

INFORME FINAL “MEJORAMIENTO DE LA COORDINACION MOTRIZ A TRAVES
DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN NIÑOS ENTRE LOS 10 Y 11 AÑOS DE
GRADO SEXTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTIAGO APOSTOL

ESTUDIANTE

JEISSON IVAN RIVERA PEÑARANDA

CODIGO

1094859415

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION
FISICA, RECREACION Y DEPORTES.

VILLA DEL ROSARIO

2020

INFORME “MEJORAMIENTO DE LA COORDINACION MOTRIZ A TRAVES DE
LOS JUEGOS RECREATIVOS EN NIÑOS ENTRE LOS 10 Y 11 AÑOS DE GRADO
SEXTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTIAGO APOSTOL

Estudiante

JEISSON IVAN RIVERA PEÑARANDA

CODIGO

1094859463

Supervisor

ARLES ORTEGA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION
FISICA, RECREACION Y DEPORTES.

VILLA DEL ROSARIO

2020

TABLA DE CONTENIDO

	PAG
<u>INTRODUCCION</u>	5
<u>JUSTIFICACION</u>	6
<u>OBJETIVOS</u>	7
<u>CAPÍTULO I</u>	8
<u>DIAGNOSTICO</u>	8
<u>IDENTIFICACIÓN</u>	8
<u>RESEÑA HISTÓRICA</u>	8
<u>FILOSOFIA</u>	9
<u>MISION</u>	9
<u>VISION</u>	9
<u>PEI (PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIINAL)</u>	10
<u>FUNDAMENTOS PEDAGOGICOS</u>	11
<u>MODELO EDUCATIVO</u>	13
<u>SIMBOLOS INSTITUCIONALES</u>	14
<u>GOBIERNO ESCOLAR</u>	15
<u>RECURSOS FÍSICOS</u>	15
<u>MANUAL DE CONVIVENCIA</u>	16
<u>CAPITULO II</u>	17
<u>INTRODUCCIÓN</u>	17
<u>OBJETIVOS</u>	18
<u>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</u>	19
<u>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</u>	19
<u>METODOLOGÍA</u>	21

<u>JUSTIFICACIÓN</u>	<u>24</u>
<u>MARCO TEÓRICO</u>	<u>25</u>
<u>CAPITULO III INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES</u>	<u>26</u>
<u>CAPITULO IV ACTIVIDADES INTERINSTITUCIONALES</u>	<u>48</u>
<u>CONCLUSIONES</u>	<u>62</u>
<u>BIBLIOGRAFIA</u>	<u>63</u>

INTRODUCCION

En base a referencias teóricas vigentes y en las experiencias educativas de orden Nacional e Internacional, el Proyecto Educativo asume el enfoque pedagógico de Aprendizajes Productivos, por cuanto el trabajo educativo se realiza con niños, niñas y jóvenes que requieren de una formación apropiada para el emprendimiento y para la potenciación de proyecto de vida, que les permitan avanzar desde su condición de pobreza económica hasta mejores escenarios de vida.

Por ello, el concepto de pertinencia como referente de calidad, atraviesa toda la propuesta educativa institucional y determina las líneas de orientación para el trabajo pedagógico y la gestión institucional. El enfoque de los Aprendizajes Productivos al educando una formación situada en su realidad y, a la vez, sentirse incluido y reconocido como protagonista de su propio proceso educativo, razón por la cual, el PEI garantiza que el educando aprenda productivamente en su condición de ser intelectual, social, afectivo, cultural, desde su propia realidad.

Lo contenido y estructurado en nuestro P.E.I. está enfocado en la búsqueda de una contribución y desarrollo de una sociedad deliberante y participativa, además de aportar al desarrollo de una comunidad productiva por medio del fenómeno del espíritu científico, la creatividad la apropiación crítica del conocimiento.

JUSTIFICACIÓN

El proyecto educativo institucional reglamentado por el Ministerio de Educación Nacional es el instrumento orientador que permite a las instituciones educativas generar una hoja de ruta sencilla y comprensible para toda la comunidad.

Con base en referencias teóricas vigentes y en las experiencias educativas de orden nacional e internacional, el Proyecto Educativo asume el enfoque pedagógico de Formación con Aprendizajes Productivos, por cuanto el trabajo educativo se realiza con niños, niñas y jóvenes que requieren de una formación apropiada para el emprendimiento y para la potenciación de proyectos de vida, que les permitan avanzar desde su condición de económica limitada hacia mejores escenarios de vida.

Por ello, el concepto de pertinencia como referente de calidad, atraviesa toda la propuesta educativa institucional y determina las líneas de orientación para el trabajo pedagógico y la gestión institucional. El enfoque de Formación con Aprendizajes Productivos le permite al educando una formación *situada* en su realidad y, a la vez, sentirse incluido y reconocido como protagonista de su propio proceso educativo, razón por la cual, el PEI garantiza que el educando aprenda productivamente en su condición de ser intelectual, social, afectivo, cultural, desde su propia realidad.

Por su parte, el PEI establece la orientación de la gestión, la cual no es otra que garantizar la buena marcha del Modelo Educativo adoptado, de modo que se pueda cumplir eficientemente con las metas establecidas.

OBJETIVOS

Objetivo General

1. Promover el desarrollo social a través de la ejecución de proyectos pedagógicos productivos, la formación investigativa y tecnológica como referente de calidad educativa, calidez humana y desarrollo cultural.

Objetivos Específicos

1. Orientar acertadamente, en función al cumplimiento de la misión y visión institucional, el desempeño del talento humano y ejecución de los recursos financieros, para ofrecer una educación de calidad y pertinente.

2. Adquirir y mantener los recursos y servicios complementarios a la dirección institucional para apoyar eficiente y eficazmente la gestión e interrelación de los procesos directivos, académicos, de convivencia y proyección hacia la comunidad.

3. Aplicar el Plan de Mejoramiento Institucional optimizando la calidad educativa en función de las necesidades de la comunidad.

4. Fomentar entre los miembros de nuestra comunidad educativa la cultura del mejoramiento continuo de los resultados producto de la gestión llevada a cabo en el manejo de los distintos procesos.

CAPÍTULO I INFORME FINAL DE LA PRÁCTICA

DIAGNOSTICO

La primera semana en la institución educativa Santiago apóstol se realizó observación directa, en acompañamiento del docente encargado del área de recreación física y el rector se pudo conocer cómo se estaba trabajando con los diferentes grados de la institución debido a los cambios por la presente situación de la pandemia y de este modo empezar a trabajar con los grados asignados.

La primera semana también se establecieron los horarios que correspondería cumplir, así como también las advertencias que debíamos tener acerca de nuestro comportamiento.

IDENTIFICACIÓN

Nombre del Plantel: Institución Educativa Santiago Apóstol. Dirección: Calle 2 # 4-40 Barrio Centro Municipio: Santiago Departamento: Norte de Santander Teléfono: 310 7873765 Correo Electrónico: santiagoapostol2@hotmail.com Sede Anexa: Gonzalo Rivera Laguado Zona: Urbana DANE: 154680000139 Gonzalo Rivera Laguado DANE: 154680000015 Santiago Apóstol NIT: 890500901-6 CODIGO ICFES: 051185 Carácter: Mixto Calendario: A Jornada: Completa Niveles que Ofrece: Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Técnica y Programa para adultos (SER HUMANO). Última Resolución de Aprobación de estudios: No 004745 del 18 de Noviembre de 2015.

RESEÑA HISTÓRICA.

Desde comienzos de 1952 el venerable Señor cura párroco de esos entonces el presbítero BAUDILIO FLOREZ GUARÍN empezó a trabajar con sin igual en la consecución de una Escuela “Hogar” para el campesino en general fue así como después de varios meses de lucha, este infatigable pastor vio realizada sus deseos gracias al señor Ministro de Educación de ese entonces. Dr. LUCIO PABON NÚÑEZ, la escuela hogar se fundó siendo presidente el Dr. LAUREANO GÓMEZ, fue fundada bajo Decreto N° 0341 de marzo de 1953, el señor cura párroco y la señorita Directora, quisieron que llevara el nombre de LUCIO PABON NÚÑEZ.

Fueron nombrados los siguientes Funcionarios Señorita Custodia Valbuena, como enfermera profesora, el mayordomo herramientero, señor Alfredo Vásquez, Carmen Munevar Viuda de Rojas como profesora de obras manuales. EL VEINTE DE ABRIL, se abrió el establecimiento estando presentes, la señorita Rectora, la profesora de Obras Manuales, el Mayordoma Herramientero, la enfermera. De acuerdo con la documentación fueron llegando las alumnas aspirantes a becas. Como no hubo dotación por parte del Ministerio de Educación y era de urgente necesidad iniciación de labores, se resolvió exigir al alumnado: Un plato, una cuchara, una almohada, una sábana y una estera. Los útiles de

cocina fueron prestados por el cura párroco, como también un escritorio, unas bancas, un armario. En cuanto a mesas la señorita Directora, fue puerta a puerta para conseguirlas

FILOSOFIA

La Institución Educativa Santiago Apóstol, fundamenta sus prácticas pedagógicas en el modelo pedagógico cognitivo-social que desarrolla un proceso educativo integral continuo y permanente, basado en los estándares básicos de competencias ciudadanas y la modalidad media técnica, generando un espacio social, de ciencia, tecnología e investigación. En este sentido, la institución educativa propone formar un ciudadano integro, competente, productivo, creativo, innovador que contribuya al mejoramiento del medio ambiente, a la cultura de paz y de desarrollo de la región y del país.

MISION

La Institución Educativa Santiago Apóstol, es una Institución Incluyente, de carácter público, que ofrece servicios educativos a toda la comunidad partiendo de la política de la primera infancia y educación inicial propuesta por el MEN desde la articulación con el centro de desarrollo integral (CDI), educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica en la modalidad de “PRODUCCIÓN AGROPECUARIA”, en convenio con el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) y educación formal para adultos. Formamos integralmente al estudiante, teniendo en cuenta las características heterogéneas, mediante el desarrollo de competencias y proyectos transversales, que le permiten aplicar los avances científicos, desde el uso de la investigación encaminada en la tecnología, la información y la comunicación como estrategia pedagógica (IEP-TIC), generando apropiación y pertinencia por el buen uso racional de los recursos CIENCIA, PRODUCTIVIDAD Y CALIDAD HUMANA naturales y la conservación del medio ambiente, liderando acciones que conlleven al mejoramiento de la calidad de vida de su entorno familiar, social, generando una cultura de paz.

VISION

La Institución Educativa Santiago Apóstol se proyectará para el 2019, consolidar el Proyecto Educativo Institucional, ofreciendo una educación con inclusión, equidad y calidad, liderando acciones que permitan desarrollar procesos de formación académica, técnica y tecnológica en la modalidad producción agropecuaria, propiciando la conservación y manejo racional de los recursos naturales, a partir del desarrollo de competencias desde el uso de la investigación encaminada en la tecnología, la información y la comunicación como estrategia pedagógica (IEP-TIC), para su crecimiento personal que le permitan ser competitivo, mejorando su calidad de vida y la de su comunidad, generando una cultura de paz.

PEI (PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL)

OBJETIVOS DEL PEI

Formar integralmente a los estudiantes desde el uso de la investigación y las tecnologías de la información y la comunicación como estrategia pedagógica, que le permitan continuar con sus estudios superiores y contribuir al mejoramiento de su entorno familiar, social e institucional, generando una cultura de paz y apropiación del medio ambiente. CIENCIA, PRODUCTIVIDAD Y CALIDAD HUMANA OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- } Promover la investigación como estrategia en las prácticas pedagógicas que desarrollen la curiosidad desde los procesos de indagación.
- } Fomentar el uso de las tecnologías de la información y comunicación en cada uno de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- } Integrar la estrategia pedagógica (IEP-TIC) en el plan de estudios a través de la implementación de proyectos transversales.
- } Crear una política de seguimiento de egresados que permita evaluar el impacto generado por el proyecto educativo institucional. (acción)
- } Fomentar en todos los actos, la participación democrática en la búsqueda del pensamiento del hombre actual, respetuosos de la autonomía y del principio de libertad en los diferentes entornos social, familiar e institucional.
- } Propiciar a través de la cultura de Paz el respeto por la diferencia, basado en los estándares básicos de competencia ciudadana.
- } Generar cultura de apropiación del manejo y conservación de los recursos naturales a través del proyecto ambiental escolar (PRAE) y la modalidad media técnica.
- } Vincular a los padres de familia en el desarrollo de los procesos institucionales a través de escuelas de padres, colegio abierto, actividades extracurriculares, día E, día E de la familia entre otras actividades curriculares.
- } Proporcionar al estudiante la posibilidad de una acertada toma de decisiones al momento de elegir su carrera, ocupación u oficio, bajo la dirección de un adecuado servicio de Orientación Profesional.

‖ La individualización: Cada alumno es diferente y se le debe motivar para que trabaje por cuenta propia según, su interés y las rutas que va diseñado para auto procesarse a sí mismo ante cada reto educativo que asume. Cada auto diseño es individual en la medida que cada alumno entienda su proyecto o problema de manera diferente, lo aborda y busca su solución por caminos diferentes.

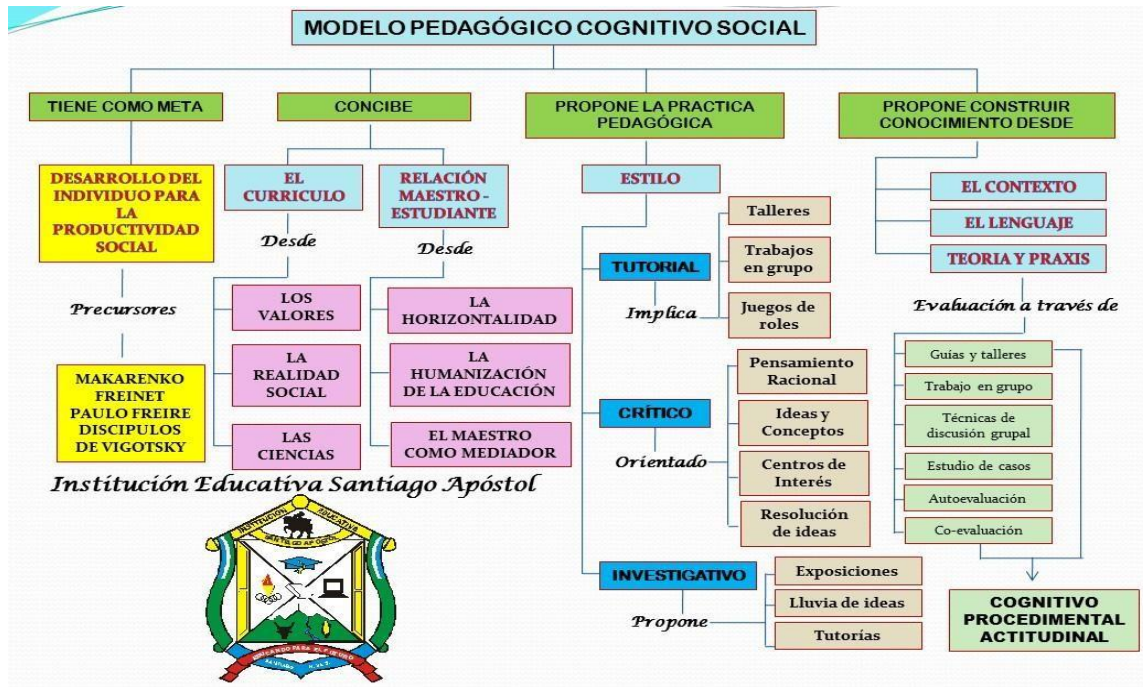
‖ El autoritarismo y el gobierno: el desarrollo de la inteligencia y de la autonomía del alumno desde su propia actividad abarca también su participación activa y deliberadamente en la definición de las reglas de juego y de convivencia de la comunidad escolar a través de experiencias de gobierno y cogestión. La cogestión y el gobierno es una opción pedagógica natural entre personas que se encuentran con las mismas oportunidades de acceso a los conocimientos y a la información, base real para la toma de decisiones y la democracia en la vida de la institución escolar y de la sociedad. La actividad grupal: La actividad CIENCIA, PRODUCTIVIDAD Y CALIDAD HUMANA y el trabajo en grupo no sólo favorecen la socialización sino el desarrollo intelectual y moral de los alumnos en la medida en que la interacción, la comunicación y el dialogo entre puntos de vista diferentes propician el avance hacia etapas superiores del desarrollo.

‖ La actividad lúdica: el juego es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa.

‖ El ejercicio de la función lúdica se toma un factor muy importante para que el alumno aprenda a producir a respetar y a aplicar las reglas de juego, como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propio de los niños. Los alumnos aprenden y se forman mejor cuando producen lúdicamente, con sentimiento, creatividad y alegría.

Modelo Educativo

A continuación se describe en la figura 1, el modelo pedagógico de la institución



SIMBOLOS INSTITUCIONALES



GOBIERNO ESCOLAR.

Este organismo está conformado por el rector, el consejo directivo y consejo académico de la Institución (Artículo 142 de la ley 115 de 1994 y el decreto 1075 de 2015) y demás órganos como el Personero Estudiantil, el Contralor Estudiantil, Consejo de Padres de Familia, Asociación de Padres de Familia, Comisiones de Evaluación y Promoción, Comité de Convivencia, Consejo Estudiantil, Asamblea de Padres de Familia y Titular de grupo.

En la Institución Educativa Santiago Apóstol, el Gobierno Escolar se organiza por períodos de un año y éste se realiza al iniciar las labores académicas. Las funciones, formas de elección y reglamento se encuentran en el Manual de Convivencia. (Anexo Manual de Convivencia)

Recursos Humanos. Actualmente la IE Santiago Apóstol, cuenta con Un Rector,

23 docentes de aula, un docente de apoyo, una secretaria pagadora, una bibliotecaria, un celador y un operario

RECURSOS FÍSICOS.

La institución Educativa cuenta con dos plantas físicas, donde funciona la sede Gonzalo Rivera Laguado sección primaria y Santiago Apóstol funciona la básica Secundaria y la Media Técnica, se cuenta con un número suficiente de aulas pero no las adecuadas ya que es una planta física muy antigua y actualmente se encuentra amenazada por el cerro San Roque, muy deteriorada sus pisos y paredes, los espacios donde circulan los estudiantes en las horas del descanso y al entrar y salir de clase es muy reducido, no existiendo posibilidades de ampliación por sus espacios reducidos y en un futuro no muy lejano se debe ir pensando en la reubicación del total de la IE.

En la sede principal se cuenta con planta física para los laboratorio de física, química, pero por su antigüedad se encuentran deteriorados la dotación es muy pobre, en cuanto a biblioteca se cuenta con planta física y mobiliario no en óptimas condiciones su dotación está muy desactualizada

MANUAL DE CONVIVENCIA.

La educación debe estar orientada a desarrollar la personalidad, las habilidades, las cualidades y las facultades de las personas y en especial las de los niños, niñas y jóvenes, con el fin de prepararlos para la vida activa, inculcándoles el respeto por los derechos humanos, los valores culturales, los propios del medio ambiente, un espíritu de paz, tolerancia y solidaridad; fundamentada en la libertad de la enseñanza establecida en la Constitución Política de 1991, la Ley 1098 de 2006 (Código de la Infancia y la Adolescencia), ley de la juventud y demás normas pertinentes.

Por esto es necesario lograr implementar acuerdos de convivencia tendientes a prevenir y solucionar los conflictos que se presenten en la institución y además, deben garantizar los derechos y deberes de la comunidad educativa, preparar a los estudiantes para el cumplimiento de las leyes y normas sociales, nacionales y mundiales; como también, crear un orden justo y equitativo que asegure las buenas relaciones, la convivencia y la paz.

El objetivo fundamental del Manual de Convivencia es dar a conocer a los estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa sus derechos y deberes y es el resultado del consenso de todos los estamentos de la IE Santiago Apóstol del Municipio de Santiago Norte de Santander; el cual se realizó mediante la revisión del manual existente y construirlo bajo los parámetros de la Constitución Política, la Ley 1098 de 2006 (Código de la Infancia y la Adolescencia), la Ley 115 de 1994, en sus Arts. 73, 87 y 92, Ley 1620 Convivencia Escolar, el Decreto 1075 de 2015, la Resolución 2343 de 1996, el Decreto 1290 y las sentencias de la Corte Constitucional referentes a este tema. (Anexo A Manual de Convivencia).

ACUERDO NO. 07 DE NOVIEMBRE DE 2016

Por cual se modifica el PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI).

El consejo Directivo de la Institución Educativa Santiago Apóstol del Municipio de Santiago en uso de sus atribuciones legales y

CONSIDERANDO:

Que mediante Acuerdo No. 07 del 19 de noviembre de 2016, se adopta el PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI) de la Institución Educativa Santiago Apóstol, el cual otorga identidad y sentido a la institución, a la vez que conforma comunidades pedagógicas, académicas y científicas, proporcionando una nueva organización educativa, con la integración de todos los procesos institucionales.

Que mediante el decreto 1075 de 2015 Titulo 3. Capítulo 1, sección 4, Artículo 2.3.3.1.4.1 Contenido del Proyecto Educativo Institucional.

Que la Constitución Nacional, reza: “La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia, para el mejoramiento cultural, científico y tecnológico y para la protección del medio ambiente” En este orden de ideas, la institución tiene que asumir sus responsabilidades, frente a las exigencias de los cambios sociales, políticos y educativos, para la formación de un tipo de hombre, apto para vivir en la sociedad actual y futura.

Que la ley 115 de 1994 y sus permanentes reglamentaciones que retoman el ejercicio de la autonomía, la democracia; la precisión y valoración de la propia identidad, el reconocimiento de la interculturalidad, la flexibilidad y apertura de los procesos, convirtiéndose en estos constituyen los ejes articulados del PEI.

Que la Ley 715 Diciembre 21 de 2001, sistema general de participación.

Que la Resolución No. 2926 de 1974 del MEN. Por la cual se reglamenta el Bachillerato Agropecuario en desarrollo del decreto No 080 del 22 de enero del 1974.

Código único disciplinario ley734 de 2002

Que en jornadas de trabajo realizadas en fechas diferentes, los participantes, luego de haber leído, analizado y debatido las reformas del PEI.

CAPITULO II

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN _____	<u>18</u>
2. JUSTIFICACIÓN _____	<u>19</u>
3. OBJETIVOS _____	<u>20</u>
a. OBJETIVO GENERAL _____	<u>20</u>
b. OBJETIVOS ESPECÍFICOS _____	<u>20</u>
4. MARCO TEÓRICO _____	<u>21</u>
5. METODOLOGÍA _____	<u>27</u>
6. CONCLUSIONES _____	<u>32</u>
7. RECOMENDACIONES _____	<u>33</u>
8. REFERENCIAS _____	<u>34</u>

INTRODUCCIÓN

La coordinación ha sido siempre de las capacidades fundamentales de los seres humanos, ya que esta permite a las personas realizar movimientos con una mejor fluidez. La coordinación también es de vital importancia para que los niños adquieran un desarrollo motor óptimo, y beneficien su desarrollo integral en las clases de educación física. Porto 2016 “las capacidades físicas coordinativas son aquellas que le permiten a un individuo desarrollar movimientos de manera precisa y eficaz”. Teniendo en cuenta lo anterior podemos observar que la coordinación es de vital importancia, por lo cual en el siguiente trabajo de investigación realizaremos una batería de juegos recreativos donde se trabaje esta capacidad fundamental, con el fin de desarrollarla, y de esta manera brindarle una mejor calidad de educación a los niños de la institución educativa Santiago apóstol del municipio de Santiago

JUSTIFICACIÓN

Es importante que los niños trabajen la coordinación motriz en edades tempranas ya que se verán mejores resultados y será más fácil la adquisición de aprendizaje, y realizarlo de manera alegre y divertida será de gusto para los niños, generando un mayor interés y atención a las clases. Jacob (1990) asume tres funciones básicas de las capacidades coordinativas: “como elemento que condiciona la vida en general, como elemento que condiciona el aprendizaje motor, como elemento que condiciona el alto rendimiento deportivo” esta propuesta pedagógica busca evaluar y desarrollar un programa de juegos recreativos en los que se involucre la coordinación motriz como eje fundamental a mejorar, con el fin de contribuir al desarrollo integral a través de las clases de educación física.

La coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación (Lorenzo, Torres & Barrera, 2005).

Existe una necesidad de estudiar la coordinación motriz en diferentes poblaciones (Teixeira et al., 2015; Torralba et al., 2016) y la relación con otros ámbitos de la educación del niño en edad escolar: con el rendimiento académico (Ruiz et al., 2016; Fernandes et al., 2016)

OBJETIVOS

Objetivo General.

Realizar un programa de coordinación motriz basados en juegos en los niños del grado sexto de la institución educativa Santiago Apóstol

Objetivos Específicos.

Evaluar la coordinación motriz los niños del grado sexto de la institución educativa Santiago Apóstol

Implementar un programa pedagógico coordinativo mediante de juegos recreativos en las clases de educación física en la población objeto de estudio.

Aplicar el programa pedagógico coordinativo en los niños del grado sexto de la institución educativa Santiago Apóstol

MARCO TEÓRICO

Aquí están los antecedentes de los cuales me base para realizar mi propuesta

Consideraciones teóricas acerca de las capacidades coordinativas desde las clases de Educación Física.

Autores: Lic. Harold Fernando Rivera Chamorro, Dr. Ángel Luis Gómez Cardoso, Dra. Olga Lidia Núñez Rodríguez, Dr. Bárbaro Oliva Concepción, Dra. Elizabeth de Armas Hing.

Resumen. En el presente artículo se exponen los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan lo relacionado con la concepción que se asume de capacidades coordinativas y su aplicación consecuente dentro de las clases de Educación Física. A criterio de los autores de este trabajo las capacidades coordinativas en el hombre son una condición fundamental para realizar todo un grupo de movimientos y actividades motrices que dependen de factores internos como lo físico y lo psíquico y de factores externos como el medio que los rodea, es decir, la estimulación que hay para ejecutar un movimiento o una actividad motriz que va desde una unidad motora hasta el movimiento completo en donde esté involucrado una parte o todo el cuerpo y como medios fundamentales para educarlas y desarrollarlas están: los juegos menores y pre deportivos, los deportes, acrobacias, gimnasia básica, gimnasia musical aerobia, danzas y bailes y ejercicios complejos con altas exigencias de combinación intra e intermuscular.

Didáctica de las capacidades físicas coordinativas en clase de Educación Física en secundaria: equilibrio

Autores: María Rosa García Molina

Resumen. El equilibrio junto con la coordinación forman las capacidades físicas coordinativas, que se corresponden con los aspectos cualitativos del movimiento. En el presente texto nos centraremos en el equilibrio, presentando una serie de actividades para desarrollarlo y mejorarlo en clase de educación física.

En el siguiente artículo nos centramos en el equilibrio como capacidad física coordinativa, el modo de practicarlo y desarrollarlo en las clases de educación física.

Se desarrollaran una serie de ejercicios por tríos. El equilibrio se desarrolla en edades tempranas y la coordinación es importante para su buena adquisición. Resultados de los test

En la capacidad de combinación y aparejamiento de los movimientos dio como resultado en los varones que un 44,5% es bueno, un 33,3% muy bueno y el 22,2% restante es excelente. En las mujeres comprobamos que el 9% es malo, el 45,5% es bueno, el 27,3% es muy bueno y el 18,2% es excelente. Modo: 7 Promedio: 7,65 Mediana: 7,50.

En la capacidad de orientación espacio temporal comprobamos en los varones que el 55,6% es malo, un 22,2% es regular, el 11,1% es bueno y el 11,1% restante es muy bueno. En las mujeres el 63,6% es malo, un 9,1% es regular, el 18,2% es bueno y el 9,1% restante es excelente. Modo: 0 y 2 Promedio: 3.45, Mediana: 2.50. En la capacidad de transformación comprobamos que el 100% de los varones y de las mujeres es excelente. Modo: 10, Promedio: 10, Mediana: 10.

Conclusiones: Las capacidades coordinativas testadas fueron la capacidad de combinación y apareamiento de los movimientos que influye tanto en los deportes individuales como en los de conjunto, la capacidad de orientación espacio temporal que presenta vinculación con los deportes individuales y la capacidad de transformación que se relaciona con los deportes de conjunto. En general los alumnos obtuvieron buenos resultados en la primera prueba, muy bajos resultados en la segunda y en la tercera excelentes resultados.

Las capacidades coordinativas en los alumnos del profesorado de Educación Física

Autores: Natalia Gomeñuka y Matías Cabral

Resumen. Comprobar el rendimiento de los alumnos de la carrera en la tercera instancia con respecto a las materias deportivas. Testear las capacidades coordinativas en un grupo de alumnos. Obtener y brindar información sobre como condicionan las capacidades coordinativas en las destrezas. Determinar cuáles son las capacidades coordinativas que se encuentran mejor desarrolladas. Además se cree que con los resultados de la investigación, se comprobará la hipótesis de que la falta de entrenamiento de las capacidades coordinativas repercute en forma negativa en el desarrollo de la motricidad óptima del individuo.

Metodología: Esta es la investigación que utiliza un diseño No Experimental de tipo Transeccional Descriptivo, No Experimental, Resultados: La comparación del peso real y el peso teórico en los varones dio como resultado que el 50% de los evaluados presenta sobrepeso. La comparación del peso real y el peso teórico en las mujeres dio como resultado que el 60% de las evaluadas presenta sobrepeso. Pudimos observar que una parte de los alumnos se encuentra actualmente con sobrepeso y otra parte por debajo de su peso ideal. Conclusiones: Con respecto al peso ideal o sobrepeso de los alumnos evaluados, y habiendo utilizado la fórmula para hallar el peso teórico, comprobamos con los resultados obtenidos que gran parte de los mismos presenta sobrepeso, pero no comprobamos si esto influye o no en la adquisición de las destrezas.

Los juegos recreativos en las clases de Educación Física: una mirada integradora

Autor: Lic. Roque Leopoldo Benítez Vélez

Resumen. La investigación se desarrolló en tres momentos fundamentales: el primero se caracterizó por el estudio teórico del tema, para ello se sistematizaron las principales teorías

sobre la significación de los juegos recreativos para la clase de Educación física. Se realizó el diagnóstico de las principales dificultades relacionadas con el uso de los juegos recreativos en las clases de Educación Física. En el tercer momento de la investigación se realizó la propuesta del Programa de juegos recreativos, para ello se tuvieron en cuenta los gustos y preferencias que presentan las niñas y niños acerca de los tipos de juegos recreativos. Para ello se utilizaron los siguientes métodos empíricos: la observación participante, para diagnosticar la problemática existente en las clases de Educación física con los niños de 7 a 8 años.

Resultados: Predispuso la voluntad para actuar en busca de placer y evidenció otros beneficios observados en los niños, objeto de la investigación, tales como: la exploración y búsqueda del conocimiento y desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento. Contribuyó a desarrollar la actividad voluntaria, caracterizada por hacer esfuerzos para vencer obstáculos y avalada por la reflexión y la toma de decisión. Durante el juego recreativo, los niños también desarrollaron sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. Además el juego recreativo fue importante para el desarrollo físico de los niños, al contribuir a caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas y estimular las funciones cardiovasculares y respiratorias.

Conclusiones: Los juegos recreativos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. La clase de Educación física es un espacio educativo favorable para lograr tal propósito, pero aprovechar las potencialidades requiere tener en cuenta algunos requerimientos, que resultan indispensables para obtener resultados favorecedores del desarrollo integral que requieren los niños.

¿Que son las coordinaciones motrices?

Las coordinaciones motrices son aquellas que permiten a una persona ejecutar movimientos de manera eficaz, precisa y económica. La ejecución de una acción motriz que requiere de exactitud depende de estas capacidades coordinativas para lograr la ejecución correcta del movimiento. Castañer y Camerino (1991): “un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía”.

La coordinación motriz es todo acto eficiente que se adquiere mediante etapas de crecimiento mental y corporal, el tiempo de entrenamiento también es un factor clave en cuanto al desarrollo integral de la persona, en donde lo cognoscitivo, social, afectivo y motriz toman parte fundamental y de urgente énfasis en las etapas de la vida. Coordinación no es solo movimiento, es integrar todo un conjunto de enseñanzas para ponerlas al servicio de una tarea en especial; Por ejemplo, en el momento de saltar la cuerda, todos los sistemas, sentidos y las propias percepciones deben estar totalmente concentradas para ejecutar los movimientos de forma consecutiva y evitar que el cuerpo sea golpeado por el lazo o que los

pies se enreden con este, ojo- mano- pie sería la combinación ideal para describir el mencionado movimiento.

Las diferentes partes del cuerpo y su interacción son lo que generan un movimiento, La calidad y la rapidez de su ejecución es determinado por los diferentes estímulos que desde la más temprana edad haya recibido el niño, Se hace pues importante el temprano estímulo psico-motriz Para definir aún mas que es coordinación hay que ir mucho más allá de la sola palabra locomoción y comenzar hablar del perfecto movimiento; en el cual la energía aprovechada al máximo y no se malgasta ni un poco de ella. Las acciones tienen que ser perfectas porque de otro modo el cansancio aparecería demasiado rápido.

Importancia de la coordinación motriz en la educación física

En educación física, la coordinación se va ejercitando de manera parcial o por etapas que luego podrán ir conectándose hasta lograr una correcta ejecución motriz. Colectivo de profesores de la EIEFD (2005).

La coordinación es pues, una cadena sucesiva de movimientos ordenados y estructurados que permiten la ejecución técnica de algún deporte o actividad. Colectivo de profesores de la EIEFD (2005).

Para lograr esto, además de una buena condición física, es muy importante un buen desarrollo cognitivo del sujeto, pues no se debe olvidar que todo movimiento consciente e intencional del cuerpo obedece a una señal que previamente ha enviado el cerebro.

Tipos de Coordinación

Existen varios tipos de coordinación dependiendo de los órganos o partes del cuerpo que intervienen.

Coordinación Dinámica General. Es aquella que agrupa y exige la capacidad de sincronizar el sistema nervioso y movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes del cuerpo (m musculatura gruesa de brazos, tronco y piernas) para lograr rapidez, armonía, exactitud y economía del movimiento adaptada a diversas situaciones, con el menor gasto de energía posible. Además es fundamental para la mejora de los mandos nerviosos y el afinamiento de las sensaciones y percepciones. Colectivo de profesores de la EIEFD (2005).

AAPHER entiende la coordinación dinámica general como; aquellos movimientos que exigen recíproco ajuste de todas las partes del cuerpo y, en la mayoría de los casos, implica locomoción.

Coordinación óculo pedal: Son movimientos donde se coordina lo percibido por la vista y una acción ejecutada por uno o ambos pies. Ejemplo: pase, recepciones (atrapadas), golpes, rebotes e impulsos de objetos con uno o ambos pies.

Coordinación óculo manual: La coordinación óculo-manual también llamada ojo-mano, es una habilidad cognitiva compleja, que nos permite realizar simultáneamente actividades en las que tenemos que utilizar los ojos y las manos. Colectivo de profesores de la EIEFD (2005).

Coordinación Óculo Segmentaria: Tiene que ver con los movimientos realizados por ciertas partes del cuerpo específicas como los brazos o piernas, relacionándose con objetos como pelotas, u otros objetos.

Recreación: La recreación es la disciplina cuyo propósito es utilizar las horas de descanso (tiempo libre), en el cual puede el hombre aumentar su valor como ser humano y como miembro de la comunidad, ocupando este tiempo con actividades creadoras y motivándolo para que se enriquezca en los dominios profesional, artístico - cultural, deportivo y social.

Colectivo de profesores de la EIEFD (2005).

La recreación puede ser activa o pasiva. La recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos.

Importancia de la recreación

- Enriquece la vida de las personas
- Contribuye a la dicha humana
- Contribuye al desarrollo y bienestar físico.
- Es disciplina.
- Fomenta cualidades cívicas.
- Educa a la sociedad para el buen uso del tiempo libre.

La Educación Física

Educación física es una disciplina que se centra en diferentes movimientos corporales para perfeccionar, controlar y mantener la salud mental y física del ser humano.

Esta disciplina se puede ver como una actividad terapéutica, educativa, recreativa o competitiva que incentiva la convivencia, el disfrute y el compañerismo entre los participantes.

La educación física es una actividad obligatoria tanto en la primaria como en la secundaria. En muchos países, las instituciones encargadas de regular las actividades educativas promueven un contenido curricular para ser trabajado con los alumnos en el año escolar. Esta disciplina es dirigida por un profesional instruido en un curso superior de educación física con conocimientos en ciencias biológicas, salud y el cuerpo humano.

La educación física también se refiere a un conjunto de actividades lúdicas que ayudan al individuo vincularse con el medio que lo rodea ayudando a conocer su entorno social. En este sentido, se incentiva la práctica de actividades como la danza, el entrenamiento funcional y el yoga, entre otras, con el fin de mejorar la expresión corporal e incentivar la participación del individuo en su comunidad.

COLOCAR TODOAS LOS AUTORES EN LA BIBLIOGRAFIA

Javier Solas, (2006). Define la educación física de un punto de vista..... La educación física puede contemplarse como un concepto amplio que trata de desarrollo y la formación de una dimensión básica del ser humano, el cuerpo y su motricidad. Dimensión que no se puede desligar de los otros aspectos de su desarrollo, evolución-involución. Por lo tanto, no se debe considerar que la educación física está vinculada exclusivamente a unas edades determinadas ni tampoco a la enseñanza formal de una materia en el sistema educativo, sino que representa la acción formativa sobre unos aspectos concretos a través de la vida del individuo, es decir, constituye un elemento importante del concepto de educación física continua de la persona.

Juegos Recreativos Utilizados en el Proyecto

La Real Academia Española define los juegos recreativos como conjunto de acciones que se utilizan para la diversión y cuya finalidad más importante es lograr disfrute de quienes las realicen.

1. Piedra, papel o tijera corriendo por aros y driblando el balón.
2. La lleva, driblando el balón
3. Carrera en slalom driblando el balón y en competencia
4. El espejo driblando el balón.
5. La cadena.
6. Todo lo contrario.
7. El rey.
8. Carrera de obstáculos.

9. Cazamariposas.

METODOLOGÍA

Esta propuesta pedagógica investigativa presenta un tipo de investigación descriptivo.

Se va puntualizar las características de la población que está estudiando. En otras palabras, el objetivo es describir la naturaleza de un segmento demográfico, sin centrarse en las razones por las que se produce determinado fenómeno. Es decir, “describe” el tema de investigación, sin cubrir “por qué” ocurre.

Población. El presente trabajo tiene como población de estudio al total de los 20 estudiantes del grado sexto de la institución educativa Santiago apóstol del municipio de Santiago

Muestra. Para la muestra de la población de estudio, se tomaron 20 estudiantes del grado sexto de la institución educativa Santiago apóstol del municipio de Santiago

La Variable de Medición. La coordinación motriz por medio del test 3js a modo de pre y pos test. El test en una batería de 7 pruebas.

1. Salto vertical: Colócate de lado a la pared y bajo el metro que habrás colocado anteriormente de forma vertical. Medida sin salto: Al inicio del test mantén los pies planos sobre el suelo y estira el brazo hacia arriba lo más alto posible. Registra la distancia alcanzada (recuerda tener los pies completamente planos en el suelo). Medida tras el salto: Sepárate aproximadamente a 1-2 palmos de la pared. Flexiona ligeramente las piernas y salta hacia arriba lo más alto posible. Toca la pared en el punto más alto del salto. El dedo corazón pintado de tiza, habrá dejado una marca en la pared. Registra la altura alcanzada.
2. Giro longitudinal de 360 grados: Pisando la cruz, y concretamente la línea paralela a la línea de fondo, realizar un salto vertical y simultáneamente un giro en el eje longitudinal. El objetivo máximo es realizar un giro completo de 360°. Cuanto más se acerque a los grados máximos, la puntuación obtenida será más alta. El alumno puede girar siguiendo la dirección que estime oportuna.
3. Lanzamiento de objetos: Coger una pelota de tenis, meterse dentro de un cuadrado de 1'5 x 1'5 metros y lanzar teniendo como objetivo que toque el poste de una portería de balonmano, que está situado a cinco metros. Posteriormente, salir del cuadro, coger la segunda pelota y volver a lanzar al objetivo.

4. Golpeo de objetos: Realizar la misma operación que en la prueba tercera pero golpeando con el pie un balón que debe estar parado antes de golpearlo y debe tocar el poste de la portería.
5. Carrera en slalom: Desplazarse corriendo haciendo eslalon, desde que sale del cuadro de lanzamiento-golpeo hasta que llegue al punto de la siguiente tarea, mediante tres conos situados a 9 metros de la línea de fondo, el primero; a 13,5 m de la línea de fondo, el segundo; y a 18 m de la línea de fondo, el tercero.
6. Conducción en dribling: Se coge el balón de baloncesto, que está dentro de un aro, y se realiza el recorrido de ida y vuelta de los tres pivotes empleados para la carrera de eslalon mientras se bota el balón. Es conveniente advertir la necesidad de no mirar el balón y utilizar de forma coordinada ambas manos. El balón se deja colocado dentro del aro tras pasar el último obstáculo.
7. Conducción en slalom con en pie: Se vuelve a recorrer la misma distancia de ida y vuelta de los tres pivotes, pero sin hacer eslalon, mientras se conduce un balón de fútbol-7. Llegar al último obstáculo y volver por el lado contrario de los pivotes. La prueba finaliza cuando el balón sobrepasa el último poste, debiendo a continuación colocarlo dentro del aro.

En donde cada una de las pruebas tiene una valoración de 1 a 4 para determinar el nivel en que se encuentra el estudiante

Prueba 1

1 PUNTO: no se impulsa con las dos piernas simultáneamente, no realiza flexión de tronco.

2 PUNTOS: flexiona el tronco y se impulsa con ambas piernas, no cae con los dos pies simultáneamente.

3 PUNTOS: se impulsa y cae con ambas pero no coordina la extensión simultánea de brazos y piernas.

4 PUNTOS: se impulsa y cae con los dos pies simultáneamente coordinando brazos y piernas.

Prueba 2

1 PUNTO: realiza un giro entre 1 y 90 grados.

2 PUNTOS: realiza un giro entre 91 y 180 grados.

3 PUNTOS: realiza un giro entre 181 y 270 grados.

4 PUNTOS: realiza un giro ente 271 y 360 grados.

Prueba 3

1 PUNTO: el hombro no realiza rotación lateral de hombro y brazo y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás.

2 PUNTOS: realiza poco movimiento de codo y existe rotación externa de la articulación del hombro.

3 PUNTOS: hay armado del brazo y el objeto se lleva hasta detrás de la cabeza

4 PUNTOS: coordina movimiento fluido

Prueba 4

1 PUNTO: no coloca la pierna de apoyo al lado del balón. No hay una flexión y extensión de la rodilla de la pierna que golpea.

2 PUNTOS: no coloca la pierna de apoyo al lado del balón y golpea con un movimiento de pierna y pie.

3 PUNTOS: se equilibra sobre la pierna de apoyo y balancea la pierna de golpeo, siguiendo una secuencia de movimiento de cadera, pierna y pie.

4 PUNTOS: movimiento fluido.

Prueba 5

1 PUNTO: las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual, fase aérea muy reducida.

2 PUNTOS: se distinguen las fases de amortiguación e impulsión pero con un movimiento limitado del braceo.

3 PUNTOS: existe braceo y flexión del codo, pero no facilitan la fluidez del movimiento.

4 PUNTOS: coordina en la carrera brazos y piernas, se adapta al recorrido establecido cambiando la dirección.

Prueba 6

1 PUNTO: necesita agarre del balón para darle continuidad al bote.

2 PUNTOS: no hay igualdad en la altura del bote o no se acompaña el balón.

3 PUNTOS: se utiliza la flexión y extensión de codo y muñeca para ejecutar el bote.

4 PUNTOS: coordina correctamente el bote utilizando la mano y brazo más adecuado.

Prueba 7

1 PUNTO: necesita agarrar el balón con la mano para darle continuidad a la conducción.

2 PUNTOS: no hay igualdad en la potencia del golpeo

3 PUNTOS: utiliza 1 sola pierna para dominar constantemente el balón.

4 PUNTOS: utiliza la pierna más idónea y domina constantemente el balón.

Tabla 1 Valoración del Test 3js

		6 years	7 years	8 years	9 years	10 years	11 years	Level of motor coordination
BOYS	Interval 5	24 – 28	25 – 28	26 – 28	27 – 28	28	28	Very good
	Interval 4	20 – 23	21 – 24	23 – 25	23 – 26	25 – 27	25 – 27	Good
	Interval 3	17 – 19	18 – 20	19 – 22	20 – 22	21 – 24	22 – 24	Normal
	Interval 2	13 – 16	14 – 17	16 – 18	16 – 19	18 – 20	18 – 21	Quite bad
	Interval 1	7 – 12	7 – 13	7 – 15	7 – 15	7 – 17	7 – 17	Bad
	Average	18.52	19.73	21.03	21.64	22.81	23.40	
	TD	3.453	3.506	3.612	3.513	3.435	3.378	
GIRLS	Interval 5	20 – 28	21 – 28	22 – 28	23 – 28	23 – 28	25 – 28	Very good
	Interval 4	17 – 19	18 – 20	19 – 21	20 – 22	20 – 22	22 – 24	Good
	Interval 3	14 – 16	16 – 17	17 – 18	17 – 19	18 – 19	18 – 21	Normal
	Interval 2	11 – 13	14 – 15	14 – 16	15 – 16	15 – 17	15 – 17	Quite bad
	Interval 1	7 – 10	7 – 13	7 – 13	7 – 14	7 – 14	7 – 14	Bad
	Average	15.76	17.25	17.96	18.66	19.09	20.05	
	TD	2.949	2.385	2.623	2.655	2.641	3.235	

La valoración de la coordinación motriz en edad temprana es una de las exigencias del profesional de la Educación Física y de los investigadores en este campo. El test 3JS tiene como objetivo evaluar el nivel de coordinación motriz de los niños y niñas de 6 a 11 años. Se realiza un recorrido con 7 tareas de forma consecutiva y sin descanso intermedio: saltos verticales, giro, lanzamientos, golpes con el pie, carrera de slalom, bote con slalom y conducción sin slalom. En el documento que se presenta a continuación se describen las tareas de la que consta el test, se explica de forma detallada cada uno de los cuatro criterios de valoración cualitativa en cada una de ellas y se presenta una hoja de registro didáctica para evaluar un grupo de niños. Además, se describen las variables de valoración dentro del análisis de los resultados: Nivel de coordinación motriz, de coordinación locomotriz y de coordinación control de objetos (mano y pie) y Ratios y Cocientes para profundizar en el análisis comparativo entre las expresiones de la coordinación. CENIZO (2015).

CONCLUSIONES

A pesar de las dificultades presentadas en las prácticas docentes debido a la emergencia sanitaria por covid-19 se pudieron realizar una serie de actividades de manera virtual, en conjunto con docentes, alumnos y padres de familia.

Se pudo observar que se presentaron problemas para tener acceso a las herramientas virtuales ya que no todos los alumnos contaban con un computador o celular y los cyber (café internet) nos prestaban un buen servicio ya que el internet era al precario aparte de este problema para algunos alumnos los precios eran de difícil acceso, por lo cual se tenían que dirigir al parque y conectarse de redes públicas para recibir y enviar las actividades, a pesar de estos problemas se pudo notar que los estudiantes presentaban interés en realizar las actividades.

Concluyó que al realizar la valoración de la coordinación dinámica general y específica por medio del test 3js que el desempeño general de los niños es básico ya que en la realización de las tareas se observa falta de simultaneidad en movimientos coordinados, poca utilización de apoyos corporales, pérdida de la atención y falta de dominio en capacidades y habilidades motrices.

La valoración de la coordinación motriz de los niños participantes de la institución educativa Santiago apóstol, evidenció que los participantes del programa tienen dificultades en la calidad y eficiencia de los movimientos. Asimismo, en el desarrollo de la coordinación dinámica general y la coordinación viso-motriz.

RECOMENDACIONES

Es importante diseñar e implementar un protocolo para evaluar la coordinación dinámica general, coordinación viso-motriz, capacidades coordinativas y capacidades físicas para aplicarlo a todos los niños cuando se vaya a realizar el programa.

Tomar el liderazgo para mejorar los procesos pedagógicos, contratar formadores expertos en el área motriz para los niños y socializar la importancia de la actividad física para salud y la calidad de vida.

Los educadores de las escuelas de iniciación y formación deportiva deben propender por apoyar el proceso de valorar la motricidad en sus alumnos o deportistas.

Concientizar sobre la importancia de la práctica de la actividad física a los niños, padres de familia o acudientes y directivos de colegios, escuelas de formación e iniciación deportiva para mejorar la salud y la calidad de vida.

REFERENCIAS

Cenizo Benjumea, J., Ravelo Afonso, J., Morilla Pineda, S., & Fernández Truan, J. (2017). Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejecución (Motor Coordination Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation). *Retos*, (32), 189-193.

Abellán, J & Sáez-Gallego, N. (2015) Performance of the athletes with intellectual impairment in motor tests. Differences in age and gender. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación* (27), 40-47.

Abouzeid, M. (2012). Developmental Perspective: motor control, coordination, rehabilitation. Physical activity and healthy lifestyle for egyptian adolescents with intellectual disabilities: aquatic exercise vs land – based exercise. *Journal of Sport exercise psychology*, 34, 150-194.

Cenizo, J. M., Ravelo, J., Morilla, S., Ramírez, J. M. & Fernández, J. C. (2016). Design and validation of a tool to assess motor coordination in Primary. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte* (62), 203-219.

CAPITULO III INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 10/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26

Duración: 45 minutos



Objetivos: estimular las habilidades de los estudiantes en cuanto a las direcciones ya que deben tener claro las orientaciones para poder movilizarse de forma correcta


Competencia: Motriz

Indicador diferenciador: El estudiante combina las técnicas de direccionalidad de movimiento en diversas situaciones y contextos

Componente: Técnicas del cuerpo

Desempeño: El estudiante identifica direcciones y orientaciones a partir de la práctica

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. Actividad de motivación	Se realizara un circulo y todos se sujetaran de las manos para poder tomar distancia, luego se soltaran y se le asignara a un alumno una pelota esta deberán pasarla hacia al lado derecho siguiendo la canción la ¡papa está caliente..! Cuando se termine de cantar, la persona que tenga el objeto deberá cumplir una penitencia.	<ul style="list-style-type: none"> ● Marcador ● Venda o pañoleta ● Sillas 	Formativa de observación directa.
2. Dar el nombre del juego.	Las tinieblas		
3. Explicación del juego.	El popular juego de las tinieblas consiste en que uno de los alumnos tiene que coger un objeto con los ojos cerrados en este caso un marcador. Para ello, contará con la ayuda de otro alumno que le irá orientando. No es nada fácil pues tendrá que orientarse sin ver nada y mover un poquito la mano a la izquierda o a la derecha cuando se lo digan.		
4. Indicar reglas para	<ul style="list-style-type: none"> ■ El alumno que este con los ojos 		

<p>su buena ejecución.</p>	<p>vendados no se puede quitar ni tocar la venda El alumno que este de guía solo podrá hacerlo hablándole El alumno que este de guía no puede tocar ni mover al alumno que este vendado</p>			
<p>5. Satisfacción de dudas.</p>	<p>Explicar si existe alguna duda individualmente antes de iniciar el juego. Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.</p>			
<p>6. Ensayo del juego.</p>	<p>Se sortearan los equipos para ver quienes inician, los equipos se formaran según el listado de asistencias para que ambos géneros puedan participar, y se ejecutara el juego.</p>			
<p>7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.</p>	<p>Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego y se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace un prueba piloto</p>			
<p>8. Ejecución</p>	<p>Juego en sí</p>			
<p>9. Aplicación de variantes.</p>	<p>Cambiar elementos del juego antes de que decaiga. Para complicar más el juego podemos colocar algunos objetos como sillas, pupitres o bolsos para que tenga que esquivarlos</p>			

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 11/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26

Duración: 45 minutos




Objetivos: mejorar la movilidad motriz de los estudiantes aplicando actividades donde pondrán en práctica su desarrollo motor


Competencia: Motriz

Indicador diferenciador: El estudiante ejecuta una serie de circuito donde se busca mejorar sus habilidades motrices

Componente: desarrollo motor

Desempeño: El estudiante realiza actividades en busca de desarrollar sus habilidades motrices

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Actividad de motivación</p> <p>2. Dar el nombre del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p>	<p>Reúne a todas las personas del grupo y forma una ronda. Cada uno tendrá que pensar 3 verdades y una mentira sobre sí mismo. Simplemente deberás ir yendo dando la palabra de uno en uno para que expongan estas 4 cosas sobre ellos y que haya un debate para descubrir la mentira.</p> <p>Carrera de obstáculos</p> <p>Al estilo de una "pista americana", podemos colocar diversos objetos para que nuestros hijos tengan que sortearlos. Necesitamos un espacio amplio. Primero, pintaremos con tiza una línea en el suelo y deberán guardar el equilibrio, luego subirse encima de una silla, pasar por debajo de una mesa, dar una voltereta y* Pueden hacerse competencias a ver quién tarda menos en realizar todo el recorrido.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tiza• Sillas• Mesa• cuerda   	<p>Formativa de observación directa.</p>

<p>4. Indicar reglas para su buena ejecución.</p>	<p>El alumno no puede comenzar hasta que no se dé la orden de salida Si pasa indebidamente por alguno de los obstáculos deberá volver a hacerlo</p>		
<p>5. Satisfacción de dudas.</p>	<p>Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.</p>		
<p>6. Ensayo del juego.</p>	<p>Se sorteara con los participantes el orden en el que van a pasar, y se ejecutara el juego.</p>		
<p>7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.</p>	<p>Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego, se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace un prueba piloto</p>		
<p>8. Ejecución</p>	<p>Juego en sí</p>		
<p>9. Aplicación de variantes.</p>	<p>Cambiar elementos del juego antes de que decaiga. Para complicar más el juego podemos amarrar los pies de los participantes de manera que queden juntos</p>		

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 12/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26

Duración: 45 minutos

Objetivos: mejorar la movilidad motriz de los estudiantes aplicando actividades donde pondrán en práctica su desarrollo motor

Competencia: Motriz

Indicador diferenciador: El estudiante ejecuta una serie de circuito donde se busca mejorar sus habilidades motrices

Componente: desarrollo motor

Desempeño: El estudiante realiza actividades en busca de desarrollar sus habilidades motrices

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Actividad de motivación</p> <p>2. Dar el nombre del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p>	<p>Este es un juego sencillo (en grupo o individual) en el que quedará patente la innovación y creatividad de cada individuo. El juego consiste en que una persona debe explicar para qué sirve un objeto determinado. El resto del equipo deberá adivinar de qué objeto se trata. La complicación reside en que el jugador principal no puede hablar</p> <p>Mundo al revés</p> <p>Este mundo está loco, loco. Aquí es necesario que una persona mayor lleve el peso del juego. Hay que decir una serie de verbos y los chicos y chicas tienen que hacer justamente lo contrario. Tendrán que sentarse cuando se diga: "Levantarse", llorar cuando se diga "reír", etc. Les ayuda en su coordinación. Es muy divertido. Pueden irse eliminando aquellos que se equivoquen.</p>	<ul style="list-style-type: none">● aula de clase o cancha	<p>Formativa de observación directa.</p>

4. Indicar reglas para su buena ejecución.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ el encargado en realizar el juego es el único que puede dar la serie de verbos que se van a realizar mediante la actividad ▪ los alumnos que se equivoquen van siendo descalificados 		
5. Satisfacción de dudas.	Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.		
6. Ensayo del juego.	Se sorteara con los participantes el orden en el que van a pasar, y se ejecutara el juego.		
7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.	Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego, se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace un prueba piloto		
8. Ejecución	Juego en sí		
9. Aplicación de variantes.	Cambiar elementos del juego antes de que decaiga. Para hacerlo de forma competitiva el alumno que se equivoque será descalificado		

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 16/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26



Duración: 45 minutos


Objetivos: practicar la ejecución de direcciones en los estudiantes con ejercicios que generan un poco de más de dificultad que en un contexto normal

Indicador diferenciador: El estudiante pone en práctica sus habilidades motrices realizando actividades que busquen estimular estos aspectos

Componente: desarrollo motor

Desempeño: El estudiante realiza actividades en busca de desarrollar sus habilidades motrices

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Actividad de motivación</p> <p>2. Dar el nombre del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p>	<p>En esta dinámica para romper el hielo los participantes se van juntando de dos en dos y tienen un tiempo limitado para hablar sobre un tema. Una vez pasado este tiempo (2-3 minutos por ejemplo), suena un timbre y una persona de la pareja rota. Puedes proponer tú mismo el tema para que vaya todo más fluido.</p> <p>A través del espejo</p> <p>Para este juego necesitaremos gran concentración porque tendrán que realizar ciertos ejercicios al revés. Sitaremos a los participantes delante de un espejo grande y mirándose en él tendrá que tocarse la rodilla izquierda, sacarse un pañuelo del bolsillo, taparse el ojo derecho. También podemos utilizar una serie de objetos para que los meta en una caja y luego la ate con un lazo.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Espejo● Caja● Lazo  	<p>Formativa de observación directa.</p>

<p>4. Indicar reglas para su buena ejecución.</p>	<p>debe pasar cada participante de manera ordenada y esperar su turno</p>		
<p>5. Satisfacción de dudas.</p>	<p>Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.</p>		
<p>6. Ensayo del juego.</p>	<p>Se sorteara con los participantes el orden en el que van a pasar, y se ejecutara el juego.</p>		
<p>7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.</p>	<p>Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego, se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace un prueba piloto</p>		
<p>8. Ejecución</p>	<p>Juego en sí</p>		
<p>9. Aplicación de variantes.</p>	<p>Cambiar elementos del juego antes de que decaiga. Se coloca al participante de perfil ante el espejo y mirando a través de él, será más difícil.</p>		

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 16/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26

Duración: 45 minutos

Objetivos: identificar por medio de esta actividad si algún alumno tiene problemas para realizar los movimientos que serán puestos en práctica durante la actividad

Indicador diferenciador: El estudiante pone en práctica sus habilidades motrices

Componente: desarrollo motor

Desempeño: El estudiante realiza actividades en busca de desarrollar sus habilidades para trabajar en grupo

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Actividad de motivación</p> <p>2. Dar el nombre del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p>	<p>Se le pedirá a los participantes que formen un círculo, uno queda de pie y hace de mesero en el restaurante. Cada jugador debe pensar en una comida o bebida, té, tostadas, leche, helados, etc. El mesero recorre el círculo preguntando a cada participante que se quiere servir y luego se aleja. Los jugadores cambian rápidamente de sitio. Al volver el mesero debe dar a cada uno lo que pidió. Si se equivoca pierde y paga penitencia.</p> <p>El robot infernal</p> <p>Con este juego se entrena a los niños en la coordinación de sus movimientos. Los chicos y chicas, que se colocarán delante de nosotros, tienen que hacer lo que nosotros digamos: mover la cabeza, sacar la lengua. Al principio resultará fácil, pero poco a poco iremos complicando las órdenes: levantar la mano izquierda, tocarse la oreja con la derecha y levantar la pierna izquierda. Iremos eliminando a los que no hagan las órdenes. El juego es más difícil cuando ambos brazos o ambas piernas tengan que ejecutar movimientos</p>	<ul style="list-style-type: none">• Aula de clase	<p>Formativa de observación directa.</p>

4. Indicar reglas para su buena ejecución.	<p>diferentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Solo habla quien está dirigiendo la actividad para evitar confusiones en las orientaciones de los movimientos que tienen que realizar ● El participante que se equivoca va saliendo del juego 		
5. Satisfacción de dudas.	<p>Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.</p>		
6. Ensayo del juego.	<p>Se organiza el grupo en forma ordenada, y se ejecutará el juego.</p>		
7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.	<p>Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego, se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace un prueba piloto</p>		
8. Ejecución	<p>Juego en sí</p>		
9. Aplicación de variantes.	<p>Cambiar elementos del juego antes de que decaiga. Para aumentar dificultad del juego lo van hacer caminando y después saltando</p>		

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 16/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26


Duración: 45 minutos

Objetivos: implementar ejercicios de coordinación mediante actividades recreativas

Indicador diferenciador: El estudiante pone en práctica sus habilidades motrices

Componente: desarrollo motor

Desempeño: El estudiante realiza actividades en busca de desarrollar sus habilidades de coordinación

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Actividad de motivación</p> <p>2. Dar el nombre del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p>	<p>Los participantes caminan alrededor de la cancha manteniendo una distancia de dos metros mínimo. A la señal del profesor los participantes se desplazarán en círculo, cantando en voz baja una melodía que todos se sepan. En forma inesperada el profesor pronuncia un número menor a seis (tres por ejemplo). Todos procuran formar grupos de tres, tomándose de las manos. Los participantes que no logren quedar en los grupos anunciados tienen un punto menos y de inmediato se forma nuevamente el círculo, para reanudar la actividad.</p> <p>Seguir al rey</p> <p>Todos los chicos se colocarán en fila, unos detrás de otros. Nosotros iremos en primer lugar, como si fuéramos un rey con sus vasallos. Todo lo que hagamos nosotros tienen que hacerlo los que vienen detrás: si nos agachamos, todos han de agacharse; si pasamos por encima de un palo en equilibrio, todos tendrán que hacerlo. Después de un rato, podremos ir cambiando al rey.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Escenario deportivo 	<p>Formativa de observación directa.</p>

<p>4. Indicar reglas para su buena ejecución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El participante que se salga de la fila o que no realice algún ejercicio mandado por el rey saldrá del juego 		
<p>5. Satisfacción de dudas.</p>	<p>Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.</p>		
<p>6. Ensayo del juego.</p>	<p>Se organiza el grupo en forma ordenada, y se ejecutara el juego.</p>		
<p>7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.</p>	<p>Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego, se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace un prueba piloto</p>		
<p>8. Ejecución</p>	<p>Juego en sí</p>		
<p>9. Aplicación de variantes.</p>	<p>Cambiar elementos del juego antes de que decaiga. Para hacer el juego más divertido se cambiara el rey de manera contante hasta que les toque a todos</p>		

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 16/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26



Duración: 45 minutos

Objetivos: trabajar en equipo para que el grupo mejore lazos de convivencia y el entorno escolar sea positivo

Indicador diferenciador: El estudiante pone en práctica sus habilidades motrices

Componente: desarrollo motor

Desempeño: El estudiante realiza actividades en busca de desarrollar sus habilidades motrices

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Actividad de motivación</p> <p>2. Dar el nombre del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p>	<p>Se les pedirá a los participantes que se sienten formando una ronda. El profesor dice una palabra y, los participantes deben ir agregando cada uno una palabra y en esta forma hacer una frase. El jugador que tiene el turno debe repetir –recordando- toda la frase y agregar una palabra final. Quienes no recuerdan la frase o no recuerdan la palabra rápidamente, pierde</p> <p>El rescate</p> <p>Se hacen dos equipos y se delimita un espacio con tiza, unos límites que no pueden traspasarse. Uno de los equipos ha de intentar coger a todos los miembros del equipo contrario. Cuando esto ocurre, se cambian las tornas. Una de las características del juego es que los capturados pueden ser rescatados si alguno de su equipo consigue tocarlos. El terreno de juego ha de ser lo suficientemente amplio para que se pueda correr.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Escenario deportivo• Tiza  	<p>Formativa de observación directa.</p>

4. Indicar reglas para su buena ejecución.	<ul style="list-style-type: none"> • Solo habla quien está dirigiendo la actividad para evitar confusiones en las orientaciones de los movimientos que tienen que realizar • El participante que se equivoca va saliendo del juego 		
5. Satisfacción de dudas.	Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.		
6. Ensayo del juego.	Se organiza el grupo en forma ordenada, y se ejecutará el juego.		
7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.	Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego, se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace una prueba piloto		
8. Ejecución	Juego en sí		
9. Aplicación de variantes.	Cambiar elementos del juego antes de que decaiga. Para aumentar dificultad del juego cada equipo hace parejas de dos y tienen que realizar la actividad sin soltarse de las manos		

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 17/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26



Duración: 45 minutos


Objetivos: disfrutar con los estudiantes de una manera sana y recreativa para evitar estrés en ellos

Indicador diferenciador: El estudiante pone en práctica sus habilidades motrices

Componente: desarrollo motor

Desempeño: El estudiante realiza actividades en busca de desarrollar sus habilidades de coordinación

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Actividad de motivación</p> <p>2. Dar el nombre del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p>	<p>Se escriben en la tarjetas nombres divertidísimos como: “pimpinela, la chilindrina etc.” y antes de empezar el evento se le entregan al azar las tarjetas a los participantes, el 10 nombre que les aparezca será su nombre de toda la actividad, se le explica a todos que solo se pueden llamar por ese nombre toda la actividad, los que digan el nombre real de alguien se les acumulan como puntos negativos. El que complete 5 puntos negativos paga penitencia.</p> <p>Las sillas y la música</p> <p>Para este popular juego se necesitan tantas sillas como jugadores menos una, y un aparato de música. Se colocan las sillas en círculo y los chicos y chicas han de ir dando vueltas alrededor de ellas hasta que pare la música. Entonces cada cual debe sentarse donde pueda. El que se quede sin silla es eliminado y se quita una silla hasta que sólo queden dos jugadores y una sola silla.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Escenario deportivo● Sillas● Grabadora  	<p>Formativa de observación directa.</p>

<p>4. Indicar reglas para su buena ejecución.</p> <p>5. Satisfacción de dudas.</p> <p>6. Ensayo del juego.</p> <p>7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.</p> <p>8. Ejecución</p> <p>9. Aplicación de variantes.</p>	<p>Los participantes deben ir bailando alrededor de las sillas sin parar El participante que se detenga o solo este caminando queda descalificado No se puede tomar sillas hasta que no se detenga la música</p> <p>Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.</p> <p>Se organiza el grupo en forma ordenada, y se ejecutara el juego.</p> <p>Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego, se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace un prueba piloto</p> <p>Juego en sí</p> <p>Cambiar elementos del juego antes de que decaiga.</p>		
---	---	--	--

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 18/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26


Duración: 45 minutos

Objetivos: estimular el ritmo y la coordinación, porque hay que hacer los gestos según la música.

Indicador diferenciador: El estudiante pone en práctica sus habilidades motrices

Componente: desarrollo motor

Desempeño: El estudiante realiza actividades en busca de desarrollar sus habilidades de coordinación

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Actividad de motivación</p> <p>2. Dar el nombre del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p>	<p>Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.) - Los participantes en círculo. - La caja circulara de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente). - La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal. o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada. - El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas</p> <p>Zapatilla por detrás</p> <p>Sentaremos a todos los niños en corro menos uno que con una zapatilla irá dando vueltas y cantando: "La zapatilla por detrás, tris tras, ni la ves ni la verás, tris tras, mirad para arriba, que caen judías, mirad para abajo que caen garbanzos..." y el resto sube o baja la cabeza cuando él lo dice. En un momento dado, el niño deja la zapatilla detrás de otro niño que tendrá que perseguirle con ella antes de que pueda sentarse en su sitio. Si no le pilla, le</p>	<ul style="list-style-type: none">● Escenario deportivo● Zapatilla 	<p>Formativa de observación directa.</p>

<p>4. Indicar reglas para su buena ejecución.</p> <p>5. Satisfacción de dudas.</p> <p>6. Ensayo del juego.</p> <p>7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.</p> <p>8. Ejecución</p> <p>9. Aplicación de variantes.</p>	<p>tocará a él cantar y dejar la zapatilla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los estudiantes tienen que estar cantando la canción de la actividad • El participante al que le toque salir a buscar su puesto nuevamente no se podrá levantar hasta que no tenga la zapatilla <p>Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.</p> <p>Se organiza el grupo en forma ordenada, y se ejecutara el juego.</p> <p>Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego, se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace un prueba piloto</p> <p>Juego en sí</p> <p>Cambiar elementos del juego antes de que decaiga. Para aumentar la dificultad de la actividad los participantes no deberán correr si no saltar con los pies juntos</p>		
---	--	--	--

Institución: Santiago apóstol

Fecha: 18/10/2020

Grado: sexto

Edades: 11

N° Participantes: 26


Duración: 45 minutos

Objetivos: fortalecer el espíritu competitivo de manera sana en los estudiantes para que sean buenos deportistas

Indicador diferenciador: El estudiante pone en práctica sus habilidades motrices






Componente: desarrollo motor

Desempeño: El estudiante realiza actividades en busca de desarrollar sus habilidades de coordinación

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Actividad de motivación</p> <p>2. Dar el nombre del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p>	<p>1. El animador pide que se retire un voluntario del círculo que han formado los jugadores. 2. En ausencia de este explica que durante el juego todos deben permanecer en silencio y que uno de ellos " tendrá carga eléctrica". 3. Cuando el voluntario coloque su mano sobre la cabeza de quien tenga la carga eléctrica todos deberán gritar y hacer gestos. 4. Se llama al voluntario y el animador le explica: " Uno de los presentes tiene carga eléctrica: Concéntrese y vaya tocando la cabeza de cada uno para descubrir quién tiene la carga eléctrica. Cuando lo descubra, avise". Cuando la persona toque al designado con la carga eléctrica, todos deberán pegar un grito.</p> <p>Carrera grupal con cordones atados</p> <p>Esta actividad consiste en trasladarse (corriendo o caminando) dentro de una distancia demarcada con un cono entre 7 a 10 metros en ida y vuelta con los cordones de los zapatos atados entre los integrantes del grupo. Para iniciar la prueba se harán de 3 a 4 grupos de igual cantidad (dependiendo de la cantidad de estudiantes), saldrán los dos primeros integrantes de cada grupo con los</p>	<ul style="list-style-type: none">● Escenario deportivo● Conos 	<p>Formativa de observación directa.</p>

	<p>cordones de los zapatos atados e irán hasta la distancia demarcada con un cono y volverán hasta el grupo, el siguiente integrante se añadirá a esos 2. Saldrán los 3 en ida y vuelta sobre la distancia y se añadirá el siguiente integrante y así sucesivamente hasta que todos los integrantes estén atados entre si vayan y regresen al punto de inicio.</p>		
<p>4. Indicar reglas para su buena ejecución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Si se desatan los cordones no pueden continuar hasta que los vuelvan a atar ● Los integrantes que esperan su turno para unirse deben permanecer en el punto de partida 		
<p>5. Satisfacción de dudas.</p>	<p>Explicar al grupo si entendieron o tienen dudas sobre el juego y la ejecución a nivel grupal.</p>		
<p>6. Ensayo del juego.</p>	<p>Se organiza el grupo en forma ordenada, y se ejecutara el juego.</p>		
<p>7. Dar explicaciones solicitadas por el grupo.</p>	<p>Se reúne a todo el grupo luego de dar las explicaciones del juego, se aclaran las dudas que tengan los alumnos sobre el juego y se hace un prueba piloto</p>		
<p>8. Ejecución</p>	<p>Juego en sí</p>		
<p>9. Aplicación de variantes.</p>	<p>Cambiar elementos del juego antes de que decaiga. Para hacerlo de forma más competitiva se puede hacer tomando el tiempo individualmente</p>		



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES MES DE SEPTIEMBRE DE 2020

ACTIVIDAD	SIMBOLO	FECHA	RESPONSABLE(S)
Comisión de Evaluación y Promoción		31 De Agosto	Docentes Titulares
Notificación Estudiantes A Nivelar		31 De Agosto	Docentes
Elaboración de Cartelera		Septiembre	Departamento Ciencias Naturales
Nivelaciones Tercer Periodo		1 al 7 De Septiembre	Comunidad Educativa
Consejo Académico		9 De Septiembre	Consejo académico
Cierre de Plataforma		9 De Septiembre	Directivos
Entrega de Boletines Tercer Periodo Terminación del tercer periodo		11 De Septiembre	Directivos y Docentes
Inicio Cuarto Periodo académico		14 De Septiembre	Estudiantes y Docentes
Amor y Amistad		18 De Septiembre	Titulares
Simulacro Pruebas SABER		25 De Septiembre	Titulares de las Áreas Evaluadas por el MEN.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES MES DE OCTUBRE DE 2020





ACTIVIDAD	SIMBOLO	FECHA	RESPONSABLE(S)
Elaboración de Carteleras		Octubre	Ética y Religión
Consejo académico		7 De Octubre	Rector
Salida Vacaciones Estudiantes		5 al 11 De Octubre	Directivos
Evaluación Institucional		5 al 9 De Octubre	Comunidad Educativa
Izada de Bandera Día de la Raza		16 De Octubre	Departamento de Ciencias Sociales Grados 802° y 1°
Derechos Humanos		16 De Octubre	Departamento de Sociales
Sustentación Proyecto Técnica		22 De Octubre	Departamento de Técnica
Colegio Abierto		23 De Octubre	Padre de Familia y Docentes
Periódicas Cuarto Período		26 al 30 De Octubre	Docentes y Estudiantes
DÍA "E" Día de la Excelencia		27 DE Octubre	COMUNIDAD EDUCATIVA
Sustentación Trabajo Social		28 al 30 Octubre	Estudiantes Grado Once

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES MES DE NOVIEMBRE DE 2020

ACTIVIDAD	SIMBOLO	FECHA	RESPONSABLE(S)
Elaboración de Cartelera		Noviembre	Departamento Educ. Física
Consejo Académico		3 De Noviembre	Consejo académico
Cierre Plataforma Cuarto Periodo		3 DE Noviembre	Directivos y Docentes
Comisión de Evaluación y Promoción Cuarto Periodo		4 De Noviembre	Docentes Titulares
Notificación Estudiantes A Nivelar		4 De Noviembre	Docentes
Nivelaciones del Cuarto Periodo		5 al 11 De Noviembre	Comunidad Educativa
Entrega de Banderas		13 De Noviembre	Grado Décimo Grado 101° y 102°
Cierre Plataforma Todo el año		12 De Noviembre	Directivos y Docentes
Comisión de Evaluación y Promoción Final de Año		13 De Noviembre	Docentes Titulares
Notificación Estudiantes A Nivelar		13 De Noviembre	Docentes

Nivelaciones de Todo el Año		17 al 23 De Noviembre	Comunidad Educativa
Cierre Plataforma Fin de Año	—	24 De Noviembre	Directivos y Docentes
Grados PREESCOLAR		25 De Noviembre Tarde	Directivos y Titulares
Entrega de Boletines Final de Año		26 De Noviembre	Directivos y Docentes
Proclamación de Bachilleres		27 De Noviembre	Directivos
Finalización Clases Cuarto Periodo		29 De Noviembre	Directivos y Docentes

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES MES DE DICIEMBRE DE 2020

ACTIVIDAD	SIMBOLO	FECHA	RESPONSABLE(S)
Elaboración de Carteleras		Diciembre	DEPARTAMENTO HUMANIDADES
Matriculas Para el Año 2020 Todos los Grados		30 al 6 De Diciembre	Secretaria
Evaluación Institucional		30 al 6 De Diciembre	Docentes y Directivos
Salida Vacaciones Estudiantes		30 al 3 De Enero 2021	Directivos
Salida Vacaciones Docentes		7 al 3 De Enero 2021	Directivos y Docentes

CONCLUSIONES

La propuesta pedagógica es la idea que presentan los futuros licenciados de educación física, para que alumnos conozcan lo que se espera de ellos, los logros que se proponen alcanzar, los procedimientos a seguir y la responsabilidad que compete asumir en diferentes disciplinas deportivas.

Ser docente en educación física implica una práctica pedagógica en el marco de un compromiso social, una dedicación al ser humano en sus múltiples posibilidades de formación y cultivo, una pasión por el conocimiento y una actitud dinámica permanente.

Las prácticas pedagógicas sirven como alternativa para observar las falencias de los estudiantes y crear nuevas oportunidades para mejorar. Estas son escenario de nuevos aprendizajes formando estudiantes con ética, líderes y calidad.

BIBLIOGRAFÍA

Benítez, R. (2014). Los juegos recreativos en la clase de Educación Física: una mirada integradora. Revista digital Efdeportes. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd198/los-juegos-recreativos-en-educacion-fisica.htm>

García, M. (2010). Didáctica de las capacidades físicas coordinativas en clase de Educación Física en secundaria: equilibrio. Revista digital Efdeportes. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd142/capacidades-fisicas-coordinativas-equilibrio.htm>

Gomeñuque, N. Cabral, M. (2008) Las capacidades coordinativas en los alumnos del profesorado de Educación Física. Revista digital Efdeportes. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd124/las-capacidades-coordinativas-en-los-alumnos-del-profesorado-de-educacion-fisica.htm>

Rivera, H. Gómez, A. Núñez, O. Concepción, O. Consideraciones teóricas acerca de las capacidades coordinativas desde las clases de Educación Física. Revista digital Efdeportes. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd195/capacidades-coordinativas-desde-educacion-fisica.htm>

Cenizo Benjumea, J., Ravelo Afonso, J., Morilla Pineda, S., & Fernández Truan, J. (2017). Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejecución (Motor Coordination Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation). *Retos*, (32), 189-193. Disponible en: <https://doi.org/10.47197/retos.v0i32.52720>

Juegos de coordinación en grupo, El papel del juego es básico en el desarrollo del niño. Disponible en: <https://www.hacerfamilia.com/ocio/juegos-coordinacion-juegos-grupo-psicomotricidad-20170124134453.html>

Javier Solas, (2006). Define la educación física de un punto de vista..... La educación física puede contemplarse como un concepto amplio que trata de desarrollo y la formación de una dimensión básica del ser humano, el cuerpo y su motricidad

Castañer y Camerino (1991): “un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía”.

Consideraciones teóricas acerca de las capacidades coordinativas desde las clases de Educación Física: Autores: Lic. Harold Fernando Rivera Chamorro, Dr. Ángel Luis Gómez Cardoso, Dra. Olga Lidia Núñez Rodríguez, Dr. Bárbaro Oliva Concepción, Dra. Elizabeth de Armas Hing.

Didáctica de las capacidades físicas coordinativas en clase de Educación Física en secundaria: equilibrio: Autores; María Rosa García Molina

Las capacidades coordinativas en los alumnos del profesorado de Educación Física:

Autores; Natalia Gomeñuka y Matías Cabral

AAPHER; entiende la coordinación dinámica general como; aquellos movimientos que exigen recíproco ajuste de todas las partes del cuerpo y, en la mayoría de los casos, implica locomoción.