5°	Juego de jacks	El juego de los Jacks se compone de una pequeña pelota y un grupo de fichas, hay que lanzar la bola e intentar atrapar la mayor cantidad de fichas antes de que vuelva a caer al piso.	40 min. por grado
Semana # 5. (Mayo 27 al 31 de 2019)	1°, 2°, 3°, 4° y 5° grado.	Juego de Metras	En los pasillos se dibuja el círculo con tiza y allí cada niño con sus canicas desarrollan el juego que cuanta con muchas variaciones.	40min. por grado
Semana # 6. (Junio 03 al 08 /2019)	1°, 2°, 3°, 4° y 5° grado.	Juego de Rayuela	Aprovechando los espacios alrededor del patio1.Se diseñaron 2 rayuelas para uso de los estudiante	40min/ día por grado
Semana # 7	3°,4° y 5°	Juego de triki	Sobre el patio se ubican 9 aros formando una cuadrícula con nueve espacios. Los dos equipos deben ubicar dentro de los aros conos del mismo color tratando de formar una línea horizontal o vertical.	40min/ día por grado
Semana # 8	3°,4° y 5°	Juego de yermis	En este juego se enfrentan dos equipos. El primero Intentará tumbar con una pelota plástica una torre de tapitas metálicas. Si el equipo derriba la torre estos deben correr y no dejasen ponchar al igual que pueden volver a construir la columna de tapas para ser ganadores.	40min/ día por grado
Semana # 9	2°, 3°, 4° y 5° grado.	Juego de salto de cuerda	Dos participantes toman los extremos de la cuerda y la hacen girar rápidamente, mientras otros participantes saltan continuamente sobre	40min/ día por grado

			ella.	
Semana # 10	3°, 4° y 5°	Juego de carrera de sacos	Para la carrera se marca una zona de partida y una de llegada, los niños, se meten adentro del saco agarrándolo fuerte con las manos, y van saltando sin salirse ni caerse del saco, el que llegue primero al otro lado del terreno, es el ganador.	40min/día por grado
Semana # 11	1°, 2°, 3°, 4° y 5° grado.	Festival de juegos tradicionales	El centro recreativo los tanques fue el escenario donde se diseñó una serie de estaciones donde los niños pudieron recrearse más de cerca con los juegos tradicionales.	5 horas durante un día.

ANEXOS

PLANEADORES DE CLASES





Segundo PERIODO
Del 22 de Abril a 14 de Junio
Grado Nursery



JUSTIFICACION:

En este segundo periodo escolar con los niños se trabajara la lateralidad, esta hace parte del desarrollo psicomotor, su estimulación es un tema de mucha importancia, ya que los niños y las niñas en la etapa inicial, se desarrollan a través de la acción, siendo el cuerpo el medio de contacto con el ambiente.

PROYECTO
Direccionalidad y Lateralidad

Actividad de Inicio: ronda de la canción del calentamiento, los niños realizan movimientos para aumentar su temperatura corporal.

Dimensión: los estudiantes se expresan corporalmente mediante movimientos dirigidos, en mejora de su coordinación.

Tiempo: 15 min

Contenido: calentamiento

Indicador de desempeño: realizar movimientos básicos como caminar, saltar, correr, lanzar, rodar.



Materiales: patio de juegos, música

Estrategias Metodológicas:

Actividad de Inicio: Ronda yo saco mis manitas

Dimensión: Desarrollar la coordinación mediante el ritmo.

Tiempo: 15 min.

Contenido: calentamiento general

Indicador de desempeño: los niños relacionan la música con los movimientos.

Materiales: patio de recreo y conos

Estrategias Metodológicas: los niños se ubican en el patio e inician con desplazamientos en todas las direcciones, caminando en un inicio y luego aumentan la velocidad. A la orden del profesor deben imitar animalitos con movimientos corporales: perro, rana, conejo, tortuga, gusano entre otros. Siempre en compañía del profesor que será su guía para que ellos imiten sus movimientos

- Saludo de bienvenida.
- Formación inicial de los niños en el patio de juegos. tres hileras con igual número de estudiantes y cada uno teniendo de referencia un cuadro azul marcado en el piso
- Ejecución de movimientos al compás de la música: salticos a uno y dos pies, desplazamientos de frente y lateral, elevación de rodillas, rotación de brazos, giros en su mismo eje, esto permitirá que suban sus pulsaciones y ritmo cardiaco moderadamente.

Actividad Central: ejecución del movimiento con ayuda de aros.

Dimensión : ubicación espacial con ayuda de objetos

Tiempo: 40 min

Contenido: ubicación en el espacio (comando adentro- afuera)

Indicador de desempeño:

Los niños acatan las órdenes impartidas, siguiendo los movimientos que realiza el profesor.

Materiales: aros, conos, patio de recreo

Estrategias Metodológicas:

1. Cada niño se ubica dentro de un aro que está colocado sobre el piso.
2. El profesor se ubica frente a ellos de tal forma que los niños lo observen e imiten (espejo).
3. Se inicia demostración por parte del docente del movimiento (adentro y afuera), utilizando de referencia el aro.
4. El niño debe imitar los movimientos y repetirlos cuantas veces sea necesario hasta tenerlos claros durante su ejecución.
5. Los niños deben tener muy claro tanto el movimiento como el concepto. Es decir que cuando su profesor les imparta la orden de adentro ellos ubiquen sus dos pies dentro del aro.
6. Finalmente el niño realiza el movimiento sin ver a su profesor. solo oyendo el comando (dentro-fuera) que este le diga.
7. Corregir a los niños si ejecutan mal el movimiento.
8. Realizar el mismo ejercicio pero esta vez que cada niño tome un cono con sus manos y lo lleve dentro o fuera del aro según la orden impartida por el docente.

Homework

Sugerir a la teacher titular, repaso del comando (adentro –afuera) dentro del aula de clase, que los niños utilicen sus juguetes metiéndolos y sacándolos de la caja o cajón donde se guarda



Actividad Central: ubicación en el espacio comandos arriba - abajo

Dimensión

Tiempo: 40 min.

Contenido:

Indicador de desempeño:

Materiales: patio de juegos, conos, platillos y pelotas

Estrategias Metodológicas: En esta sección de clase los niños dejaron bien claro el concepto arriba – abajo al igual que su ejecución, utilizando todos sus segmentos corporales y algunos materiales como platillos, conos y pelotas.

1. Los niños se ubican en el centro de la cancha formando un círculo.
2. El profesor nombra arriba y levanta sus brazos muy altos, nombra abajo y lleva sus brazos a tocar el piso.
3. Los niños deben imitar el movimiento y grabar el nombre del mismo
4. A cada niño se le coloca al frente un platillo que sostiene una pelota, y cuando el profesor de el comando ellos deben llevar la pelota arriba del cono o debajo del cono.
5. Los estudiantes comienza con desplazamientos por toda el patio y cuando el profesor diga arriba ellos deben estirar sus brazos lo más arriba posible y si le dice abajo deberán doblar sus rodillas y bajar su tronco.
6. Los niños toman pelotas y las lanzan arriba o abajo según el comando impartido.

Homework

Practicar los comandos aprendidos durante la clase en casa, con ayuda de sus padres para afianzar su conocimiento.

CAPITULO IV

4. ACTIVIDADES INTRA-INSTITUCIONALES

ACTIVIDAD	FECHA	EVIDENCIA
Dia del idioma "Languaje Day"	Abril 29/2019	
Dia Mariano	Mayo 13/2019	

<p>Pruebas atleticas, Estadio Camilo Daza</p>	<p>Mayo 14,21 y 28/2019</p>	
<p>Manualidades para la celebracion del dia de la familia</p>	<p>Mayo 31 /2019</p>	
<p>Visita al gimnasio olímpico de la Universidad de Pamplona</p>	<p>Junio 05/2019</p>	

<p>Proyecto “Fortaleciendo lazos de amistad”en centro recreacional los tanques</p>		
<p>Proyecto “creciendo con igualdad, las niñas un gran tesoro”</p>	<p>Junio 06/2019</p>	
<p>Proyecto “miércoles lonchera saludable”</p>	<p>Junio de 05 y 12 /2019</p>	

<p>Bienvenida de vacaciones de mitad de año</p>	<p>Julio 08/2019</p>	
<p>Exposicion fotografica Bicentenario de Colombia.</p>	<p>Julio 22/2019</p>	
<p>Salida pedagógica instalaciones Universidad de Pamplona</p>	<p>Julio 26/2019</p>	



CONCLUSIONES

Me siento muy agradecida con Dios y con la vida por haber vivido esta bonita experiencia como docente en el área de educación física, fueron cuatro meses de mucho aprendizaje, donde se pudo evidenciar los diferentes procesos académicos que se desarrollan dentro de un plantel educativo y las relaciones existentes entre estudiantes, maestros y directivos, siendo todo un engranaje que lleva a la formación de seres humanos íntegros, capaces de transformar la sociedad a partir de valores y conocimiento.

Esta experiencia me ha mostrado cómo es posible aportar como maestro a crear ambientes más agradables para mejorar el desempeño escolar de los estudiantes, los niños necesitan lugares de esparcimiento donde pueda vivir sus etapas de socialización, aprendiendo y acatando las reglas y normas, de allí la importancia de fomentar los juegos que tradicionalmente se han practicado, que unen los amigos, la familia y a la sociedad en un común denominador: "la colectividad".

El rol de docente va más allá de impartir conocimiento, es una responsabilidad bastante grande, en nuestras manos están puestos miles de sueños de cientos de personitas llamadas estudiantes, que necesitan de nuestra ayuda, confianza, acompañamiento en su formación integral. Ser maestro es tener la oportunidad de enfrentarse cada día a una caja de sorpresas: una sonrisa, el llanto, un logro, un interrogante difícil de responder, situaciones que hacen del ejercicio académico una labor gratificante y un reto permanente.

BIBLIOGRAFIA

1. Ángel, G. N. (s.f.). Juegos tradicionales valencianos. Adjuntamente de Valencia: Colección Aula Deportiva.
2. Pérez, M. C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil.
3. https://elpais.com/elpais/2018/06/09/mamas_papas/1528528935_647888.html.
4. Méndez, A. & Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo.
5. Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Innovación y experiencias educativas, 23, 1-17.
Recuperadode:http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf.
6. Yagüe Sanz, V. (2002). Juegos de ayer y de siempre. Madrid: S.L
7. Vega, M. D. (2009). Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación. Bogotá, Colombia: Institución universitaria Iberoamericana.
8. Pere, L. B. & Salvador, O. C. (s.f.). 1000 Juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada. Barcelona: Paidotribo.
9. David F Garcia Taller de educación física. Estimulación temprana. Ediciones Daly 2005



CAPITULO V

5. FORMATOS DE EVALUACION

5.1. PLAN TEORICO

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

PLAN TEORICO PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO - PROFESOR: Gladys Edilma Jaimés D.
 SUPERVISOR: Jonathan Villegas Benavides
 INSTITUCIÓN: New Cambridge School
 FECHA: Julio 31 de 2019

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 redirige las preguntas y respuestas de sus alumnos	3	3
12 Usa correctamente el manejo didáctico de la pregunta	3	3
13 Evalúa de acuerdo con el objetivo propuesto	3	3
14 Se cumplió el objetivo	4	4
15 Presentación personal excelente	2	2
TOTAL	50	50

OBSERVACIONES: Su desempeño fue muy bueno
mostrado buenos planeaciones, practica para
ajustar y emociones durante las actividades
de recreativas, creatividad en sus prác
ticas integral.



5.2. FORMATO DE EVALUACION ESTUDIANTE- MAESTRO

FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO – MAESTRO

NOMBRE ESTUDIANTE: Gladys Edilma Jaimes D.
 CENTRO EDUCATIVO DE LA PRÁCTICA: New Cambridge School
 SUPERVISOR DE LA PRÁCTICA: Jonathan Villegas Benavides

INSTRUCCIONES PARA EVALUAR

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

ETAPAS	NOTA
I. ADMINISTRATIVA	
II. DOCENTE Y	
III. EXTRACURRICULAR	
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.	<u>E</u>
➤ Se le brindan facilidades administradoras y físicas para el desarrollo de la práctica.	<u>E</u>
➤ El supervisor de la práctica fue un apoyo constante en el desarrollo de la propuesta pedagógica.	<u>E</u>
➤ Se le da la importancia que merece el área de educación física, recreación y deportes en la institución.	<u>E</u>
➤ Los recursos asignados fueron suficientes, adecuados y oportunos.	<u>E</u>
2. De la Universidad	
➤ La asignatura de taller pedagógico le dio una pauta general de la práctica profesional.	<u>E</u>



5.3. FORMATO DE EVALUACION PARA SUPERVISOR-ASESOR DE PRACTICA

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
E

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: Gladys Edilma Jaima D.
FIRMA DEL ALUMNO MAESTRO: New Cambridge School
FECHA: Julio 31 de 2019



5.4. FICHA DE EVALUACION DEL PLAN DE CLASE 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: Gladius Edilma Jiménez SUPERVISOR: Jonathan Villegas Benavides
 PERIODO ACADEMICO: Abri - Agosto 2019 FECHA: 31 de Julio de 2019

Aspectos Evaluables	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1. Precisa los contenidos básicos que debe dominar el alumno para recibir el nuevo conocimiento (conducta de entrada).	0.5	0.5	0.5	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	0.5
2. Los objetivos explícitos están bien formulados (Medibles, Observables y Alcanzables)	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	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	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	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	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	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	5.0	5.0	5.0	5.0

5.5. NOTA DE PRACTICA INTEGRAL





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

NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO – PROFESOR: Gladys Edilma Jaime D
 ASESOR: Jonathan Villegas Benavides
 INSTITUCIÓN: New Cambridge School
 CURSO: Praescolar- Primaria FRECHA: Julio 31 de 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:

Se destaco por su buen dominio de grupo y pedagógico en el area realizando diferentes estrategias metodologicas con su proyecto y durante las actividades deportivas.
Talantaciones y muchos exitos.

ALUMNO – PROFESOR: Gladys Edilma Jaime D.
 SUPERVISOR: Jonathan villegas Benavides





ANEXOS

CARTA DE PRESENTACION


 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
GLORIA INÉS DE ACEVEDO
 Institución Educativa New Cambridge
 Pamplona

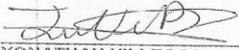
Estimado Rector:

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.

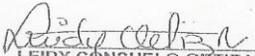
Dentro del plan de estudios de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes aparece la asignatura Práctica Integral, en el cual los estudiantes como su nombre lo indica cumplen con las competencias, habilidades, destrezas, actitudes y visiones entre otras que le permitan vincularse de forma 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.


GLADYS EDILMA JAIMES DELGADO
 ESTUDIANTE


YONATHAN VILLEGAS
 SUPERVISOR

Atentamente,


LEIDY CONSUELO ORTIZ VERA
 Coordinador de Práctica





Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz




CERTIFICADO DE LA INSTITUCION



MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
SECRETARIA DE EDUCACION, NORTE DE SANTANDER
PAMPLONA
NEW CAMBRIDGE SCHOOL
Reconocimiento Oficial Resolución 002412 30 de Abril de 2009; Resolución Ampliación
Básica Secundaria 00940 del abril 03 de 2017 y Resolución Ampliación nivel de Educación
Media Académica No. 000445 del 4 de febrero de 2019 DANE 354518001465

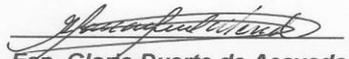
LA SUSCRITA RECTORA DEL COLEGIO NEW CAMBRIDGE SCHOOL

CERTIFICA QUE:

GLADYS EDILMA JAIMES DELGADO, identificada con cédula de ciudadanía No. **37.728.719** de **Bucaramanga** estudiante en formación Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física Recreación y Deportes de universidad de Pamplona; en el marco del convenio interinstitucional de cooperación suscrito por nuestra institución y la Universidad de Pamplona, realizó satisfactoriamente la práctica integral cumpliendo una intensidad horaria de 5 horas diarias en la jornada de la mañana de lunes a viernes con los estudiantes de preescolar y primaria. Desde el 22 de abril hasta el 14 de junio y desde el 8 de julio hasta el 31 de julio de 2019.

La estudiante demostró responsabilidad y cumplimiento durante la práctica integral y conto con la orientación y supervisión del Licenciado Jonathan Villegas Benavidez docente del área.

Esta constancia se expide a petición del interesado con destino a la Universidad de Pamplona a los treinta y un (31) días del mes de julio del año 2019.


Esp. Gloria Duarte de Acevedo
Rectora



Carrera 6 No. 2-20. Tel. 037 5684235-Cel.316 355 3697 – 317 648 5812

Correo electrónico: new_cambridge_school@hotmail.com



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



Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz

EVIDENCIAS DE CLASE DE EDUCACION FISICA PREESCOLAR





CLASE DE PRIMARIA





ACTIVIDADES DENTRO DEL AULA Y ESPACIOS PEQUEÑOS



