



**ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL**  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*



1

## INFORME FINAL

ESTUDIANTE. Jhon David Micolta Vélez

CODIGO: 1093780068

LIC. EDUCACIÓN BÁSICA CON ENFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES.

# AÑO.2020

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

SEDE VILLA DEL ROSARIO, FACULTAD DE EDUCACIÓN.



SC-CER96940



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

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

## 1.1. Índice o tabla de contenidos

### Tabla de contenido

1.	INFORME FINAL.....	1
1.1.	Índice o tabla de contenidos .....	2
2.	Presentación .....	6
3.	Objetivos.....	7
3.1.1.	OBJETIVO GENERAL .....	7
3.1.2.	OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	7
4.	CAPITULO 1.....	8
4.1.	COMPONENTE CONCEPTUAL .....	8
4.1.1.	IDENTIFICACIÓN.....	8
4.1.2.	RESEÑA HISTORICA .....	10
4.1.3.	FILOSOFIA INSTITUCIONAL.....	11
4.1.4.	PEI.....	12
4.1.5.	OBJETIVOS DEL PEI.....	16
4.1.6.	MODELO PEDAGOGICO.....	18
4.1.7.	SIMBOLOS DE LA INSTITUCIÓN.....	19
4.1.8.	MISIÓN.....	22
4.1.9.	VISIÓN .....	22
4.1.10.	PERFIL DEL ESTUDIANTE.....	22



4.1.11.	PERFIL INSTITUCIONAL.....	23
4.1.12.	PROYECTOS PEDAGOGICOS TRANSVERSALES.....	24
4.2.	COMPONENTE ADMINISTRATIVO.....	25
4.2.1.	ORGANIGRAMA.....	25
4.2.2.	GOBIERNO ESCOLAR.....	26
4.2.3.	MANUAL DE CONVIVENCIA.....	28
4.2.4.	CALENDARIO ESCOLAR/ CRONOGRAMA.....	31
4.2.5.	PLANTA FISICA.....	31
4.2.6.	RECURSOS Y EQUIPAMIENTOS.....	32
4.2.7.	CAMPOS DEPORTIVOS.....	33
4.3.	COMPONENTE PEDAGOGICO.....	34
4.3.1.	PLAN DE ASIGNATURA Y SUS DIMENSIONES.....	34
5.	CAPITULO 2.....	37
5.1.	TABLA DE CONTENIDOS.....	37
5.2.	TITULO.....	37
5.3.	INTRODUCCIÓN.....	37
5.4.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	38
5.4.1.	LA RONDA.....	38
5.4.2.	LA AGRESIVIDAD.....	39
5.5.	PRONÓSTICO Y CONTROL.....	42





5.6.	Formulación del problema.....	42
5.7.	JUSTIFICACIÓN.....	43
5.8.	OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS .....	44
5.8.1.	OBJETIVO GENERAL.....	44
5.8.2.	OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	45
5.9.	MARCO TEORICO .....	45
5.9.1.	ANTECEDENTES.....	45
5.9.2.	BASES TEORICAS.....	49
5.9.2.2.1.	<i>Deporte recreativo.</i> .....	53
5.9.3.	BASES LEGALES.....	67
6.	CAPITULO 3.....	70
6.1.	INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES.....	70
6.1.1.	GRADO 1°.....	70
6.1.2.	GRADO 2°.....	83
6.1.3.	GRADO 3°.....	95
6.1.4.	GRADO 4°.....	105
6.1.5.	GRADO 5°.....	113
6.2.	INFORME DE PROCESOS CURRICULARES VIRTUALES .....	121
6.2.1.	SEMANA 1.....	121
6.2.2.	SEMANA 2.....	121





6.2.3. SEMANA 3.....	122
6.2.4. SEMANA 4.....	122
6.3. MATERIAL PEDAGOGICO. (LIBRO).....	123



SC-CER96940



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

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

## Presentación

Este trabajo investigativo tiene como prioridades el fomentar, desarrollar e inculcar valores que contribuyan al educando en su buena formación integral, con el fin primordial de lanzar la semilla del amor y el respeto por los demás, los cuales son la base principal para el desarrollo humano en todos los sentidos de la vida; la idea de esto es ayudar a esos niños y niñas de nuestro país que requieren ayuda de un profesional para incentivar cada una de sus prácticas al amor por sí mismos y por los demás, logrando conseguir esto a través de herramientas y estrategias educativas de la educación física, que nos aportan en gran manera a las poblaciones de nuestro país.

## Justificación

El propósito de este proyecto es fomentar rondas educativas, las cuales son estrategias que aportan grandes valores a todos los educandos, con el fin de refrenar y prevenir algunas conductas de agresividad en la población escolar a la cual va enfocado este proyecto de investigación, el cual busca formar niños y niñas que causen gran impacto en la sociedad y en las familias; logrando en tales educandos, la satisfacción de poder explorar y conocer un mundo que ofrece amor, respeto, solidaridad, tolerancia y muchos otros valores ; es por tales motivos que se decide promover este proyecto de investigación en el colegio integrado juan atalaya, sede Cúcuta 75.



## Objetivos

### 3.1.1. OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar en los educandos diversos valores que les aporten en su desarrollo cognitivo, social, cultural e integral.

### 3.1.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Fortalecer los diversos valores en las relaciones interpersonales
- Implementar medios y estrategias pedagógicas que faciliten la adquisición de dichos valores.
- Desarrollar costumbres que contribuyan al educando en su formación escolar, social y cultural.



SC-CER96940



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

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

## CAPITULO 1

### 4.1. COMPONENTE CONCEPTUAL

#### 4.1.1. IDENTIFICACIÓN

*La institución Educativa Integrado Juan Atalaya. En cumplimiento de los artículos 26, 27, 67, 68, 69, y 79 de la Constitución Política de Colombia y en concordancia con el decreto 1860 del 3 de agosto de 1.994, la Ley General de Educación —115 de 1994—, el Código de la Infancia y la Adolescencia —ley 1098 de noviembre 8 de 2006—, La ley 1620 de 2013 y su decreto reglamentario 1965 de septiembre 11 de 2013 se adopta el presente manual de cooperación entre padres, estudiantes y docentes, tendiente a hacer efectiva la prestación del servicio público y a cumplir su función social. Se establecen aquí las obligaciones y los derechos para cada una de las partes que intervienen en la formación de los estudiantes de la institución educativa Integrado Juan Atalaya, de manera que sólo mediante el compromiso y la convivencia de la voluntad de cada uno de los intervinientes pueda lograrse el objetivo común consistente en la formación integral de los jóvenes La institución educativa Integrado Juan Atalaya, según decreto N° 00796 de fusión de octubre 30 de 2.002, con sus respectivas modificaciones, actualmente está formada por las sedes: principal en horarios mañana y tarde, Sede Concejo de Cúcuta, sede de básica primaria Antonio María Claret , Sede de básica primaria Cúcuta 75, Sede de básica primaria Gabriel García Márquez para las cuales rige el presente manual de convivencia. RESEÑA HISTORICA. La institución educativa Integrado Juan Atalaya se encuentra ubicada en la zona noroccidental de la ciudad de Cúcuta perteneciente a la comuna N° 7. Fue creada mediante ordenanza N° 7 de noviembre 17 de 1975. Inicia labores el 1 de febrero de 1976 con 140 estudiantes en la capilla del barrio Comuneros. En el año de 1979, se traslada al barrio Claret, con el nombre de COLEGIO*



***DEPARTAMENTAL INTEGRADO JUAN ATALAYA, en la calle 6N # 26-118 del barrio Tucunaré donde funciona actualmente su sede principal. En el año de 1.980, proclama la primera promoción de bachilleres Coldijistas. En las sedes Cúcuta 75 , Antonio María Claret Gabriel, Gabriel García Márquez y Concejo de Cúcuta, se prestan los servicios educativos en los niveles de preescolar y básica primaria y en la sede principal y Concejo de Cúcuta se prestan los servicios de educación básica secundaria y media académica y técnica, bajo la nueva denominación INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO JUAN ATALAYA "En Coljia, todos sumamos para la Excelencia"4***



SC-CER96940



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

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

#### 4.1.2. RESEÑA HISTORICA

**4.1.2.1.** *La institución educativa Integrado Juan Atalaya se encuentra ubicada en la zona noroccidental de la ciudad de Cúcuta perteneciente a la comuna N° 7. Fue creada mediante ordenanza N° 7 de noviembre 17 de 1975. Inicia labores el 1 de febrero de 1976 con 140 estudiantes en la capilla del barrio Comuneros. En el año de 1979, se traslada al barrio Claret, con el nombre de COLEGIO DEPARTAMENTAL INTEGRADO JUAN ATALAYA, en la calle 6N # 26-118 del barrio Tucunaré donde funciona actualmente su sede principal. En el año de 1.980, proclama la primera promoción de bachilleres Coldijistas. En las sedes Cúcuta 75, Antonio María Claret Gabriel, Gabriel García Márquez y Concejo de Cúcuta, se prestan los servicios educativos en los niveles de preescolar y básica primaria y en la sede principal y Concejo de Cúcuta se prestan los servicios de educación básica secundaria y media académica y técnica, bajo la nueva denominación INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO JUAN ATALAYA *“En Coldija, todos sumamos para la Excelencia”*<sup>4</sup>*

#### 4.1.3. FILOSOFIA INSTITUCIONAL.

***4.1.3.1. La Institución educativa Integrado Juan Atalaya, con base en una comunicación oportuna, clara y precisa, en las relaciones entre diferentes estamentos de la institución y los fundamentos filosóficos de la Ley general de educación (Ley 115 de 1.994) y demás reglamentación emanada del Ministerio de Educación Nacional, opta por una filosofía humanista, pendiente de promover un desarrollo armónico e integral de sus educandos. El estudiante, amante de la vida y la libertad, se forma en el respeto a la cultura nacional dentro del marco de la tolerancia para consolidar el espíritu de superación personal y social, con un alto nivel de solidaridad y compañerismo, valores sustento de la democracia. La institución promueve el crecimiento individual, familiar y comunitario en función de una sociedad justa y digna para todos.***

#### 4.1.4. PEI

**4.1.4.1. *El presente documento contiene la síntesis de la propuesta de reorganización de la nueva institución educativa Colegio Integrado Juan Atalaya, Municipio de San José de Cúcuta, Norte de Santander, que ofrece educación básica primaria y secundaria, media académica y técnica en cinco sedes en horarios mañana y tarde a la comunidad educativa de la ciudadela de Juan Atalaya.***

**4.1.4.2. *La fusión de la nueva institución educativa la integran: sede 1. Colegio Integrado Juan Atalaya, sede central con básica secundaria, media académica y técnica en los horarios mañana y tarde, sede 2. Básica primaria Cúcuta 75 con horarios mañana y tarde. Sede 3. Básica primaria Antonio María Claret, con horarios mañana y tarde sede 4. Concejo de Cúcuta, básica primaria horario tarde, secundaria y media académica horario mañana, Sede 5. Básica primaria Gabriel García Márquez, horario mañana. a creación de la nueva institución educativa está contemplada en el Decreto de fusión No. 00796 de Octubre 30 del año 2002, emanado de la Gobernación del Departamento Norte de Santander.***

**4.1.4.3. *El proyecto Educativo Institucional de la comunidad educativa Colegio Integrado Juan Atalaya se constituye en la carta de navegación y el ideario en cuyos espacios se formarán individuos íntegros en el ser, saber y hacer para su propia realización personal, de su familia y su entorno regional, departamental, nacional e internacional. Por tales razones los objetivos están orientados a:***

- 4.1.4.3.1. *Desarrollar eficaz y sistemáticamente las políticas educativas nacionales tendientes al fomento de la cultura, formación integral, crecimiento científico, crecimiento humano, en actitudes hacia el rescate de los valores y la ecología; mediante la transformación positiva de las relaciones entre sus integrantes.*
- 4.1.4.4. *El estudiante del Colegio Integrado Juan Atalaya al iniciar en su proceso educativo y al terminar su actividad académica estará en capacidad de:***
- 4.1.4.4.1. *Interactuar con todos sus semejantes reconociendo las diferencias individuales en política, religión y cultura.*
- 4.1.4.4.2. *Reconocerse a si mismo como autor de su propio destino.*
- 4.1.4.4.3. *Resolver o al menos plantear alternativas o en su defecto proponerse la búsqueda de alternativas de solución a los problemas que se le presenten en la familia y/o en la comunidad.*
- 4.1.4.4.4. *Asequibilidad y solidaridad ante su familia y su comunidad en las diferentes situaciones que se presenten y sea requerido.*
- 4.1.4.4.5. *Promotor de proyectos de crecimientos personal como comunitarios.*
- 4.1.4.4.6. *Usuario actualizado de las nuevas tecnologías presentes en el mercado.*
- 4.1.4.4.7. *Respetuoso en el trato con los demás.*
- 4.1.4.4.8. *Liderar su comunidad en los cargos que sea solicitado.*
- 4.1.4.4.9. *Comportarse como un ciudadano modelo.*
- 4.1.4.4.10. *Amante del deporte y la salud mental; y el aprovechamiento del tiempo libre.*
- 4.1.4.4.11. *Promotor y defensor de la democracia y de su ideario igualitario*
- 4.1.4.4.12. *Competente para los estudios superiores que haya seleccionado*
- 4.1.4.4.13. *Buen hijo, buen hermano, buen amigo y buen padre.*

#### **4.1.4.5. RESEÑA HISTÓRICA**

4.1.4.5.1. *Mediante ordenanza N° 7 de noviembre 17 de 1965, la asamblea del*

*departamento norte de Santander creó a partir del primero de enero de 1966 el colegio departamental Masculino de Bachillerato con sede en la ciudad de Cúcuta.*

*Más tarde por ordenanza N° 04 de noviembre 25 de 1974, se modifica y adiciona la anterior ordenanza en su artículo 1°, así: “El colegio departamental masculino de bachillerato deberá ser puesto en funcionamiento por el gobierno departamental a partir del primero de enero de 1975 y su sede deberá quedar ubicada en uno de los barrios de la ciudadela de Juan Atalaya de la ciudad de Cúcuta.” Esta ordenanza es firmada por la gobernadora Fidelity Villamizar de Pérez, y el secretario de Educación Eligio Álvarez Niño. El decreto 173 de febrero 28 de 1.975 emanado de la secretaria de educación establece el personal administrativo y docente del establecimiento.*

#### **4.1.4.6. LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN.**

4.1.4.6.1. **CRITERIOS GENERALES**

*El sistema institucional de evaluación de estudiantes del Colegio Integrado Juan Atalaya está diseñado para dar cumplimiento a los propósitos definidos en el artículo 3 del decreto 1290 de 2009.*

#### **4.1.4.7. CRITERIOS DE EVALUACION**

4.1.4.7.1. *Conforme al Diccionario de las Ciencias de la Educación, se denomina “criterio de evaluación a la norma u objetivos inicialmente marcados y en función de los cuales se valora el aprovechamiento del estudiante”*

*(Diccionario de las Ciencias de la Educación, página 337).*

4.1.4.7.2. *La nivelación de actividades de aprendizaje es permanente; estudiantes y maestros se esforzarán porque todos los alumnos se apropien de las temáticas, desarrollen las competencias y sean promovidos en el periodo de estudios.*

4.1.4.7.3. *Al término de cada periodo, las asignaturas no aprobadas podrán recuperarse mediante la presentación de la evaluación de recuperación, que versará sobre las actividades del Plan recibido. Esta recuperación de periodo se presentará en las fechas determinadas para tal fin.*

#### **4.1.4.7.4. CRITERIOS DE PROMOCION**

4.1.4.7.5. *Promoción (del latín promotio, ascenso a un nivel de vida superior, a la cultura; conjunto de individuos que al mismo tiempo han obtenido un grado, título, empleo) es un acto eminentemente administrativo y no académico que permite determinar el paso de un estudiante de un grado a otro superior por decisión de los estamentos correspondientes y a partir de criterios existentes. Tiene un fundamento en el análisis de los resultados de las evaluaciones parciales con niveles de logro promocionales en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias, reflejo de una formación integral adecuada conforme a las propuestas del Proyecto Educativo Institucional y del Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes.*

#### **4.1.4.8. LA CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA INSTITUCIONAL DE EVALUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES.**

4.1.4.8.1. *La comunidad educativa participará en la construcción, revisión y ajuste anual del SISTEMA INSTITUCIONAL DE EVALUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES, de la siguiente forma:*

4.1.4.8.2. *Directamente los estudiantes y padres de familia, a través de la página web institucional [www.colija.es.tl](http://www.colija.es.tl) , en la sección **Contacto / Participación**, registrándose y enviando en los términos establecidos, aportes constructivos al sistema.*

4.1.4.8.3. *Haciendo llegar sugerencias y recomendaciones al Consejo de Estudiantes, Consejo de Padres y a los Consejos académico y Directivo, a través de los representantes elegidos.*

#### **4.1.5. OBJETIVOS DEL PEI**

4.1.5.1. *Desarrollar eficaz y sistemáticamente las políticas educativas nacionales tendientes al fomento de la cultura, formación integral, crecimiento científico, crecimiento humano en actitudes hacia el rescate de valores y la ecología; mediante la transformación positiva de las relaciones entre sus integrantes.*

4.1.5.2. *Desarrollar las políticas educativas, regionales, departamentales, y nacionales.*

4.1.5.3. *Viabilizar las metas propuestas en todos los componentes del Proyecto Educativo Institucional.*

- 4.1.5.4. *Propiciar los espacios que favorezcan la integración de la comunidad educativa en beneficio del progreso, la democracia y la participación de todos y cada uno de sus integrantes en los diferentes proyectos generados en favor de la calidad del servicio educativo.***
- 4.1.5.5. *Propiciar espacios para la discusión y el debate de alternativas de solución a las diferentes situaciones conflictivas, teniendo en cuenta los aspectos básicos de la democracia participativa y representativa.***
- 4.1.5.6. *Promover y apoyar procesos de investigación donde el estudiante afiance los avances de ciencia y tecnología necesarios en la construcción social y cultural de la región.***
- 4.1.5.7. *Desarrollar integralmente en los estudiantes el amor, respeto por los valores, éticos y morales.***
- 4.1.5.8. *Establecer mecanismos para la evaluación de la realidad educativa de la institución a través de diagnósticos confiables que retroalimenten continuamente el proceso y la gestión planificada.***
- 4.1.5.9. *Promover el mejoramiento cualitativo y cuantitativo del estudiante en el dominio de las áreas del conocimiento mediante la capacitación y actualización permanente de los educadores del plantel.***
- 4.1.5.10. *Impulsar el gobierno escolar, como práctica de la democracia participativa.***
- 4.1.5.11. *Evaluar los nuevos recursos humanos físicos económicos, y tecnológicos de la fusión de las instituciones educativas.***
- 4.1.5.12. *Fomentar y favorecer el crecimiento humano de todo el personal.***

#### 4.1.6. MODELO PEDAGOGICO

**4.1.6.1. Revisado el PEI de la institución educativa, se encontró que no se había definido un modelo pedagógico determinado. En el archivo institucional se encontró una definición del currículo como “Holístico y sinérgico”. Tales términos presentan características importantes del currículo pero no precisan el modelo pedagógico que orientaría la institución.**

**El aspecto holístico se entiende como: “la Integración de los conceptos nucleares básicos de las áreas obligatorias y fundamentales”. Además precisa: “Un programa curricular holístico parte de una situación problémica. (...) Esta libertad nos da derecho a proponer un orden simbólico nuevo.**

**Se repasaron diversos modelos pedagógicos, estableciendo aspectos tales como: Tipo de ciudadano, valores, relación pedagógica, tipo de aprendizaje, metodología - métodos, técnicas, rol del docente, y del estudiante.**

**Se analizaron los modelos Tradicional, Escuela Nueva, Cognoscitivo, Sociocultural y dialógico crítico.**

#### 4.1.7. SIMBOLOS DE LA INSTITUCIÓN



Figura 1. ESCUDO

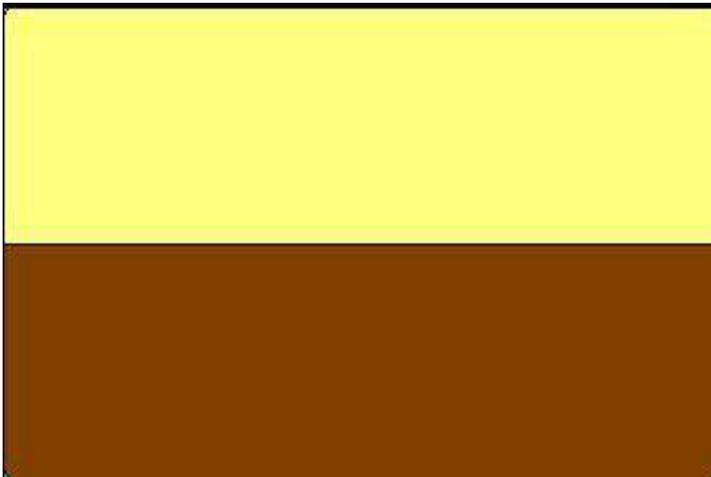


Figura 2. BANDERA



Figura 3. ESCUDO DE SAN JOSE DE CÚCUTA



Figura 4. BANDERA DE SAN JOSE DE CÚCUTA



Figura 5. ESCUDO DE NORTE DE SANTANDER



Figura 6. BANDERA DE NORTE DE SANTANDER



Figura 7. ESCUDO DE COLOMBIA



Figura 8. BANDERA DE COLOMBIA

#### 4.1.8. MISIÓN

**4.1.8.1. *La institución educativa Integrado Juan atalaya forma ciudadanos y ciudadanas integrales y competentes, con principios humanos y científicos, capaces de construir su proyecto de vida y liderar el desarrollo armónico de la sociedad.***

#### 4.1.9. VISIÓN

**4.1.9.1. *La institución educativa integrado Juan atalaya, será un centro de alta calidad, con identidad propia, líder en los procesos de formación, capaz de asimilar nuevos paradigmas y de aplicar el saber innovador; enmarcada dentro de principios democráticos de justicia, tolerancia, solidaridad y participación; comprometida con la transformación social, económica y política; todo lo anterior, para favorecer el bien común y el mejoramiento del nivel de vida.***

#### 4.1.10. PERFIL DEL ESTUDIANTE

**4.1.10.1. *El estudiante de la Institución Educativa Integrado Juan Atalaya al iniciar su proceso educativo y al terminar su actividad académica estará en capacidad de:***

- 4.1.10.1.1. ■ *Reconocerse a sí mismo como autor de su propio destino.*
- 4.1.10.1.2. ■ *Resolver y plantear alternativas de solución a los problemas que se le presenten en la familia y/o en la comunidad,*
- 4.1.10.1.3. ■ *Promover proyectos de crecimientos personales y comunitarios.*
- 4.1.10.1.4. ■ *Aprovechar las nuevas tecnologías presentes en el mercado.*
- 4.1.10.1.5. ■ *Cultivar el respeto en el trato con los demás.*

- 4.1.10.1.6. ■ *Liderar su comunidad en los cargos que sea solicitado.*
- 4.1.10.2. ■ *Comportarse como un ciudadano modelo.*
- 4.1.10.3. ■ *Amar el deporte, la salud mental; y el aprovechamiento del tiempo libre.*
- 4.1.10.4. ■ *Promover la democracia y su ideario igualitario*
- 4.1.10.5. ■ *"En Bolívar, todos sumamos para la Excelencia" 6*
- 4.1.10.6. ■
- 4.1.10.7. ■ *Competente para los estudios superiores que haya seleccionado*
- 4.1.10.8. ■ *Destacarse como buen hijo, buen hermano, buen amigo y buen padre.*
- 4.1.10.9. ■ *Respetuoso por los derechos humanos y por la vida.*

#### 4.1.11. PERFIL INSTITUCIONAL

**4.1.11.1. Garantizar la formación integral de sus estudiantes con la permanente articulación y actualización de su enfoque metodológico, aplicando estrategias pedagógicas eficaces.**

- 4.1.11.1.1. ■ *Desarrollar las competencias del personal.*
- 4.1.11.1.2. ■ *Mantener un clima institucional y ambiente de laboral agradable.*
- 4.1.11.1.3. ■ *Mantener el índice de satisfacción de los estudiantes y padres de familia.*
- 4.1.11.1.4. ■ *Mejorar continuamente los procesos con la implementación de acciones correctivas, preventivas y de mejora que den respuesta a las variaciones del entorno y crecimiento institucional.*



#### 4.1.12. PROYECTOS PEDAGOGICOS TRANSVERSALES

##### 4.1.12.1.

- a) *El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo de la Constitución Política.*
- b) *La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales,*  
*Conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política;*
- c) *Mediación escolar*



SC-CER96940



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

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

## 4.2. COMPONENTE ADMINISTRATIVO

### 4.2.1. ORGANIGRAMA

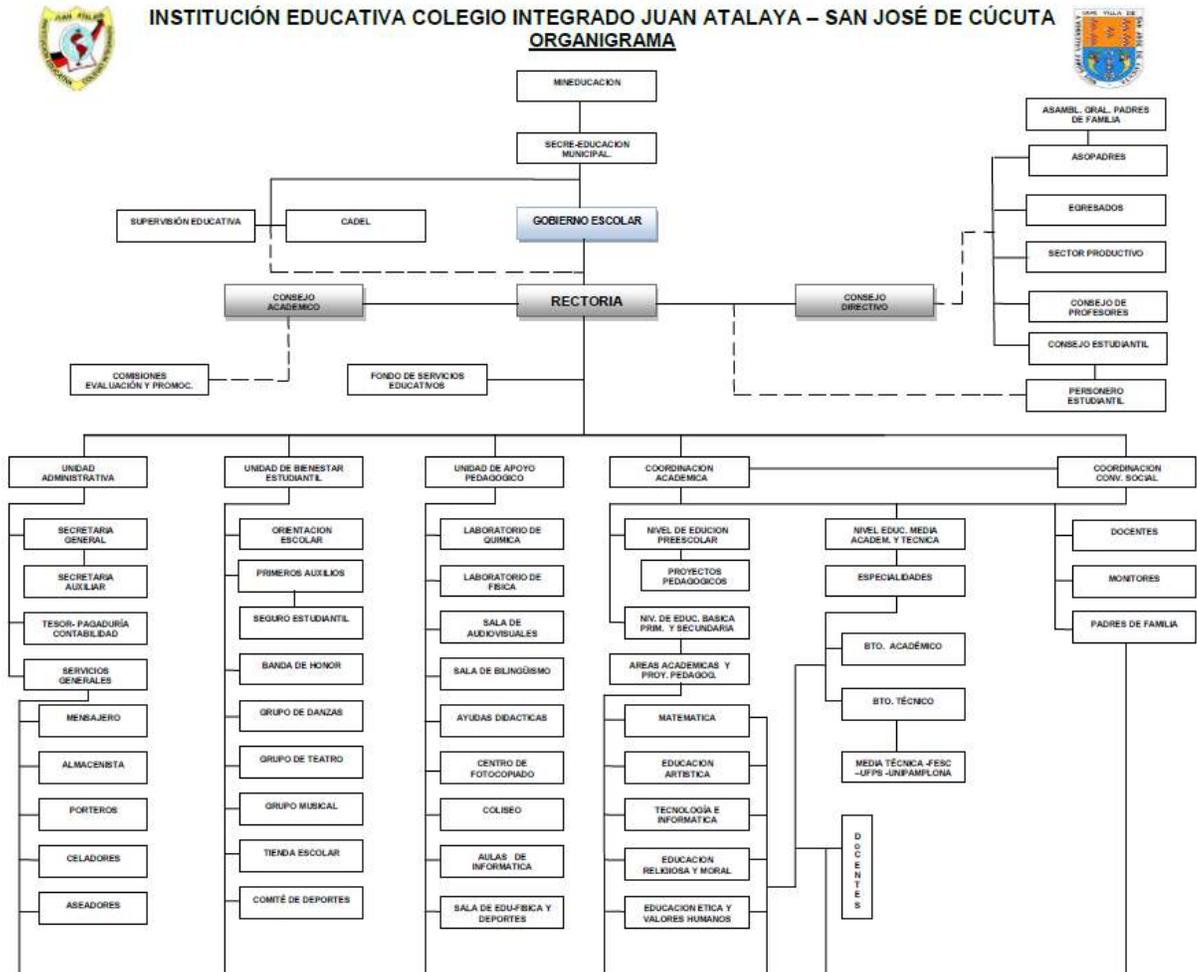


Figura 9. ORGANIGRAMA INTEGRADO JUAN ATALAYA

## 4.2.2. GOBIERNO ESCOLAR

### 4.2.2.1. ARTICULO 20.

4.2.2.2. **ORGANOS DEL GOBIERNO ESCOLAR.** *El Gobierno Escolar en los establecimientos educativos estatales estará constituido por los siguientes órganos:*

4.2.2.2.1. **PARAGRAFO.** *En los establecimientos educativos no estatales, quien ejerza su representación legal será considerado como el Director Administrativo de la institución y tendrá autonomía respecto al Consejo Directivo, en el desempeño de sus funciones administrativas y financieras. En estos casos el Director Administrativo podrá ser una persona natural distinta del Rector.”*

### 4.2.2.2.2. **Consejo directivo**

*Esta instancia tiene la responsabilidad de velar por el adecuado cumplimiento de los objetivos de la institución educativa y por su concordancia con el Proyecto Educativo Institucional (PEI). Lo integran el rector, dos representantes de los docentes de la institución, dos representantes de los padres de familia, un representante de los estudiantes, un representante de los ex alumnos y un representante de los sectores productivos.*

### **Consejo académico**

4.2.2.2.3. *Es el órgano que vela por el buen funcionamiento del colegio, participando en la orientación pedagógica del mismo y sugiriendo acciones innovadoras que contribuyan a mejorar la calidad educativa. El consejo académico está integrado por el rector, quien lo preside, los directivos docentes y un docente por cada área definida en el plan de estudios.*

### ***El rector***

4.2.2.2.4. *Es el representante del establecimiento ante las autoridades educativas y ejecutor de las decisiones del gobierno escolar.*

### ***Personero de los estudiantes***

4.2.2.2.5. *Según el artículo 28 del decreto 1860 de 1994, "en todos los establecimientos educativos el personero de los estudiantes será un alumno que curse el último grado que ofrezca la institución encargado de promover el ejercicio de los deberes y derechos de los estudiantes, consagrados en la Constitución Política, las leyes, los reglamentos y el Manual de convivencia."*

### ***Consejo de estudiantes***

4.2.2.2.6. *El Consejo estudiantil es concebido como el "máximo órgano colegiado que asegura y garantiza el continuo ejercicio de la participación por parte de los educandos". Está conformado por un representante de cada uno de los grados ofrecidos por la institución educativa. Un estudiante de este consejo que esté cursando el último grado, deberá representar al estudiantado en el Consejo Directivo.*

#### 4.2.3. MANUAL DE CONVIVENCIA

##### 4.2.3.1. *DECALOGO MINIMO QUE DEBEN CUMPLIR TODOS LOS*

***ESTUDIANTES DEL COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA PARA  
LOGRAR LAS METAS DE RENDIMIENTO ACADEMICO, FORMACIÓN  
Y COMPORTAMIENTO Y ASEGURAR SU MEJOR PROMOCION Y CUPO  
AL GRADO SIGUIENTE.***

##### 4.2.3.1.1. 1. Llegar temprano

**Tabla 1. HORARIOS DE CLASE**

Niveles	Llegada comisión de Aseo	Inicio de clases	Salida de clases
<b>Primaria Hor-Mañana</b>	6:30 a.m.	6:45 a.m.	11:45 a.m.
<b>Primaria Hor-Tarde</b>	12:15 P.M.	12:30 P.M.	5:30 p.m.
<b>Bachillerato Hor-Mañana</b>	5:45 a.m.	6:00 a.m.	12:00 m.
<b>Bachillerato Hor-Tarde</b>	12:00 p.m.	12:12 p.m.	6:15 p.m.

Nota: Todos los estudiantes que no están en comisión de aseo, deben llegar 10 minutos antes del inicio de clases.

- 4.2.3.1.2. 2. *Llegar directo al colegio (no quedarse en el camino, tiendas, coliseos, etc.)*
- 4.2.3.1.3. 3. *Entrar directamente a los salones (no a los baños, canchas o lavamanos, coliseo, sala de profesores)*
- 4.2.3.1.4. 4. *Asistir a clases todos los días, con el uniforme correspondiente, bien presentado sin accesorios extravagantes. El docente de clase está autorizado para retener estos accesorios y orientar la situación. Si es del caso, hacer el informe a coordinación.*
- 4.2.3.1.5. 5. *Mantenerse siempre dentro de los salones, participando ordenada y activamente de las clases. Si necesita permiso debe solicitarlo al profesor de la clase y salir con carnet de permiso.*
- 4.2.3.1.6. 6. *Los celulares y demás aparatos electrónicos están prohibidos, sólo con autorización del papá o mamá pueden traer celular; en este caso debe mantenerlo en vibrador o silencio, sólo contestar casos de urgencia con autorización del docente de la clase. Están prohibidos los walkman, mp3, ipod, DVD´s portátiles, gameboy, Nintendo DS y similares. Los docentes podrán retenerlos en cualquier momento porque interfieren el proceso de aprendizaje. Los elementos retenidos serán entregados por el docente a coordinación con el informe del caso. Y el coordinador los devolverá sólo al padre de familia, mediante acta y compromiso.*
- 4.2.3.1.7. 7. *Atender el segundo timbre al terminar el descanso y pasar inmediatamente a los salones en forma ordenada, teniendo cuidado con los pupitres y pertenencias personales*

- 4.2.3.1.8. 8. *Preparar de la mejor manera las actividades académicas; traer todos los útiles, cuadernos y trabajos. No hay permisos para ir a casa a traer tareas o elementos olvidados*
- 4.2.3.1.9. 9. *Mantener relaciones respetuosas y cordiales con compañeros(as) y profesores. Solucionar los problemas o diferencias con el diálogo y la conciliación, acudir al docente de la clase, al titular, al encargado de disciplina o en últimas a coordinación*
- 4.2.3.1.10. 10. *Mantenerse toda la jornada de estudio en el colegio. La evasión del colegio pone en riesgo su integridad física como persona y es sancionada con matrícula condicional o cancelación del cupo si ya tiene matrícula condicional. Para salir del colegio al igual que para las excusas, se requiere la presencia del padre de familia o acudiente; el padre de familia dispone de tres días hábiles para presentar la excusa. Al terminar la jornada dejar el salón ordenado y cerrado con candado. El profesor de la 6ª. hora de clase verificará la situación.*
- 4.2.3.1.11. *La rectora, coordinadores, orientadora y docentes del colegio velarán por el cumplimiento de los deberes y derechos de todos los estudiantes y particularmente de lo resumido en este decálogo.*

#### 4.2.4. CALENDARIO ESCOLAR/ CRONOGRAMA

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
 COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA**

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES - AÑO 2017**  
 Aprobado en reunión del Equipo Directivo.

Al entrar, llegas a la fecha de hoy. Sólo da clic sobre el nombre del EVENTO en la fecha que quieras ver. Inmediatamente, verás todos los detalles necesarios.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES INSTITUCION EDUCATIVA:  
 COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA. AÑO ESCOLAR: 2019**

Hoy ← → abril 2020 Imprimir Semana Mes Agenda

lun	mar	mié	jue	vie	sáb	dom
30	31	1 abr	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19

Figura 10. CRONOGRAMA ESCOLAR

#### 4.2.5. PLANTA FISICA



Figura 11. PLANTA FISICA

#### 4.2.6. RECURSOS Y EQUIPAMIENTOS



Figura 12. SALA DE INFORMÁTICA



Figura 13. AULAS DE CLASE

#### 4.2.7. CAMPOS DEPORTIVOS



Figura 14. CANCHA DE FUTSALA



Figura 15. COLISEO SEDE PRINCIPAL



Figura 16. COLISEO SEDE CÚCUTA 75

### 4.3. COMPONENTE PEDAGOGICO

#### 4.3.1. PLAN DE ASIGNATURA Y SUS DIMENSIONES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA  
REDISEÑO CURRICULAR BASADO EN COMPETENCIAS

AREA: EDUCACIÓN FÍSICA

GRADO: SEXTO

**COMPETENCIA ABARCADORA:** Desarrollar las capacidades físicas que permitan la buena fundamentación en los deportes para el desarrollo de libre personalidad y su entorno.

**UNIDAD DE COMPETENCIA:** Desarrollar al momento de su estructura corporal, nivel global o segmentario, habilidades y destrezas adquiridas a través de la vida.

**EJE CURRICULAR:** Formar ciudadanos bajo los criterios de autonomía moral e intelectual.

ELEMENTO DE COMPETENCIA	ESTANDAR	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS ESENCIALES	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS REQUERIDAS
Enriquecer el desarrollo integral de la persona en sus ámbitos espiritual, físico, atlético, emocional y de salubridad.	Poseo autonomía y responsabilidad en la práctica de juegos, ejercicios y actividades predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y valorar el potencial biológico y psíquico para realizar tareas motrices.</li> <li>Mantener vigentes las habilidades motrices que permitan explorar y adaptarse al medio.</li> <li>Incrementar las capacidades físicas en un contexto de respeto y valoración de la vida y el cuerpo humano, cumpliendo normas de prevención de riesgos.</li> <li>Valorar la contribución de la práctica regular y sistemática de un programa de ejercicios sobre la salud física y mental.</li> <li>Reconocer las diferencias personales y el carácter único del ser humano y los respeto.</li> <li>Aceptar y comprender las limitaciones físicas y sensoriales en mis compañeros.</li> <li>Interactuar motrizmente con mis compañeros para el logro de metas colectivas.</li> <li>Atender consejos y críticas de los profesores y compañeros.</li> <li>Aplicar conceptos de seguridad personal y ambiental en la ejecución de tareas motrices.</li> </ul>	Conductas motrices de base. Conductas temporales y espaciales. Locomoción, manipulación y equilibrio. Fundamentos aplicados a los juegos populares. Expresión rítmica con diferentes estímulos.	Explicación y demostración general teórica – práctica para la participación en grupos de trabajo, y liderazgo en las diferentes actividades, de fundamentación deportiva y recreativa. Corrección de los gestos técnicos	El estudiante a través de los conocimientos adquiridos, tomará conciencia de la importancia de la educación física, tanto personal como en su entorno, demostrando liderazgo en las diferentes actividades a realizar en su comunidad creando hábitos y valores que mejoren su calidad de vida.
Favorecer el desarrollo de los procesos de socialización.	Lidero la organización informal de actividades lúdicas, deportivas y recreativas en mi ambiente familiar y escolar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar actividades deportivas, recreativas y de la vida cotidiana que requieren de la aplicación de habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>			
Dotar al individuo de habilidades y destrezas básicas y de cualidades físicas que le permitan ser productivo en los ámbitos: artístico, deportivo y laboral, entre otros.	Realizo actividades deportivas, recreativas y de la vida cotidiana que requieren de la aplicación de habilidades y destrezas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar actividades deportivas, recreativas y de la vida cotidiana que requieren de la aplicación de habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>			

Figura 17. PLAN DE AREA SEXTO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA  
REDISEÑO CURRICULAR BASADO EN COMPETENCIAS

AREA: EDUCACIÓN FÍSICA

GRADO: SÉPTIMO

**COMPETENCIA ABARCADORA:** Desarrollar las capacidades físicas que permitan la buena fundamentación en los deportes para el desarrollo de libre personalidad y su entorno.

**UNIDAD DE COMPETENCIA:** Desarrollar al momento de su estructura corporal, nivel global o segmentario, habilidades y destrezas adquiridas a través de la vida.

**EJE CURRICULAR:** Formar ciudadanos bajo los criterios de autonomía moral e intelectual.

ELEMENTO DE COMPETENCIA	ESTANDAR	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS ESENCIALES	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS REQUERIDAS
Enriquecer el desarrollo integral de la persona en sus ámbitos espiritual, físico, atlético, emocional y de salubridad.	Poseo autonomía y responsabilidad en la práctica de juegos, ejercicios y actividades predeportivas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer y valorar el potencial biológico y psíquico para realizar tareas motrices.</li> <li>Mantener vigentes las habilidades motrices que permitan explorar y adaptarse al medio.</li> <li>Incrementar las capacidades físicas en un contexto de respeto y valoración de la vida y el cuerpo humano, cumpliendo normas de prevención de riesgos.</li> <li>Valorar la contribución de la práctica regular y sistemática de un programa de ejercicios sobre la salud física y mental.</li> <li>Reconocer las diferencias personales y el carácter único del ser humano y el respeto.</li> <li>Aceptar y comprender las limitaciones físicas y sensoriales en mis compañeros.</li> <li>Interactuar motrizmente con mis compañeros para el logro de metas colectivas.</li> <li>Atender consejos y críticas de los profesores y compañeros.</li> <li>Aplicar conceptos de seguridad personal y ambiental en la ejecución de tareas motrices.</li> </ul>	Combinaciones entre diferentes expresiones motrices. Movimientos culturales determinados relacionados con el deporte y la cultura.	Explicación y demostración general teórica – práctica para la participación en grupos de trabajo, y liderazgo en las diferentes actividades, de fundamentación deportiva y recreativa. Corrección de los gestos técnicos	El estudiante a través de los conocimientos adquiridos, tomará conciencia de la importancia de la educación física, tanto personal como en su entorno, demostrando liderazgo en las diferentes actividades a realizar en su comunidad creando hábitos y valores que mejoren su calidad de vida.
Favorecer el desarrollo de los procesos de socialización.	Lidero la organización informal de actividades lúdicas, deportivas y recreativas en mi ambiente familiar y escolar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar actividades deportivas, recreativas y de la vida cotidiana que requieren de la aplicación de habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>			
Dotar al individuo de habilidades y destrezas básicas y de cualidades físicas que le permitan ser productivo en los ámbitos: artístico, deportivo y laboral, entre otros.	Realizo actividades deportivas, recreativas y de la vida cotidiana que requieren de la aplicación de habilidades y destrezas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar actividades deportivas, recreativas y de la vida cotidiana que requieren de la aplicación de habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>			

Figura 18. PLAN DE AREA SEPTIMO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA  
**REDISEÑO CURRICULAR BASADO EN COMPETENCIAS**

**AREA: EDUCACIÓN FÍSICA GRADO: OCTAVO**

**COMPETENCIA ABARCADORA:** Desarrollar las capacidades físicas que permitan la buena fundamentación en los deportes para el desarrollo de libre personalidad y su entorno.

**UNIDAD DE COMPETENCIA:** Desarrollar al momento de su estructura corporal, nivel global o segmentario, habilidades y destrezas adquiridas a través de la vida.  
**EJE CURRICULAR:** Formar ciudadanos bajo los criterios de autonomía moral e intelectual.

ELEMENTO DE COMPETENCIA	ESTANDAR	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS ESENCIALES	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS REQUERIDAS
Enriquecer el desarrollo integral de la persona en sus ámbitos espiritual, físico, atlético, emocional y de salubridad.	Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades deportivas en mi tiempo libre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar de manera sistemática ejercicio físico para el mejoramiento de mis funciones orgánicas y corporales.</li> <li>Valorar la competencia deportiva como un escenario para el desarrollo personal.</li> <li>Reconocer las diferencias individuales y el carácter único de cada persona y me integro con facilidad a través de actividades lúdicas y/o deportivas.</li> <li>Mantener y respeto las normas de juego y contribuyo a la creación de nuevas normas.</li> <li>Participar en la creación de normas de juego y las tengo en cuenta en las actividades programadas.</li> <li>Asumir la victoria o la derrota el juego y valoro sus consecuencias.</li> <li>Utilizar los pasatiempos como un aprestamiento creativo para las actividades productivas</li> </ul>	Selección y aplicación de acuerdo con las posibilidades y necesidades del centro educativo y las características de los escolares. Hacia de movimientos culturalmente determinados, relacionados con el deporte y la cultura, se enfatizará en la adquisición de destrezas con técnica y estilos definidos.	Explicación y demostración general teórica – práctica para la participación en grupos de trabajo, y liderazgo en las diferentes actividades, de fundamentación deportiva y recreativa. Corrección de los gestos técnicos	El estudiante a través de los conocimientos adquiridos, tomará conciencia de la importancia de la educación física, tanto personal como en su entorno, demostrando liderazgo en las diferentes actividades a realizar en su comunidad creando hábitos y valores que mejoren su calidad de vida.
Favorecer el desarrollo de los procesos de socialización.	Lidero la organización y dirección de actividades lúdicas, deportivas y recreativas en mi ambiente familiar e interinstitucional.				
Dotar al individuo de habilidades y destrezas básicas y de cualidades físicas que le permitan ser productivo en los ámbitos: artístico, deportivo y laboral, entre otros.	Ejecuto tareas motrices relacionadas con el mundo deportivo, laboral y cotidiano que requieren habilidades y destrezas complejas				

Figura 19. PLAN DE AREA OCTAVO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA  
**REDISEÑO CURRICULAR BASADO EN COMPETENCIAS**

**AREA: EDUCACIÓN FÍSICA GRADO: NOVENO**

**COMPETENCIA ABARCADORA:** Desarrollar las capacidades físicas que permitan la buena fundamentación en los deportes para el desarrollo de libre personalidad y su entorno.

**UNIDAD DE COMPETENCIA:** Desarrollar al momento de su estructura corporal, nivel global o segmentario, habilidades y destrezas adquiridas a través de la vida.  
**EJE CURRICULAR:** Formar ciudadanos bajo los criterios de autonomía moral e intelectual.

ELEMENTO DE COMPETENCIA	ESTANDAR	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS ESENCIALES	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS REQUERIDAS
Enriquecer el desarrollo integral de la persona en sus ámbitos espiritual, físico, atlético, emocional y de salubridad.	Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades deportivas en mi tiempo libre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar de manera sistemática ejercicio físico para el mejoramiento de mis funciones orgánicas y corporales.</li> <li>Valorar la competencia deportiva como un escenario para el desarrollo personal.</li> <li>Reconocer las diferencias individuales y el carácter único de cada persona y me integro con facilidad a través de actividades lúdicas y/o deportivas.</li> <li>Mantener y respeto las normas de juego y contribuyo a la creación de nuevas normas.</li> <li>Participar en la creación de normas de juego y las tengo en cuenta en las actividades programadas.</li> <li>Asumir la victoria o la derrota el juego y valoro sus consecuencias.</li> <li>Utilizar los pasatiempos como un aprestamiento creativo para las actividades productivas</li> </ul>	Selección de las categorías y aplicación según el medio seleccionado en cada situación. Realización de tareas motrices del deporte. Organizando y dirigiendo actividades lúdico deportivas.	Explicación y demostración general teórica – práctica para la participación en grupos de trabajo, y liderazgo en las diferentes actividades, de fundamentación deportiva y recreativa. Corrección de los gestos técnicos	El estudiante a través de los conocimientos adquiridos, tomará conciencia de la importancia de la educación física, tanto personal como en su entorno, demostrando liderazgo en las diferentes actividades a realizar en su comunidad creando hábitos y valores que mejoren su calidad de vida.
Favorecer el desarrollo de los procesos de socialización.	Lidero la organización y dirección de actividades lúdicas, deportivas y recreativas en mi ambiente familiar e interinstitucional.				
Dotar al individuo de habilidades y destrezas básicas y de cualidades físicas que le permitan ser productivo en los ámbitos: artístico, deportivo y laboral, entre otros.	Ejecuto tareas motrices relacionadas con el mundo deportivo, laboral y cotidiano que requieren habilidades y destrezas complejas				

Figura 20. PLAN DE AREA NOVENO

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA REDISEÑO CURRICULAR BASADO EN COMPETENCIAS

AREA: EDUCACIÓN FÍSICA GRADO: DÉCIMO

COMPETENCIA ABARCADORA: Desarrollar las capacidades físicas que permitan la buena fundamentación en los deportes para el desarrollo de libre personalidad y su entorno.

UNIDAD DE COMPETENCIA: Desarrollar al momento de su estructura corporal, nivel global o segmentario, habilidades y destrezas adquiridas a través de la vida.  
EJE CURRICULAR: Formar ciudadanos bajo los criterios de autonomía moral e intelectual.

ELEMENTO DE COMPETENCIA	ESTANDAR	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS ESENCIALES	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS REQUERIDAS
<p>Enriquecer el desarrollo integral de la persona en sus ámbitos espiritual, físico atlético, emocional y de salubridad.</p> <p>Favorecer el desarrollo de los procesos de socialización.</p> <p>Dotar al individuo de habilidades y destrezas básicas y de cualidades físicas que le permitan ser productivo en los ámbitos: artístico, deportivo y laboral, entre otros.</p>	<p>Poseo autonomía y responsabilidad para el diseño y aplicación de programas de ejercicios que permitan la conservación de mi salud psíquica y física</p> <p>Planifico y administro de manera concertada proyectos lúdicos, deportivos y recreativos en mi ambiente institucional y comunitario</p> <p>Domino los conceptos básicos de la organización y administración de eventos deportivos, recreativos y de acondicionamiento físico y los aplico a mi comunidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Incorporar en los hábitos diarios de la práctica regular y sistemática de un programa de ejercicios para mantener mi salud física y mental.</li> <li>Asumir la educación física como una práctica diaria para contrarrestar la influencia nociva de la vida sedentaria y el estrés.</li> <li>Utilizar procedimientos técnicos confiables para controlar y evaluar los propios logros en el desarrollo de la corporalidad.</li> <li>Respeto y valoro las diferencias de cultura corporal en los distintos grupos étnicos y sociales.</li> <li>Aprecio y aplico los valores de solidaridad, cooperación, honestidad y lealtad a través de su vivencia en actividades lúdicas y/o deportivas.</li> <li>Utilizo las actividades deportivas como un medio eficaz para relacionarme con diferentes grupos sociales.</li> <li>Promuevo la creación de grupos juveniles para el uso creativo del tiempo libre, como estrategia de prevención de consumo de sustancias psicoactivas.</li> <li>Organizo y administro torneos en mi institución educativa y en la comunidad.</li> <li>Diseño un programa sistemático de ejercicios de acuerdo a mis características personales.</li> </ul>	<p>Afianzamiento y aplicación de las categorías en situaciones de mayor complejidad.</p> <p>Juegos derivados de los deportes, deporte modificado, situaciones reales de juego.</p>	<p>Explicación y demostración general teórica – práctica para la participación en grupos de trabajo, y liderazgo en las diferentes actividades, de fundamentación deportiva y recreativa.</p> <p>Corrección de los gestos técnicos</p>	<p>El estudiante a través de los conocimientos adquiridos, tomará conciencia de la importancia de la educación física, tanto personal como en su entorno, demostrando liderazgo en las diferentes actividades a realizar en su comunidad creando hábitos y valores que mejoren su calidad de vida.</p>

Figura 21. PLAN DE AREA DECIMO

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA REDISEÑO CURRICULAR BASADO EN COMPETENCIAS

AREA: EDUCACIÓN FÍSICA GRADO: UNDECIMO

COMPETENCIA ABARCADORA: Desarrollar las capacidades físicas que permitan la buena fundamentación en los deportes para el desarrollo de libre personalidad y su entorno.

UNIDAD DE COMPETENCIA: Desarrollar al momento de su estructura corporal, nivel global o segmentario, habilidades y destrezas adquiridas a través de la vida.  
EJE CURRICULAR: Formar ciudadanos bajo los criterios de autonomía moral e intelectual.

ELEMENTO DE COMPETENCIA	ESTANDAR	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS ESENCIALES	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS REQUERIDAS
<p>- Enriquecer el desarrollo integral de la persona en sus ámbitos espiritual, físico atlético, emocional y de salubridad.</p> <p>- Favorecer el desarrollo de los procesos de socialización.</p> <p>- Dotar al individuo de habilidades y destrezas básicas y de cualidades físicas que le permitan ser productivo en los ámbitos: artístico, deportivo y laboral, entre otros.</p>	<p>Poseo autonomía y responsabilidad para el diseño y aplicación de programas de ejercicios que permitan la conservación de mi salud psíquica y física</p> <p>Planifico y administro de manera concertada proyectos lúdicos, deportivos y recreativos en mi ambiente institucional y comunitario</p> <p>Domino los conceptos básicos de la organización y administración de eventos deportivos, recreativos y de acondicionamiento físico y los aplico a mi comunidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Incorporar en los hábitos diarios de la práctica regular y sistemática de un programa de ejercicios para mantener mi salud física y mental.</li> <li>Asumir la educación física como una práctica diaria para contrarrestar la influencia nociva de la vida sedentaria y el estrés.</li> <li>Utilizar procedimientos técnicos confiables para controlar y evaluar los propios logros en el desarrollo de la corporalidad.</li> <li>Respeto y valoro las diferencias de cultura corporal en los distintos grupos étnicos y sociales.</li> <li>Aprecio y aplico los valores de solidaridad, cooperación, honestidad y lealtad a través de su vivencia en actividades lúdicas y/o deportivas.</li> <li>Utilizo las actividades deportivas como un medio eficaz para relacionarme con diferentes grupos sociales.</li> <li>Promuevo la creación de grupos juveniles para el uso creativo del tiempo libre, como estrategia de prevención de consumo de sustancias psicoactivas.</li> <li>Organizo y administro torneos en mi institución educativa y en la comunidad.</li> <li>Diseño un programa sistemático de ejercicios de acuerdo a mis características personales.</li> </ul>	<p>Proyección y aplicación a juegos de carácter intramural.</p> <p>Proyección y aplicación en juegos extramuros.</p> <p>Aplicaciones en situaciones de la vida cotidiana.</p>	<p>Explicación y demostración general teórica – práctica para la participación en grupos de trabajo, y liderazgo en las diferentes actividades, de fundamentación deportiva y recreativa.</p> <p>Corrección de los gestos técnicos</p>	<p>El estudiante a través de los conocimientos adquiridos, tomará conciencia de la importancia de la educación física, tanto personal como en su entorno, demostrando liderazgo en las diferentes actividades a realizar en su comunidad creando hábitos y valores que mejoren su calidad de vida.</p>

Figura 22. PLAN DE AREA UNDECIMO

## CAPITULO 2

### 5.1. TABLA DE CONTENIDOS

### 5.2. TITULO

LA RONDA COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA CONTRARESTAR LA AGRESIVIDAD EN EDUCANDOS DE BÁSICA PRIMARIA DEL COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA, SEDE CÚCUTA 75.

### 5.3. INTRODUCCIÓN

La educación física en su amplio campo investigativo tiene como principal función, transformar personas no solo con aptitudes físicas competitivas sino también con actitudes que permitan al educando tener un control emocional frente a diversos contextos, como afirma; Wuest & Bucher (1999, p. 8): “un proceso educativo que emplea la actividad física como un medio para ayudar a los individuos que adquieran destrezas, aptitud física, conocimiento y actitudes que contribuyen a su desarrollo óptimo y bienestar” Para tener una mayor comprensión en cuanto a las rondas y sus beneficios en la población educativa, se tiene como perspectiva el dar enfoque protagónico al problema en efecto para otorgar soluciones posteriores y así prolongar una utilidad al medio que se ha requerido para generar este efecto beneficioso en la población educativa

La

educación física en su rama de desempeño nos permite trabajar en diversos aspectos que caracterizan la conducta del ser humano, por ende nos da las herramientas necesarias para facilitar la labor docente en el campo pedagógico, uno de estas herramientas son la rondas y sus diversas manifestaciones en el campo de la recreación, la cual nos permite sensibilizar las emociones del niño, para otorgar por medio de ella a un aprendizaje significativo, que contribuya al desarrollo de la buena conducta del individuo; como lo afirma, (Shapiro, 2002, pág. 62) “En las técnicas de disciplina tradicionales, se castiga a los niños por una mala conducta, pero no se les enseña cual es la conducta que se espera de ellos. A prenden lo que no deben hacer, pero no lo que deben hacer”, es por tal motivo que las rondas juegan un papel sumamente importante y eficaz al momento de facilitar un aprendizaje positivo y contribuyente a la buena conducta de los educandos, ya que las rondas son es un medio que nos permite moldear ciertas conductas incorrectas para dar paso a las conductas y competencias que queremos desarrollar en los educandos.

## **5.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **5.4.1. LA RONDA**

En el caso de las rondas infantiles, se establecen ciertos patrones pedagógicos para orientarlas y poder dar una mayor eficacia al momento de que el niño se apropia de la ronda, generando en Cada uno de los educandos un aprendizaje significativo con relación al propósito de la ronda orientada por el maestro. Según; (PIÑEIRO, IRMA IRENE LUCERO Y MARÍA SUSANA,

2006) La ronda es una de las composiciones populares más antiguas que se conoce y que ha sobrevivido mediante las múltiples derivaciones del romance.

En la Antigüedad los niños jugaban a la ronda, aunque también los adultos la danzaban aun cuando ésta tuviera un gran contenido simbólico: las tres primeras vueltas, de izquierda a derecha, significaban el movimiento de los astros, es decir, su revolución de Oeste a Este, y las tres vueltas contrarias, el movimiento de los astros en esa misma dirección; las vueltas redondas, la perfección de la esfera; el niño en el centro, simbolizaba el sol y si había una niña, representaba la luna. Sacar del círculo a uno de los niños daba a entender los cursos vacilantes de los planetas, mientras que la ronda en sí, significaba la armonía de las estrellas y el firmamento. El canto simbolizaba el himno de alabanza a los dioses. Una vez comprendida esta información histórica, cabe resaltar la importancia de las rondas en el campo educativo, ya que establece patrones relacionables con la vida natural de los seres humanos, por ello la importancia que se le dé en el campo educativo es sumamente relevante.

#### 5.4.2. LA AGRESIVIDAD

Es debido agradecer a las rondas infantiles; El gran aporte que hoy en día podemos ofrecer a la educación, ya que por medio de ellas logramos conectar al niño con su ser interior, permitiéndole un desarrollo adecuado en cuando a la moral y la buena conducta, que por medio de las rondas logramos sembrar en el corazón de cada uno de los educandos.

Este tipo de conductas que se pueden presentar a temprana edad y proceden principalmente de la familia, por ello es debido que se realice un trabajo de apoyo no solo en el centro educativo sino también en el hogar, como primer fuente de valor moral al educando.

Las conductas agresivas que hoy en día se pueden percibir en educandos, tienen gran influencia en el contexto educativo de los menores, es por ello que cabe interiorizar y sembrar valores fundamentales en cada niño; sabemos que si logramos implementar o sembrar ciertos valores como el respeto y la tolerancia, entre otros; en cada niño que carezca o no de estos, estaremos realizando un gran aporte significativo en la sociedad.

Las conductas agresivas en los educandos son totalmente sustentables mediante algunas investigaciones que se han realizado en este campo. Algunos autores hacen mención sobre este tipo de conductas; como lo afirma, (Bandura) la agresión es una etiqueta social que aplicamos a actos diversos, el hecho de que apliquemos dicha etiqueta o no a un determinado acto depende del significado que otorguemos al mismo, esto depende de múltiples factores como: las creencias, valores, prejuicios, individuales y sociales. Según, (Myers, 2000) la agresión es como una forma de comportamiento físico o verbal que tiene la intención de lesionar a alguien; para (Caplan, 1991) Sugieren que los niños, ya a partir del primer año, cuando tratan de quitar a otro un objeto que les interesa, tratan a ese otro más como un adversario que como un simple obstáculo inanimado.

Es debido que como docentes implementar estrategias pedagógicas que nos brinden facilidad de aportar en la ayuda y control de nuestros menores que presentan síntomas de agresividad en cuanto a la conducta se trata, ya que cambiaremos el patrón educativo que se ha presentado en nuestras nuevas generaciones, para así lograr e implantar una nueva raíz fructífera en nuestras futuras sociedades.

En este punto crítico de la agresividad en los menores de la institución educativa, he establecido ciertos síntomas que se han logrado ver en aquellos educandos con posible participación en conductas agresivas, en el ámbito individual y colectivo.

SINTOMAS	CAUSAS	PREVENCIÓN DOCENTE
<b>Estrangularse.</b>	Académicos y disciplinarios.	Quitar elementos dañinos.
<b>Pelearse.</b>	Disciplinarios y familiares.	Llevar a coordinación.
<b>Irá sin razón alguna.</b>	Académicos, disciplinarios y familiares.	Corregir con planas para reforzar su aprendizaje.
<b>Maldades a los compañeros.</b>	Disciplinarios y familiares.	Llevar a coordinación.
<b>Vocabulario inadecuado.</b>	Familiares.	Llamado de atención.

DEBILIDADES	AMENAZAS	SITUACIÓN PROBLEMA
<i>DISCIPLINARIA</i>	Daño psicológico y suicidio.	Ira sin control (Estrangularse)
<i>ACADÉMICA Y PROFESIONAL</i>	Aprendizaje y competencias.	Falta de atención
<i>PEDAGOGICA</i>	Vulnerabilidad en los derechos	Tradicción
<i>FAMILIARES</i>	Disciplinarias	Vocabulario

## 5.5. PRONÓSTICO Y CONTROL

De acuerdo a los síntomas que presentan en los educandos referente a la agresividad y las causas que probablemente estén influyendo en la actitud de los educandos, se establece que los educandos que están sobrellevando esta actitud negativa y de agresividad en contextos individuales y colectivos, puedan recibir la ayuda pertinente en cuanto a la seguridad de la población educativa se requiere, ya que no afecta solo al educando que toma esta actitud sino también a la población educativa que convive en su mismo entorno y contexto; por ello se requiere de llevar a cabo una intervención por parte del docente a cargo de este proyecto investigativo, que busca mejorar la conducta de los educandos por medio de las rondas infantiles; para así sembrar en los educandos valores relativos al respeto, la amistad, la tolerancia y el buen comportamiento estudiantil, como control académico y disciplinario de los educandos, con el fin de llevar a cabo la: “LA RONDA COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA CONTRARESTAR LA AGRESIVIDAD EN EDUCANDOS DE BÁSICA PRIMARIA DEL COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA, SEDE CÚCUTA 75”.

## 5.6. Formulación del problema

¿LAS RONDAS COMO ESTRATEGIAS METODOLOGICAS CONTRARESTAN LA AGRESIVIDAD DE LOS EDUCANDOS?

¿POR MEDIO DE LA RONDA SE PUEDEN ADQUIRIR VALORES SOCIALES Y PERSONALES?

## 5.7. JUSTIFICACIÓN

El propósito de este proyecto es contribuir a los escolares de la institución educativa Juan atalaya, sede Cúcuta 75, a mejorar su comportamiento escolar, evitando las conductas inadecuadas como lo es la agresividad; por ello surge la idea de orientar la ronda infantil como un medio o estrategia pedagógica para infundir valores a los educandos, no solo en el entorno educativo en el aula, sino también en su entorno social e individual, esto como primordial apoyo para generar un cambio positivo en la población estudiantil, la cual es la principal afectada y beneficiada en los diversos cambios que se generan en las competencias, por ende es necesario presentar una alternativa para que los educandos encuentren un soporte y respaldo ante las diversas y difíciles situaciones que les afecta su integridad moral y psicológica; esperando a contribuir en el mejoramiento de la agresividad de la cual son víctimas algunos educandos, no provenientes directamente desde la institución sino desde muchos hogares en los cuales estos han encontrado un refugio.

Es debido resaltar que esta investigación logra incentivar a toda la población estudiantil a participar en ella, ya que la integridad de algunos niños se puede ver afectada debido a la exclusión si no se realiza en su contexto cotidiano, es importante que se haga una intervención pedagógica por medio de una variable que contribuya a la corrección de las conductas inadecuadas, por ello se ha decidido que la ronda puede ser una estrategia perfecta para cambiar y potencializar en los educandos sus capacidades e imaginación, esto con el fin de llevar al educando de un mundo que tal vez él lo ve distorsionado o a blanco y negro, a un mundo lleno de color y fantasía, donde el sienta la libre decisión de expresar sus sentimientos naturales en un

ambiente acogedor y divertido, generando en el niño nuevas perspectivas de ver su entorno social e individual, ya que las rondas infantiles ayudan exponencialmente a generar cambio en el entorno educativo.

Los docentes somos los mediadores en muchos aspectos importantes en los que los niños necesitan de alguien, es por esta razón que como esta demandado en nuestra vocación , aportemos un bien común que va a generar el cambio en nuestras nuevas sociedades, por ello es necesario comprender que somos como docentes, una de la principales fuentes que van ayudar a construir un mejor mañana para nuestros futuros amigos, colegas y familias, ya que nuestro esfuerzo no será en vano; porque cuando se decide a trabajar en equipo se pueden construir grandes fortalezas, por lo cual es necesario fomentar la buena actitud, los buenos valores y el buen testimonio de que todo es posible si nos aferramos a Dios que hace de lo inalcanzable lo alcanzable, de lo imposible lo posible y de la nada un todo.

## 5.8. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS

### 5.8.1. OBJETIVO GENERAL

- Implementar rondas infantiles como estrategia metodológica para contrarrestar la agresividad en los educandos de básica primaria del colegio integrado Juan Atalaya sede Cúcuta 75.

## 5.8.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Fortalecer los valores primarios en los educandos.
- Implementar rondas que fortalezcan las relaciones interpersonales.
- Desarrollar hábitos educativos en cuanto al respeto se trata.

## 5.9. MARCO TEORICO

### 5.9.1. ANTECEDENTES

<p style="text-align: center;"><b><u>INTERNACIONAL</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA CONTRARRESTAR LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE 3-4 AÑOS DE EDAD</b></p> <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD DE CUENCA</p> <p style="text-align: center;"><b>Estefanía campo verde Francisco Jiménez</b></p>	<p>El presente trabajo investigativo, se inicia a partir de la observación de que muchos niños muestran, en poca o gran magnitud, conductas agresivas hacia sus pares y a su medio en general, situación preocupante para educadores y padres de familia, que muchas veces no pueden controlar dichos comportamientos y optan por lo más fácil: perder la paciencia, gritar, o simplemente no hacer nada.</p> <p>De la mano con dicha situación, aparece —el juego, que hoy en día es uno de los métodos más importantes y eficaces para el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas, así, no podemos descartar el uso de esta estrategia por el bien de aquellas personas que forman parte de nuestra vida: Los niños.</p> <p>Desde este punto de vista hemos visto interesante utilizar el juego como estrategia metodológica, es decir, planificar un</p>
---	---

	<p>juego dirigido para contrarrestar la agresividad en niños de 3-4 años de edad.</p> <p>Dicha estrategia metodológica es planteada desde dos perspectivas: los juegos cooperativos, que permiten a los pequeños relacionarse con su entorno de manera más efectiva y ser solidarios y amables con sus compañeritos; y los juegos de auto control, que hacen posible que el niño canalice sus emociones y sepa encaminarlas hacia conductas positivas que no hacen ni intentan hacer daño a nadie.</p> <p>Por esta razón, como educadores, creemos que es posible, junto con el apoyo y trabajo de la familia de los pequeños, formar seres humanos más conscientes de su actuar, de su pensar y sobre todo de su sentir. (verde, 2015)</p>
<p><b><u>NACIONAL</u></b></p> <p><b>LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA, REDUCTORA DE LA AGRESIVIDAD INFANTIL EN EL GRADO DE TRANSICIÓN T-1 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDAD MODELO DE CALI.</b></p> <p>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA SANTIAGO DE CALI 2015</p>	<p>La vida escolar de comienzos del siglo XXI, está caracterizada por un alto nivel de complejidad entre los actores y protagonistas que la han caracterizado. El presente trabajo se focaliza en el tratamiento lúdico-pedagógico de una de las más comunes características que contornean e impactan la institución de hoy: LA AGRESIVIDAD INFANTIL.</p> <p>Este fenómeno que se registra en el nivel de educación preescolar señala la presencia de conductas disputas de niños y niñas del nivel de escolaridad inicial, con el cual la Escuela inserta al niño en el ámbito educativo, de lo cual parte este estudio investigativo, teniendo como centro teórico de intervención pedagógica, la LÚDICA, y por lo mismo el equipo investigador, hace acopio de conocimientos, experiencias y sinergias comunitarias para reducir el alto nivel de agresividad detectado en la población escolar de los infantes de Educación</p>

<p><b>BEATRIZ ELISA ALMANZA VEGA</b>  <b>MARÍA DEL PILAR ARBOLEDA ROJAS</b>  <b>MARGOTH HERNÁNDEZ PATIÑO</b>  <b>JAIRO LOBATÓN CURREA</b></p>	<p>Preescolar, en un establecimiento educativo oficial de Santiago de Cali, al suroriente de la ciudad.</p> <p>Palabras claves: Agresividad, comportamiento, lúdica, conflicto, conciliación. (VEGA, 2015)</p>
<p style="text-align: center;"><b><u>NACIONAL</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>Las Rondas Infantiles Como Estrategia Para Mejorar La Participación En El Desarrollo De Las Actividades Pedagógicas En Los Niños Del Grado Pre-jardín Del Colegio El Tren Mágico.</b></p> <p>Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO Facultad de Educación Licenciatura en Pedagogía Infantil Electiva de Investigación Villavicencio 2016</p> <p style="text-align: center;"><b>Solangue Tatiana Bocanegra Gómez</b></p>	<p>A partir de ésta investigación, se implementó las rondas infantiles como estrategia didáctica para mejorar la participación en el desarrollo de actividades pedagógicas, de los niños del grado Pre-jardín de la institución educativa El tren Mágico en Villavicencio- Meta. Por lo tanto, se realizó una investigación de enfoque praxeológico de tipo cualitativo, utilizando como técnicas de recolección de la información; un cuestionario de 10 preguntas dirigido a la docente titular y diarios de campo encaminados a la reflexión docente sobre la implementación de las rondas infantiles en el aula de clase. Al realizar el proyecto de investigación se tomó como objeto de estudio el colegio El Tren Mágico que se encuentra ubicado en el Barrio La Esperanza, Etapa tres de la ciudad de Villavicencio-Meta, donde se realizó una observación en los niveles de Jardín, Pre-Jardín y Transición en el primer semestre escolar de 2016, evidenciando que el grado Pre- Jardín cuenta con poca participación en la actividades dadas por la docente y por otro lado las estrategias lúdico-pedagógicas, en este caso; las rondas infantiles, son utilizadas en el aula como una bienvenida al salón y una herramienta para romper el hielo, sin darle un uso más significativo al estudiante, demostrando en ellos aburrimiento y poco deseo de participación e interacción. Por último, la ronda permite no solo motivar a los estudiantes, sino también fortalecer</p>

	<p>su participación en las actividades, teniendo una mejor convivencia e interacción con los demás, favoreciendo el desarrollo destrezas, habilidades, valores y actitudes que son necesarias para el desarrollo integral del niño.          (Gómez, 2016)</p>
<p align="center"><b><u>DEPARTAMENTAL</u></b></p> <p align="center"><b>DISEÑO DE UNA CARTILLA DIDÁCTICA PARA LA PREVENCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR (BULLYING) EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL MUNICIPIO DE OCAÑA, NORTE DE SANTANDER</b></p> <p align="center">UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA          FACULTAD DE EDUCACIÓN,          ARTES Y HUMANIDADES          PLAN DE ESTUDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL          OCAÑA 2015</p> <p align="center"><b>YANETH CASTRO AMAYA</b></p>	<p>El acoso escolar ha sido un fenómeno que se ha presentado por muchos años; los grandes golpeando a los chicos, los deportistas maltratando a los nerds, las populares excluyendo a las comunes, y así se encuentran miles de ejemplos de cómo durante la época escolar se presentan situaciones de acoso o bullying. Existen varias definiciones de lo que es el acoso escolar, cada una de estas con diferencias poco significativas ya que el tema ha sido tratado a nivel mundial lo que ha facilitado el consenso en caracterización e intervención del mismo. Para el desarrollo de este trabajo, el acoso escolar es definido como una situación de maltrato en la cual se evidencia violencia deliberada, repetitiva y prolongada de parte de un individuo o un grupo de ellos hacia otro con el claro objetivo de hacerle daño. Esto implica la participación de toda la comunidad educativa, padres, estudiantes, docentes y directivas de la institución educativa, ya sea de manera directa o indirecta. Las consecuencias del acoso escolar son variadas y afectan a toda la comunidad aunque estén fuera del salón de clase donde normalmente se presenta el acoso. Claro está que las consecuencias de mayor gravedad son aquellas que recibe la víctima, esto como resultado de la exposición prolongada al maltrato de parte de su grupo victimario. Dentro de las consecuencias más comunes para la víctima se encuentran problemas de la conducta internalizante</p>

como depresión, baja autoestima; ansiedad social, ansiedad generalizada o fobia escolar; al igual que trastornos de la conducta externalizante como bajo rendimiento académico, retraimiento social, incluso alteraciones en lenguaje. Para el desarrollo del trabajo de grado se tuvieron en cuenta objetivos específicos como son la pre producir una cartilla didáctica para la prevención del matoneo (bullying) en las instituciones educativas del Municipio de Ocaña, Norte de Santander, producción de una cartilla didáctica para la prevención del matoneo (bullying) en las instituciones educativas del Municipio de Ocaña, Norte de Santander y la pos producir de una cartilla didáctica para la prevención del matoneo (bullying) en las instituciones educativas del municipio de Ocaña, norte de Santander. (AMAYA, 2015)

## 5.9.2. BASES TEORICAS

### 5.9.2.1. LA EDUCACIÓN FÍSICA

#### 5.9.2.1.1. HISTORIA

La historia de la educación física y sus orígenes se remontan a muchos siglos ya transcurridos y a distintas épocas en las que el hombre ha tenido que hacer uso de ciertas habilidades motrices; con el fin de abastecerse de alimentos, defenderse de sus enemigos, prepararse para la guerra, dar entretenimiento con diversas habilidades gimnásticas y rendir sacrificio a sus dioses. Pero acompañado de los orígenes de la educación física se escribe su historia, la cual según; (López, 2010) “La evolución de la E. F. se remonta a los orígenes del hombre, quién para subsistir, se enfrentaba continuamente a situaciones adversas. Los hombres



prehistóricos realizaban la actividad muscular por medio de ejercicios utilitarios, indispensables para la vida, como eran: la caza, pesca y uso de útiles y armas rudimentarias, los mismos ejercicios que se siguen practicando en la actualidad, aunque sistematizados y con técnicas y tácticas adecuadas”. La educación física a través de la historia y su evolución se ha presentado como ese medio fundamental, para subsistir a través de los siglos, de generación en generación.



SC-CER96940



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

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

#### 5.9.2.1.2. DEFINICIÓN

5.9.2.1.2.1 *La educación física en su amplio campo investigativo tiene como principal función, transformar personas no solo con aptitudes físicas competitivas sino también con actitudes que permitan al educando tener un control emocional frente a diversos contextos, como afirma; Wuest & Bucher (1999, p. 8): “un proceso educativo que emplea la actividad física como un medio para ayudar a los individuos que adquieran destrezas, aptitud física, conocimiento y actitudes que contribuyen a su desarrollo óptimo y bienestar” es por este motivo que atendiendo al bienestar de los educandos se emplean métodos y estrategias pedagógicas para contrarrestar factores que alteren no solo el desarrollo físico motriz sino también el desarrollo emocional del individuo.*

5.9.2.1.2.2 *La educación física en su amplia rama de desempeño nos permite trabajar en diversos aspectos que caracterizan la conducta del ser humano, por ende nos da las herramientas necesarias para facilitar la labor docente en el campo pedagógico, uno de estas herramientas son la rondas y sus diversas manifestaciones en el campo de la recreación, la cual nos permite sensibilizar las emociones del niño, para otorgar por medio de ella a un aprendizaje significativo, que contribuya al desarrollo de la buena conducta del individuo; como lo afirma, (Shapiro, 2002, pág. 62) “En las técnicas de disciplina tradicionales, se castiga a los niños por una mala conducta, pero no se les enseña cual es la conducta que se espera de ellos. A prenden lo que no deben hacer, pero no lo que deben hacer”, es por tal motivo que las rondas juegan un papel sumamente importante y eficaz al momento de facilitar un aprendizaje positivo y contribuyente a la buena conducta de los educandos, ya que las rondas son es un medio que nos permite enseñar al niño hacer lo que es correcto.*

### **5.9.2.2. ORIENTACIONES DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**

La educación física como toda rama de la educación, tiene en sus componentes y estructuras la finalidad de orientar muchos enfoques que han venido surgiendo a través del tiempo, por ello entendemos los diferente espacios donde la educación física es de gran relevancia; como lo afirma, (Glosarios especializados de ciencias, artes, Tecnicas y sociedad) Existen varias posibles clasificaciones aplicables a la Educación Física. Según el tipo de exigencia:

#### **5.9.2.2.1. Deporte recreativo.**

Son aquellas actividades que se pueden realizar en cualquier tiempo libre, dependiendo de su estado físico y su edad, llevando a cabo sus reglas establecidas de acuerdo por los participantes ya que este puede mejorar la calidad de vida de la personas o de la población.

#### **5.9.2.2.2. Deporte de Competición.**

Las prácticas sistemáticas de especialidades deportivas, sujetas a normas y con programación y calendarios de competencias y eventos.

#### **5.9.2.2.3. Deporte de Alto Rendimiento y Proyección Internacional.**

Aquel que implica una práctica sistemática y de alta exigencia en la respectiva especialidad deportiva.

Gracias a esta clasificación que nos presenta (Glosarios especializados de ciencias, artes, Tecnicas y sociedad) entendemos que la educación física es de vital importancia en todos los roles educativos, recreativos y de alto rendimiento.

### **5.9.2.3. LA RONDA**

#### **5.9.2.3.1. DEFINICIÓN**

Las rondas son aquellas que permiten a los individuos conocer y encontrar el yo interior de cada personas, ya que con ellas nos identificamos y creamos lapsos de amistad con demás individuos de una misma creencia o con un mismo contexto, es por ello que las rondas son un medio de reflejar lo que una cultura o comunidad vive o por lo cual se identifica, dando así conocimiento de sus gustos y creencias y aún más que esto su espiritualidad. Según (Alvarado.(2005), s.f.) “La ronda es un tipo de juego que combina varias dimensiones, especialmente canto, teatro, y danza. Generalmente se usan casi con exclusividad para infantes,

pero son aplicables a todas las edades, por su puesto con un contenido y movimiento apto para cada segmento poblacional” de tal modo que la ronda es un complemento perfecto para incentivar al cambio en cualquier tipo de población, ya que el amplio campo pedagógico que abarcan las rondas así lo permite.

#### 5.9.2.3.2. *HISTORIA*

Las rondas en el paso del tiempo han traído consigo mucho conocimiento de diversas culturas que hacían uso de estas para sus diferentes rituales espirituales, fiestas e incluso muertes de sus seres queridos, ya que en muchas culturas se veían las rondas como un medio, el cual les permitía conectarse con el campo espiritual e incluso dar paso a sus seres queridos a una eternidad en paz y tranquilidad con los espíritus. Según (Alvarado.(2005), s.f.) “ El origen de la ronda viene desde los primeros hombres que poblaron la tierra, donde se conjugaban movimientos danzados, canto, pantomima y voces poéticas, todo con fines rituales; estos ritos no tenían límite de tiempo y espacio, eran destinados a lograr el contacto de las fuerzas celestes y terrenales, combinando con ella el aspecto mágico y divino para fortalecer los comportamientos normales de los seres humanos” la rondas siempre serán un medio para expresar todo tipo de sentimientos, gustos, costumbres y creencias.

#### 5.9.2.3.3. *TIPOS DE RONDA*

Debido a los avances eventuales que se han presentado frente a las rondas en la educación física es debido mencionar que existen diversos tipos de rondas aplicables para la población educativa en general. Estos tipos de rondas son los siguientes según (Luz, 2016) :

- Rondas con personaje central.
- Rondas con gestos y acciones.
- Rondas con persecución.

- Rondas con palmas.

Las rondas se transmiten por tradición. En su mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica. El cancionero tradicional infantil propiamente dicho, recién se conoce en Argentina en la segunda mitad del siglo pasado y ligado al ámbito escolar. Dicho cancionero tiene su origen en composiciones líricas de tradición popular, en su mayoría españolas, y transmitidas por vía oral.

#### 5.9.2.3.4. ESTRUCTURA DE LA RONDA

Las rondas dentro de su estructura presenta diversos factores que resultan ser de vital importancia, ya que sin estos es imposible llevar a cabo una buena ronda, Según, (Alvarado.(2005), s.f.) Estos elementos de la ronda son:

1. “Canto: se expresa a través de tonadas muy elementales que se hacen a coro o individualmente, con base en textos inmodificables o que presentan unos cambios menores y además son conocidos por todos.
2. La Pantomima: es la parte teatral implícita e ella; se observa en la representación o imitación de personajes, animales, seres u objetos, con creación de lugares y situaciones que le dan un sentido escénico aunque no presenta diálogo.
3. Danza: son movimientos y actitudes corporales basados en el ritmo llevado por las voces, palmoteos o golpes dados por otras partes del cuerpo; o elementos externos de forma sincronizada que conllevan a la conformación de figuras como ruedas, círculos, filas, entre otros.

4. El recitado: se presenta en algunas rondas que empiezan con juegos de palabras como trabalenguas o retahílas de intención numerativa en el fin de fijar algunos puestos o tornos, designar a alguien que inicie una acción.

5. El dialogo: en mucha ocasiones son el complemento de la pantomima, mientras algunas personas mantienen un dialogo figurativo y otros lo representan.

6. El Juego: algunas rondas requieren ciertas actitudes corporales, destreza o combinación de movimientos que no se asocian ni con el canto ni el ritmo, pero que llevan a cumplir su argumento. Estos juegos de ronda son en muchos casos el resultado de la combinación de algunos juegos y rondas.

Toda ronda contiene por lo menos tres de los elementos anteriores, siendo los más comunes: el canto, recitado, la pantomima y el juego de las rondas” es necesario siempre llevar esta estructura de la ronda en sí, ya que es el medio que permite entrar en contextos significativos para la población beneficiada.

#### 5.9.2.3.5. LA RONDA A NIVEL INTERNACIONAL

Las rondas han generado gran impacto en las sociedades, ya que son genéricas y comprometen a cualquier población sin precedente alguno que lo impida. Según (paulaperezuniojeda) VNZ “Son juegos de considerable importancia para el niño, donde le permite integrarse con otros niños sin discriminar a los demás, lo que hace acrecentar los valores humanos en cada niño y niña de forma que puedan desarrollar su proceso de formación y aprendizaje en forma agradable”. Las rondas contribuyen en todos estos procesos formativos sin

olvidar lo que va dejando sembrado con el paso del tiempo, lo cual interviene más significativamente en los valores morales del educando.

#### 5.9.2.3.6. LA RONDA A NIVEL NACIONAL

En Colombia las rondas siempre una tradición que ha venido de generación en generación transmitiéndose, desde una edad temprana los niños ya adquieren conocimiento de rondas que han dejado huella a través de los tiempos. Según (*Castillo*) “Son juegos de gran importancia para el niño, que le permiten integrarse y disfrutar. Las actividades lúdicas favorecen el proceso de enseñanza - aprendizaje porque promueven el regocijo y la creatividad. Las rondas pueden ser percibidas como un excelente recurso didáctico con el que se motiva a los alumnos a vivir el aprendizaje. Estos recursos estimulan las inteligencias múltiples y generan una experiencia enriquecedora y divertida, ya que los niños disfrutan siendo partícipes de actividades donde ellos no sólo están sentados escribiendo, sino que tienen la posibilidad de interactuar con otros y estar en constante movimiento.”

#### 5.9.2.3.7. LA RONDA A NIVEL DEPARTAMENTAL

Las rondas han tenido un gran impacto en norte de Santander ya que en los últimos tiempos la educación física ha causado en esta población un afianzamiento de todas las tradiciones y legados dejados por los antiguos motilones, los cuales por medio de sus canticos y rituales, hacían del norte un gran paisaje de emociones y sentimientos por sus vivencias a través de la historia. Según (*Quiñonez*) Las Rondas Infantiles son juegos colectivos de los niños, que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. La capacidad de integrar todos estos elementos nos llevan a poder generar un ambiente de adquisición de

conocimientos en los diferentes campos educativos, no solo en norte de Santander sino también a niveles nacionales y globales se puede generar el cambio a través de las rondas.

#### ***5.9.2.4. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA EDUCACIÓN***

Las estrategias metodológicas en la educación, permiten al personal docente la corrección de diferentes patrones de enseñanza que deben ajustarse y actualizarse con base a la educación de los niños y niñas de nuestro país. Es esta la razón necesaria que tiene el personal docente para cumplir con los objetivos y competencias propuestas en la satisfacción de dicha necesidad educativa, que permite poder brindar a nuestros educandos enseñanzas orientadas de la mejor manera. Según, (Centro de formación permanente, s.f.) Técnicas que se ponen en marcha para conseguir alcanzar de forma adecuada los objetivos y contenidos previstos.

##### ***5.9.2.4.1. QUE SON LAS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS***

Las estrategias metodológicas son diferentes herramientas que contribuyen en la adquisición de un nuevo aprendizaje, implementando y haciendo uso de diferentes herramientas pedagógicas las cuales van encaminadas hacia la formación del niño, logrando estimular las diferentes racionalidades del pensamiento en los educandos, ya que la estructura de dichas estrategias son en su mayoría con fines pedagógicos. No obstante cabe resaltar la afirmación de (Web y empresas, s.f.) Son un conjunto sucesivo de actividades organizadas y planificadas que permiten la construcción del conocimiento escolar y particular.

Describe las injerencias pedagógicas ejecutadas con el propósito de mejorar y potenciar los procesos espontáneos de enseñanza y aprendizaje, como medio que contribuye al desarrollo de la inteligencia, la conciencia, la afectividad y las competencias o capacidades para actuar en la sociedad.

#### 5.9.2.4.2. TIPOS

Los tipos de estrategias metodológicas que podemos usar con los educandos son muchas, pero el método lógico de implementarlas es totalmente diferente, aquí algunas de estas estrategias o tipos que podemos encontrar en este proceso pedagógico.

##### 5.9.2.4.2.1 Método Heurístico.

La heurística, es conocida como el arte de sostener una discusión. Este método conduce al descubrimiento por sí mismo del contenido que se pretende enseñar. En este caso el docente se vale de preguntas entrelazadas en razón del descubrimiento de una verdad.

Es considerado una actividad didáctica y mental, donde la preparación del tema se atribuye al estudio constante y a la curiosidad por el continuo proceso de creación.

Puede seguir las siguientes fases:

- Conocimiento del problema.
- Crear un plan.
- Realización del plan.
- Visión retrospectiva o evaluación del plan.

##### 5.9.2.4.2.2 El método de la discusión y el debate

Consiste en la inducción de los alumnos a lograr su aprendizaje mediante el descubrimiento de ciertos conocimientos, es decir, el docente no va a facilitar conocimientos elaborados, sino que va a orientar a los alumnos en la búsqueda y descubrimiento progresivo a través de investigaciones, experimentos, ensayos, reflexiones, error, discernimiento, etc.

Se diferencia de otros métodos debido a la filosofía educativa a la que sirve, por los procesos que desarrolla y por los resultados que alcanza.

#### 5.9.2.4.2.3 *El método de descubrimiento*

Resalta el derecho del alumno de participar en las actividades de programación, planificación, ejecución y evaluación de todo el proceso educativo. Se abre a una planificación de la enseñanza flexible, abierta, sin orden característico, trabaja comportamientos generales, pero no definidos.

Propone al estudiante situaciones que debe descubrir, los cuales surgen de situaciones exploratorias para investigar, convirtiendo al alumno en el intérprete principal del proceso de enseñanza y aprendizaje.

#### 5.9.2.4.2.4 *El método lúdico*

Concebido como el método que busca alcanzar aprendizajes complementarios a través del juego, dando lugar a una cantidad de diversas actividades amenas y recreativas en las que puede se logra incluir contenidos, mensajes o temas del contenido educativo los cuales deben aprovecharse por el educador.

De 3 a 6 años los juegos deben ser sensoriales y motrices, de 7 a 12 años los juegos deben incluir la imaginación, la creatividad, en la adolescencia y adultez las actividades de ben ser competitivas, de conocimientos, de razonamiento y científicas.

Este método canaliza de modo constructivo la innata tendencia del ser humano hacia el juego y la diversión, aprovechando el disfrute y la recreación para el aprendizaje, para esto se debe distinguir y seleccionar juegos pedagógicos, didácticos, educativos y que sean compatibles con los valores sociales y educativos. Además, incluir variantes como juegos vivenciales y dinámicas de grupo.

### 5.9.2.5. AGRESIVIDAD

La agresividad es una conducta que lleva a generar daño físico o verbal a una persona, además es un estado emocional en que se puede llegar a cometer errores sin que el sujeto que padece de la misma logre controlar su estado, por tal razón es de suma importancia que este tipo de conducta sea tratada por un especialista en el área y como factor contribuyente a la misma, controlada por aquellos profesionales que llevan en su áreas de estudio, soluciones que aportan a la psicología profesional. Según (Freud, 1930), la inclinación agresiva “es una disposición pulsional autónoma, originaria del ser humano” por lo tanto podemos concluir que la agresividad en un impulso que se genera en cada ser humano, la diferencia de los que la padecen seguidamente es debido a que no logran entrar en un estado que les aporte al control de su conducta agresiva, por ello aunque la agresividad se presente internamente en cada ser debido es a su naturaleza, es importante resaltar que no todos logran ejercer un control sobre ella, por tal motivo es sumamente necesario que aquel que padece de la misma obtenga ayuda de un profesional en el área.

#### 5.9.2.5.1. DEFINICIÓN

El termino agresividad, es un concepto que tiene a nivel bibliográfico muchos significados, por tal razón es sumamente necesario hablar y hacer énfasis en aquellos conceptos que nos hablan de agresividad, algunos de estos conceptos son:

Según (Definición.de, s.f.) De raíces claramente latinas es el origen etimológico del término agresividad que ahora nos ocupa. En concreto podemos establecer que está conformado por cuatro vocablos en latín: el prefijo ad– que es sinónimo de “hacia”, el verbo gradior que

puede traducirse como “andar o ir”, –ito que equivale a “relación activa” y finalmente el sufijo –dad que significa “cualidad”.

Según (wikipedia, s.f.) El término agresividad hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea física hasta los gestos o expresiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. La palabra agresividad procede del latín, en el cual es sinónimo de acometividad. Implica provocación y ataque.

#### 5.9.2.5.2. CAUSAS

La agresividad como cualquier factor psicológico, presenta o tiene orígenes que son en muchos casos debido a factores externos, pero sin omitir que también puede generarse a través de factores internos, por tal motivo es verificable ver estas causas que erradican en el ser humano que padece de ella; algunas de sus causas más notorias son estas siguientes como lo define, ((Campbell, Campbell, Campbell, & Richman, s.f.)

- Las causas de la agresividad pueden ser debidas a factores individuales del temperamento
- Tóxica dinámica familiar: Descubre el poder que tienen tus palabras sobre tus hijos
- Conductas agresivas en niños tras un divorcio: Es importante saber comunicar y conocer estrategias que puedan ayudar a los niños a afrontar la separación
- Características de los padres: o un padre poco exigente, o uno con actitudes hostiles que desapruera constantemente al niño, o la incongruencia en el comportamiento de ambos padres
- Excesiva exposición a la violencia (en la televisión, los videojuegos...)
- Inadecuadas relaciones de apego
- Trastornos psicológicos, como el trastorno negativista desafiante
- Trastornos neurológicos o neurobiológicos, como el TDAH o el autismo

### 5.9.2.5.3. TEORIAS

Algunas teorías que han surgido a través de la historia, nos orientan y nos dan un enfoque importante de las diferentes causas, conductas y comportamientos que genera la agresividad; estas teorías buscan dar una finalidad pertinente a lo que puede ser un factor psicológico para la sociedad, por ello sus investigaciones han contribuido al cambio social y científico, debido a los grandes avances que se han realizado gracias a estas bases teóricas que presentan en su marco estructural, un esquema del porqué de las diferentes conductas en el ser humano, unas de las investigaciones y teorías que se tienen frente a la agresividad son las siguientes: (cognifit, s.f.)

-Teorías activas: Teoría psicoanalítica. Teoría etológica (interna, motivacional e innata).

-Teorías reactivas: (reacción frente a un estímulo del medio ambiente). Teoría de Dollard y la teoría de Bandura del aprendizaje.

-Teoría etológica en humanos

El ser humano tiene miedo a los extraños, y sobre todo a miembros de otras razas, mostrándose agresivos con estos (gitanos, negros etc.)

-Bandura y la teoría del aprendizaje

Ciertos comportamientos agresivos están recompensados socialmente. Lo que consideramos conducta agresiva está reglado socialmente, no es lo mismo ver a una persona con un cuchillo en la carnicería que fuera en la calle.

-Teoría de Dollard Y Miller

Las frustraciones generan agresividad. Si algo te impide tener aquello que deseas puede desencadenar en agresividad. Esta agresividad puede ser directa hacia la persona que te genera la

frustración ya sea mediante la agresión física o verbal o indirecta desplazando la agresión a una tercera persona o a un objeto.

-Teoría de Sigmund Freud

Freud creía que la agresividad era innata en el ser humano. Sobre todo lo desarrolló en su teoría del Eros y el Tánatos.

#### 5.9.2.5.4. TIPOS

Los tipos de agresividad son aquellos que nos ayudan a determinar la situación de cada persona la cual padece y afronta esta situación; los tipos de agresividad que embarcan en este término son los siguientes según, (wikipedia, s.f.)

Agresividad física (golpes, patadas, etc.).

Agresividad verbal (insultos).

Agresividad facial. (Expresiones de enojo en el rostro.).

Agresividad indirecta (hacia objetos de la persona afectada).

Agresividad sexual (violación).

#### **Agresividad física**

Este tipo de agresividad afecta directamente al individuo que es participante en el acto del sujeto que la padece, por ende la integridad física de la persona se ve comprometida ya que este tipo de agresividad cuando se presenta se ejerce no solo internamente sino también de una manera externa que se lleva a cabo a través de una acción agresiva y violenta que compromete a las personas que lo rodean en su entorno habitual.

### **Agresividad verbal**

la agresividad verbal es un hecho que se presenta de una manera muy habitual en las personas, causando en ellos sentimientos de ira que lo impulsan a tener conductas agresivas de una manera no física sino psicológica, en algunas circunstancias este tipo de agresividad es el origen a desarrollar un tipo de agresividad física contra las demás personas que habitan en medio de aquellos que la padecen; hay situaciones donde podemos ver que la agresividad verbal procede de tal manera que puede afectar no solo a la persona contra la cual el paciente realiza el acto, sino también afectando el núcleo familiar, social, laboral o en cualquier otro tipo de contexto.

### **Agresividad facial**

Este tipo de conducta agresiva resulta ser muy intimidante para los más afectados, ya que debido a las diferentes expresiones que el paciente realice en contra de aquellos que son inocentes en este acto, desarrolla en los más afectados, miedo, horror, angustia, incertidumbre, intranquilidad, etc. Este tipo de agresividad influye en diferentes trastornos esquizofrénicos que se desarrollan en diversos pacientes con síntomas psiquiátricos, por ello cabe resaltar que los más afectados en este tipo de conductas deben recibir ayuda psicológica lo antes posible, ya que se ve muy afectada su integridad moral por diversos medios que influyen en este tipo de comportamientos.

### **Agresividad indirecta**

La agresividad indirecta es una de la multiformes maneras de causar daño a una persona, este tipo de agresividad está centrada en recaer o perjudicar bienes materiales de la persona a la que el agresor quiere causar daño, por ello puedo expresar que se debe por motivos que comprometen daños sentimentales, actos intolerables, sentimientos encontrados, problemas externos al núcleo familiar, etc. Muchos casos hoy en día se ven afectados por este tipo de conductas que algunos en nuestra sociedad padecen, por tales motivos este tipo de conductas aunque son psicológicas también comprometen estados judiciales que son castigados por la ley de una manera pedagógica permitiendo en ocasión a los agresores alejarse de estas malas conductas por medio de un acuerdo entre agresor y agredido y remunerando los daños causados a los más afectados.

### **Agresividad sexual**

La agresividad sexual es un hecho sumamente castigable en algunos países, se dice que gran parte de la población mundial padece de ella en silencio rotundo, ya que el miedo es uno de los principales factores que difieren de este tipo de conductas, donde el agresor no solo hace uso de acceso carnal violento contra el agredido sino que también en el mayor de los casos se ven involucrados los anteriores tipos de agresividad anteriormente expuestos; se dice que los pacientes que presentan este tipo de conductas agresivas es debido a que desde la niñez tuvieron encuentros no habituales con este tipo de agresores, la cual por ira o enojo deciden procrear para sí mismo en sus vidas estas malas conductas; estos encuentros que padecen los agredidos son castigables por las leyes independientes de cada país.



### 5.9.3. BASES LEGALES



SC-CER96940



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

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

*Constitución Política de Colombia*

**Cap. 1. De Los Derechos Fundamentales.**

**Art. 16.** “la sociedad tiene derecho al libre desarrollo y a la vida, a la educación y a la salud.”

**Cap. 1. Art. 27.** “la enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra son fundamentos que otorga el estado a la sociedad”

**Cap. 2. Art. 44.** Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos.

**Cap. 2. Art. 52.** Artículo 52. Acto Legislativo 02 de 2000, artículo 1. El artículo 52 de la Constitución Política de Colombia, quedará así:

El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

	<p>Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.</p> <p>El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.</p>
<p><i>Ley general de educación 115 de 1994</i></p>	<p><b>Art. 1. OBJETO DE LA LEY</b> “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.”</p> <p><b>Art. 5. FINES DE LA EDUCACION No. 1.</b> “Pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que te imponen los derechos de los demás, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, social, efectiva y demás valores humanos</p>
<p><i>Ley 80 de 1925</i></p>	<p><b>Artículo 18.</b> Los niños de las escuelas urbanas deberán concurrir a hacer ejercicios en las plazas de deportes.</p>

## CAPITULO 3

### 6.1. INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES

#### 6.1.1. GRADO 1°

##### 6.1.1.1. Planeador 1

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CÚCUTA 75	FECHA: 25/02/2020
GRADO: 1	EDADES: 5 - 6
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: ESPACIALIDAD	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El estudiante desarrolla su capacidad espacio-temporal.

**Logro:** El estudiante fortalecerá su orientación espacio-temporal en ámbitos individuales y colectivos.

**Indicador de logro:** El estudiante desarrolla su capacidad espacio-temporal por medio de un juego denominado "CAMPO EXPLOSIVO"

ORIENTACIÓN ESPACIAL	→	↑	←	↓



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. ESPACIALIDAD		Formativa de observación directa.
2. OBJETIVO	2. Desarrollar en los educandos una mayor eficacia al momento de tomar decisiones respecto a las diferentes direcciones a las que puede dirigirse en un espacio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Aula de clases</li> <li>➢ Dibujos</li> <li>➢ Polideportivo</li> </ul>	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una serie de ejercicios en los cuales se implican movimientos con respecto a la direccionalidad en un espacio. Ejemplo: DERECHA-IZQUIERDA-ADELANTE-ATRÁS-DIAGONAL-ARRIBA- ABAJO.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Conos <ul style="list-style-type: none"> <li>• 9 unidades</li> </ul> </li> <li>➢ Aros <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 unidades</li> </ul> </li> <li>➢ Pito</li> </ul>	
4. SATISFACCIÓN DE DUDAS	4. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente a las direcciones que se determinan en un espacio.		
5. ENSAYO DEL JUEGO	5. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.		
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones en un espacio.		





### 6.1.1.3. Planeador 3

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

DOCENTE: DAVID VELEZ

Institución: institución educativa colegio integrado juan atalaya.

Grado: Primero

Habilidad: Juego

Tema: Patrones básicos de movimiento

Fecha: 10/03/2020

Edades: 5 a 7 años

N° Participantes: 40

Hora: jornada de la tarde

Duración: 60min

Competencia: El estudiante desarrolla sus habilidades motrices básicas.

Logro: El estudiante desarrollará sus patrones básicos de movimiento en diferentes espacios.

Indicador de logro: El estudiante desarrolla su habilidad para desplazarse a través del juego (CIRCUITO Y CHOQUE)

#### PATRONES BÁSICOS DE MOVIMIENTO

##### CAMINAR:

La Real Academia Española da como definición de este vocablo "andar determinada distancia"; "ir de viaje"; "dirigirse a un lugar o meta, avanzar hacia él". También significa "dicho de un hombre o de un animal: ir andando de un lugar a otro". Tanto en un caso como en el otro puede considerarse un comportamiento motriz aprendido. Puede definirse también, en el caso del ser humano como "la propulsión equilibrada de nuestro centro de gravedad usando ambos pies en movimiento alternativos y con un desgaste mínimo de energía".

##### Sinónimos de caminar

Andar, marchar, pasear, transitar, recorrer; ir, llegar, trasladarse, dirigirse, avanzar; peregrinar, deambular, vagar, vagabundear, callejear, circular, patear; brujulear; merodear, rondar, acechar, husmear, figar.

##### Antónimos de caminar

Detenerse, inmovilizarse, estabilizarse, quedarse, pararse, asentarse, permanecer, aguardar.

##### Ejemplos de uso y frases

"Le gusta caminar por diferentes lugares, todas las mañanas". Se refiere en este caso, a deambular.

"Ha caminado cientos de kilómetros para encontrarse por fin con un poblado". En este ejemplo, se usa con el sentido de dirigirse a un lugar o meta. El verbo está conjugado.

"El pequeño arroyo camina lentamente hacia el río, llevando a su paso, ramas y hojas". Aquí, se aplica refiriéndose a seguir el curso.



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. Patrones básicos de movimiento.		Formativa de observación directa.
2. OBJETIVO	2. Desarrollar en los educandos un aprendizaje significativo de acuerdo a lo que es la marcha o comúnmente denominado caminar.	> Aula de clases	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán caminar y luego trotar por un circuito siguiente diferentes directrices manifestadas por el docente DERECHA-IZQUIERDA-ADELANTE-ATRÁS-DIAGONAL-ARRIBA- ABAJO.	> Dibujos > Polideportivo	
4. REGLAS DEL JUEGO	4. Se explica a los educandos las diferentes reglas: <ul style="list-style-type: none"> <li>No pueden salirse del circuito sin la autorización del docente.</li> <li>Deberán realizar hilera antes de iniciar y después de terminar.</li> <li>Solo pueden salir cuando el docente de la respectiva indicación.</li> </ul>	> Conos • 9 unidades > Aros • 10 unidades > Pito	
5. SATISFACCIÓN DE DUDAS	5. El docente les pregunta a los educandos si presentan alguna duda y de tal manera de ser así, procederá nuevamente a explicar lo anteriormente descrito.		
6. ENSAYO DEL JUEGO	6. El docente pide a los niños que realicen las dos hileras, y que luego al sonido del silbato salgan por el circuito solo los primeros de cada equipo, una vez estos han terminado de cruzar se sientan a esperar a que el resto de sus compañeros atraviesen el circuito.		

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

7. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	7. Una vez que los educandos han logrado visualizar la ejecución del juego se procede a dar explicaciones sobre la realización y las dudas que los educandos tengan frente al circuito. El docente permite a los estudiantes que no entendieron, realizar una prueba piloto con el fin de que asimilen más rápido la información dada.		
8. EJECUCIÓN DEL JUEGO	8. El docente procede a ejecutar el juego con el sonido de su silbato, una vez este haya sonado, los primeros de cada hilera se ubican en pie y realizan a ejecución del juego circuito y choque. <ul style="list-style-type: none"><li>Una vez que el docente vea un error en el estudiante mientras este realiza el circuito, dirá fuertemente choque y el siguiente compañero de este grupo procederá a realizar el circuito nuevamente.</li><li>Ganará el equipo que logre llevar al otro lado del campo a todos aquellos que lo integran.</li></ul>		
9. APLICACIÓN DE VARIANTES	9. Para la aplicación de las variantes el docente introduce al circuito patrones básico de movimiento; tales como: correr, saltar, caminar, desplazamiento latera, etc.		

#### 6.1.1.4. Planeador 4

	UNIVERSIDAD DE PAMPLONA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL	
INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75		FECHA: 24/03/2020
GRADO: 1		EADADES: 5 - 6
HABILIDAD: RONDA		N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento		
JORNADA: TARDE		DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El desarrolla sus patrones básicos de movimiento.

**Logro:** El estudiante desarrollará diferentes desplazamientos individuales y colectivos.

**Indicador de logro:** El estudiante desarrolla sus patrones básicos de movimiento a través de la ronda (El gato y el ratón).

**Actividad de motivación (5min): calentamiento general:(10min) calentamiento específico y estiramiento:(15min) Ronda: (20min) H2O: (10min).**

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. Nombre de la Ronda: <b>EL GATO Y EL RATÓN</b>	1. Los educandos se ubicarán en cancha, realizando un círculo de manera ordenada y sentados mientras tanto el docente les indica el nombre de la ronda <b>EL GATO Y EL RATÓN</b>	Cancha de la institución	Formativa de observación directa.
2. Aprendamos la letra	2. El docente les orienta la letra: Hablada – ritmo – cantada. ¿Qué es ese ruido que Pasa por aquí? De día y de noche No nos deja dormir. Somos los estudiantes que vamos a estudiar, tocando y jugando Para aprender más. <ul style="list-style-type: none"><li><b>EN ESTE PUNTO, LOS CHICOS DEJAN DE CANTAR PARA QUE EL GATO PUEDA TENER UNA CONVERSACIÓN CON EL RATÓN.</b>                      Ratón, ratón, ¿qué andas haciendo en mi jardín?                      Comiendo papel y tuza.                      ¿No me das?                      No te doy                      Apostamos tres brinquitos.                      Te espero en la esquina.                      Que te espere el sapo.</li></ul>		



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>3. Analizar y comentar el contenido.</p> <p>4. Repetir de forma individual y colectiva.</p> <p>5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento.</p> <p>6. Enseñanza de la melodía</p> <p>7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía.</p> <p>8. Ejecución de la ronda.</p> <p>9. Creación de variantes.</p>	<p>3. Se orienta a los educandos lo importante de la ubicación en todos los escenarios o contextos en los que nos encontramos. Una vez da orientación y conocimiento conceptual, procede a explicar la palabrería de la ronda para reforzar el aprendizaje autóctono del educando.</p> <p>4. El docente le pide a cada uno de los educandos que repitan la ronda con el fin de observar errores en los que se pueda hacer una intervención para dar una mejor aprendizaje en el educando.</p> <p>5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.</p> <p>6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda.</p> <p>7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente.</p> <p>8. Se ejecuta la ronda en compañía de las diferentes expresiones que ayudaran a reforzar la temática.</p> <p>9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática. ➤ El ratón solo puede entrar si lo hace así: (por en medio de las piernas - tres brinquitos antes de entrar – saludando a tres compañeros – con una pelota en sus manos, etc.).</p>	  	
---	---	--	--

### 6.1.1.5. Planeador 5



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CÚCUTA 75	FECHA: 31/03/2020
GRADO: I	EDADES: 5 - 6
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El estudiante desarrolla sus habilidades motrices básicas.

**Logro:** El estudiante desarrollará su capacidad de correr en ámbitos individuales y colectivos.

**Indicador de logro:** El estudiante desarrolla la habilidad de correr por medio de un juego denominado "JUAN PALMADAS"

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS		Formativa de observación directa
2. OBJETIVO	2. Desarrollar en los educandos las diferentes habilidades motrices básicas para la ejecución de un desplazamiento.		
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares.	➤ Aula de clases ➤ Dibujos ➤ Polideportivo	
4. ENSAYO DEL JUEGO	4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	➤ Conos • 9 unidades ➤ Aros • 10 unidades	
5. SATISFACIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "JUAN PALMADAS"	➤ Pito	



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO</p>	<p>6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.</p>		
<p>7. EJECUCIÓN DEL JUEGO</p>	<p>7. Se encuentra el grupo formando un círculo en posición de pie, con las manos en la parte posterior del cuerpo, con las palmas mostrándolas. Un compañero que será "JUAN PALMADAS" se encontrará fuera del círculo caminando al rededor, en el momento que él lo decida, le pegará una palmada en la mano de algún compañero, y en este momento saldrán corriendo en sentido contrario hasta el momento de encontrarse en un punto medio y se tomaran de la mano para decir "hola" y dar un giro completo y continuar corriendo en la dirección que se dirigían, el primero que llegue al lugar desocupado, se salvará y el otro se quedará como JUAN PALMADAS.</p>		
<p>8. APLICACIÓN DE VARIANTES</p>	<p>8. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos los diferentes tipos de saludos en las diferentes culturas: saludo (inglés – ruso – hindú – japonés – árabe).</p>		

### 6.1.1.6. Planeador 6



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75		FECHA: 07/04/2020
GRADO: 1		EDADES: 4 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: RONDA		N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento		
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS	DOCENTE: DAVID VÉLEZ

**Competencia:** El educando fortalece su aparato locomotor.

**Logro:** El educando fortalecerá su capacidad de desplazamiento individual y colectivamente.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su aparato locomotor a través de la ronda (JUGUEMOS EN EL BOSQUE).

**Unif: (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)**

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. Nombre de la Ronda:	1. "JUGUEMOS EN EL BOSQUE"	Cancha de la institución	Formativa de observación directa.
2. Aprendamos la letra	<p>2. Para el aprendizaje de la letra los educandos deberán repetir individual y colectivamente la letra de la ronda.</p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo los pantalones! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el chaleco! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el saco! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el sombrero! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo las medias! ¿Lobo estás? ¡Me estoy preparando para comerlos a todos! El niño o niña que el lobo agarre y lo lleve hasta su guarida, ese será el siguiente lobo.</p>		



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
 LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
 PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>3. Analizar y comentar el contenido.</p> <p>4. Repetir de forma individual y colectiva.</p> <p>5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento.</p> <p>6. Enseñanza de la melodía</p> <p>7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía.</p> <p>8. Ejecución de la ronda.</p> <p>9. Creación de variantes.</p>	<p>3. El docente le pide a cada uno de los educandos que repitan la ronda con el fin de observar errores en los que se pueda hacer una intervención para dar una mejor aprendizaje en el educando.</p> <p>4. El docente le pide a los niños repetir la ronda individual y colectivamente para así descartar dudas.</p> <p>5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.</p> <p>6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda.</p> <p>7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente.</p> <p>8. Se ejecuta la ronda se dan recomendaciones si es necesario intervenir.</p> <p>9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ FORMANDO PAREJAS DE LOBOS</li> <li>➤ CANTANDO RÁPIDO O LENTO LA RONDA.</li> <li>➤ DIFERENTES MANERAS DE DESPLAZARSE EN LA RONDA (SALTANDO, CUADRUPEDIA, LATERAL, ETC).</li> </ul>		
---	---	--	--

**6.1.1.7. Planeador 7**

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 14/04/2020
GRADO: 1	EDADES: 4 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: RONDA	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: DESARROLLO DE LA LATERALIDAD	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS
	DOCENTE: DAVID VÉLEZ

Competencia: El estudiante desarrolla su capacidad espacio-temporal.

Logro: El estudiante fortalecerá su orientación espacio-temporal en ámbitos individuales y colectivos.

Indicador de logro: El estudiante desarrolla su capacidad espacio-temporal por medio de la ronda denominada "EL CIEMPIÉS"

Unif: (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Nombre de la Ronda:</p> <p>2. Aprendamos la letra</p> <p>3. Analizar y comentar el contenido.</p> <p>4. Repetir de forma</p>	<p>1. "EL CIEMPIÉS"</p> <p>2. Para el aprendizaje de la letra los educandos deberán repetir individual y colectivamente la letra de la ronda.</p> <p style="text-align: center;">El ciempiés es un bicho muy raro Parece un montón de bichitos atados; cuando lo miro parece un tren, le cuento las patas y luego hasta el cien.</p> <p>3. El docente les comenta a los educandos como se realizará la ronda:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentados o parados, como mejor no acomodemos, formamos una rueda sin tomarnos de las manos. Uno de los jugadores es la «cabeza del ciempiés» y va dando vueltas dentro de la rueda. Mientras la «cabeza del ciempiés» va dando vuelta, todos los demás cantamos la ronda.</li> <li>• Cuando termina la canción, el jugador que quedó enfrente de la «cabeza del ciempiés», tiene que agacharse y pasar por entre las piernas de éste. Después, abraza por la cintura a la «cabeza del ciempiés» y camina junto con él con las piernas abiertas. Así, todos los jugadores se tienen que ir uniendo al ciempiés hasta formar uno muy grande y gordo.</li> </ul> <p>4. El docente le pide a los niños repetir la ronda individual y colectivamente para así descartar dudas.</p>	<p>Cancha de la institución</p> <p style="text-align: center;">CONOS PLATOS SILVATO AROS</p>	<p>Formativa de observación directa.</p>

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

<p>individual y colectiva.</p> <p>5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento.</p> <p>6. Enseñanza de la melodía</p> <p>7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía.</p> <p>8. Ejecución de la ronda.</p> <p>9. Creación de variantes.</p>	<p>5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.</p> <p>6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda.</p> <p>7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente.</p> <p>8. Se ejecuta la ronda se dan recomendaciones si es necesario intervenir.</p> <p>9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De atrás hacia adelante por (debajo – encima)</li> <li>➤ Pasando por debajo y por encima hasta quedar de primero en el ciempiés.</li> <li>➤ Se le indica a los educandos diferentes direcciones a las que deben dirigirse, cada vez que cumplan una dirección correctamente, un nuevo participante será añadido al ciempiés.</li> <li>➤ (CARRERA DE CIEMPIES) Se conforman dos o más equipos y cada vez que pase un integrante por debajo de las piernas de los demás integrantes, el ciempiés podrá avanzar tres pasos. (Los equipos deberán entonar la ronda para que así pueda pasar un nuevo integrante).</li> </ul>		
---	---	--	--

### 6.1.1.8. Planeador 8

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 21/04/2020
GRADO: 1	EDADES: 4 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: RONDA	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Lateralidad Cruzada	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS
	DOCENTE: DAVID VÉLEZ

**Competencia:** El estudiante fortalece su lateralidad cruzada para satisfacer sus diferentes habilidades en el terreno de juego.

**Logro:** El estudiante fortalecerá su lateralidad cruzada en ámbitos lúdicos y deportivos.

**Indicador de logro:** El estudiante fortalece su lateralidad cruzada por medio de la ronda denominada "Corre el trenecito"

**Unif: (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)**

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Nombre de la Ronda:</p> <p>2. Aprendamos la letra</p> <p>3. Analizar y comentar el contenido.</p>	<p>1. "CORRE EL TRENECITO"</p> <p>2. Para el aprendizaje de la letra los educandos deberán repetir individual y colectivamente la letra de la ronda.</p> <p style="text-align: center;">Corre el trenecito, corre por el campo, corre y se para, frente a la estación, ya voy, ya voy, Que suba otro señor.</p> <p>3. El docente les comenta a los educandos como se realizará la ronda:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nos colocamos en rueda, sentados o parados. Uno de los jugadores que elegimos es el Maquinista, y va dando vueltas Dentro de la rueda cantando la canción.</li> <li>Cuando acaba de cantar, se detiene y el jugador que quedó frente a él se «sube al tren», colocándose detrás del Maquinista y agarrándolo por la cintura o los hombros. Nuevamente empiezan a cantar y a dar vueltas dentro de la rueda, y así, hasta que todos hayamos subido al tren.</li> </ul>	<p>Cancha de la institución</p> <p>CONOS PLATOS SILVATO AROS</p>	<p>Formativa de observación directa.</p>

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

<p>4. Repetir de forma individual y colectiva.</p> <p>5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento.</p> <p>6. Enseñanza de la melodía</p> <p>7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía.</p> <p>8. Ejecución de la ronda.</p> <p>9. Creación de variantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El que va manejando el tren lleva un balón que hace de timón.</li> </ul> <p>4. El docente le pide a los niños repetir la ronda individual y colectivamente para así descartar dudas.</p> <p>5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.</p> <p>6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda.</p> <p>7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente.</p> <p>8. Se ejecuta la ronda se dan recomendaciones si es necesario intervenir.</p> <p>9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Rotando el balón por el alrededor de la cintura.</li> <li>➤ Pasando por debajo y por encima el balón sin que este se caiga.</li> <li>➤ Pasando el circuito de obstáculos.</li> <li>➤ Hacer el tren individual.</li> <li>➤ Hacer el tren según sea el número de jugadores que el docente indique.</li> </ul>		
---	--	--	--

### 6.1.1.9. Planeador 9

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 28/04/2020
GRADO: 1	EDADES: 5 - 6
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: LATERALIDAD CRUZADA	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El estudiante fortalece su lateralidad cruzada para satisfacer sus diferentes habilidades en el terreno de juego.

**Logro:** El estudiante fortalecerá su lateralidad cruzada en ámbitos lúdicos y deportivos.

**Indicador de logro:** El estudiante fortalece su lateralidad cruzada por medio del juego denominado "A CAMBIARSE DE CASA"

Unif: (10min) Motivación: (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. LATERALIDAD CRUZADA		Formativa de observación directa
2. OBJETIVO	2. Desarrollar en los educandos las diferentes la lateralidad cruzada con el fin de coordinar ciertos movimiento mientras se realiza un desplazamiento	➤ Aula de clases	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares.	➤ Globos (Bombas) ➤ Polideportivo	
4. ENSAYO DEL JUEGO	4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	➤ Conos • 9 unidades ➤ Aros • 10 unidades	
5. SATISFACIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "A CAMBIARSE DE CASA"	➤ Pito	

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. Los alumnos se encontrarán dispersos por el patio, cada uno dentro de un aro o un círculo pintado con un gis, con excepción de uno de ellos. Cuando el profesor grite, A CAMBIARSE DE CASA, todos los alumnos dejarán su lugar para correr otro, procurando que el niño que no tiene, no les gane su lugar, de ser así, el que queda sin aro será el nuevo buscador.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. <b>Cambio de casa mientras hay una bomba:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rebotando en sus manos.</li> <li>• Rebotando de una mano a otra</li> <li>• Lanzando la bomba y dar un aplauso</li> <li>• Dando vueltas sin dejar caer la bomba</li> <li>• Girando las manos para que la bomba rebote en en lado anterior y posterior de la misma.</li> <li>• Rebotando la bomba en el lado posterior.</li> <li>• Etc...</li> </ul>		

### 6.1.1.10. Planeador 10



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 05/05/2020
GRADO: 1	EDADES: 5 - 6
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: LATERALIDAD CRUZADA	
JORNADA: TARDE DURACIÓN: 120 MINUTOS	

**Competencia:** El estudiante fortalece su lateralidad cruzada para satisfacer sus diferentes habilidades en el terreno de juego.

**Logro:** El estudiante fortalecerá su lateralidad cruzada en ámbitos lúdicos y deportivos.

**Indicador de logro:** El estudiante fortalece su lateralidad cruzada por medio del juego denominado "CORREDORES Y PORTEROS"

Unif: (10min) Motivación: (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. LATERALIDAD CRUZADA		Formativa de observación directa
2. OBJETIVO	2. Desarrollar en los educandos las diferentes la lateralidad cruzada con el fin de coordinar ciertos movimientos mientras se realiza un desplazamiento.	➤ Aula de clases	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares.	➤ Distintivos de equipos. ➤ Polideportivo	
4. ENSAYO DEL JUEGO	4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	➤ Conos • 9 unidades ➤ Aros • 10 unidades	
5. SATISFACIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "CORREDORES Y PORTEROS"	➤ Pito	



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. Se realizan <b>tres grupos</b> , uno de los grupos es el de los <b>perseguidores</b> , el otro es el de los <b>corredores</b> y por último el de los <b>porteros</b> . El perseguidor trata de tocar al corredor por una zona delimitada, si el corredor logra evitar ser tocado, mientras huye deberá lanzar el balón hacia la portería y <b>tratar de anotar el gol</b> .		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. <b>Los grupos rotan hacia la derecha, realizando un cambio de roles.</b> <b>El docente elige en mandar al campo uno o más participantes por equipo de la siguiente manera:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 corredores 1 perseguidor 1 portero</li> <li>• 1 corredores 2 perseguidor 1 portero</li> <li>• 1 corredores 1 perseguidor 2 portero</li> <li>• 3 corredores 2 perseguidor 1 portero</li> <li>• Etc.</li> </ul> <b>Se sumarán la cantidad de goles que haga cada equipo que pase hacer parte de los corredores; el equipo que <b>mas</b> goles haya sumado será el ganador.</b>		

**6.1.1.11. Planeador 11**

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTÁ 75	FECHA: 12/05/2020
GRADO: 1	EDADES: 5 - 6
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: LATERALIDAD CRUZADA	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El estudiante fortalece su lateralidad cruzada para satisfacer sus diferentes habilidades en el terreno de juego.

**Logro:** El estudiante fortalecerá su lateralidad cruzada en ámbitos lúdicos y deportivos.

**Indicador de logro:** El estudiante fortalece su lateralidad cruzada por medio del juego denominado "LA MURALLA"

Unif: (10min) Motivación: (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. LATERALIDAD CRUZADA		Formativa de observación directa
2. OBJETIVO	2. Desarrollar en los educandos las diferentes la lateralidad cruzada con el fin de coordinar ciertos movimientos mientras se realiza un desplazamiento.	➤ Aula de clases	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una formación en círculo cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares.	➤ Distintos de equipos. ➤ Polideportivo	
4. ENSAYO DEL JUEGO	4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	➤ Conos • 9 unidades ➤ Aros • 10 unidades	
5. SATISFACCIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego " LA MURALLA"	➤ Pito	

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. Se escogerá a un niño que representara a una "muralla", colocará sus brazos en cruz caminando lentamente por cualquier parte del patio, ningún niño deberá de permanecer por detrás de él, siempre que la muralla camine o haga algún movimiento para dejarlos atrás estos correrán a colocase delante de él. Se le anotará un punto malo al niño que permanezca por más de tres segundos detrás de él. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. El docente le pide a los educandos realizar algunos movimientos sin quedar atrapados tras la muralla, estos movimientos son: <ul style="list-style-type: none"> <li>La muralla tendrá un balón para pochar a los que queden detrás de él.</li> <li>El niño que sea atrapado por la muralla pasara hacer parte del equipo de las murallas; los cuales estarán tomados de las manos, buscando ponchar más invasores.</li> <li>Las murallas que lanzan los balones irán con los ojos vendados</li> <li>Etc.</li> </ul>		

6.1.2. GRADO 2°

6.1.2.1. Planeador 1

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



DOCENTE: DAVID VELEZ

Institución: institución educativa colegio integrado juan atalaya.

Fecha: 27/02/2020

Grado: SEGUNDO

Edades: 6 a 8 años

Habilidad: Juego

N° Participantes: 40

Tema: Los desplazamientos

Duración: 120min

Hora: jornada de la tarde

**Competencia:** El estudiante fortalece sus habilidades motrices básicas para el buen desempeño del sistema musculo esquelético.

**Logro:** El estudiante fortalecerá sus habilidades motrices básicas por medio de los desplazamientos.

**Indicador de logro:** El estudiante fortalece su habilidad de desplazamiento por medio del juego "El museo de Kin Kong".

**HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS: LOS DESPLAZAMIENTOS**

Los desplazamientos, tanto habituales como no habituales, son muy importantes ya que rigen la vida de una persona. Mediante los desplazamientos las personas se relacionan entre sí y consiguen ir de un lado a otro mediante distintos patrones motores, como el de andar o correr, sin mucho esfuerzo.

**Desplazamientos habituales:**

- **Marcha:** "Apoyo sucesivo y alternativo de los pies sobre una superficie de desplazamiento en ausencia de fase aérea. Evoluciona a partir del patrón motriz elemental de andar". Cepero (2000).
- **Carrera:** "Apoyo sucesivo y alternativo de los pies sobre la superficie de desplazamiento, con existencia de fase aérea debido al incremento de la velocidad. Evoluciona a partir del patrón motriz elemental de correr". Cepero (2000).

**Desplazamientos no habituales:** Cuadrupedia - reptar- trepar – transporte – deslizamiento – arrastres.



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. DESPLAZAMIENTOS		Formativa de observación directa.
2. OBJETIVO	2. Desarrollar en los educandos las diferentes maneras de desplazamiento en los diversos espacios.	➤ Aula de clases	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una serie de ejercicios en los cuales se implican movimientos con respecto a los diferentes desplazamientos Ejemplo: Caminar, trotar, correr, cuadrúpeda, arrastre, reptar, trepar.	➤ Polideportivo ➤ Conos ➤ platos ➤ Pito	
4. SATISFACCIÓN DE DUDAS	4. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente a las diversas formas de desplazamiento.		
5. ENSAYO DEL JUEGO	5. El docente invita a los educandos a realizar un ensayo del juego, el museo de KIN KONG.		
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO			
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las diferentes reglas que el		

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>8. APLICACIÓN DE VARIANTES</p>	<p>juego aplica para su ejecución.</p> <p>7. Se le indica a los educandos que la cancha o el espacio en el que se encuentran, equivale a un gran museo que el gigante Kin Kong ha hecho para su amada amiga Kimberly y que por ende no va a permitir que entren invasores al museo, por lo cual ha decidido que todo aquello que tenga movimiento va a congelarlo; sin darle el privilegio de moverse del refugio que ha hecho para todos aquellos invasores que quieran saquearlo.</p> <p>a) Los educandos se ubicaran en la zona inferior de la cancha en estatuas.</p> <p>b) El docente les indica a los educandos que deben tratar de</p>	<p>shutterstock.com • 260413439</p>	
-----------------------------------	---	-------------------------------------	--

### 6.1.2.2. Planeador 2

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



**DOCENTE:** DAVID VELEZ

**Institución:** institución educativa colegio integrado juan atalaya.

**Grado:** SEGUNDO

**Habilidad:** Juego

**Tema:** Los desplazamientos

**Hora:** jornada de la tarde

**Fecha:** 05/03/2020

**Edades:** 6 a 8 años

**N° Participantes:** 40

**Duración:** 120min

**Competencia:** El estudiante fortalece sus habilidades motrices básicas.

**Logro:** El estudiante fortalecerá sus habilidades motrices básicas por medio de los desplazamientos.

**Indicador de logro:** El estudiante fortalece su habilidad de desplazamiento por medio del juego "El museo de King Kong".

**HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS: LOS DESPLAZAMIENTOS**

**¿De que hablábamos? División de los desplazamientos:** habituales: correr, caminar y no habituales: saltar, reptar, gatear, escalar, etc.

**Concepto:**

Es un tipo de habilidad motriz. Surge de la combinación de patrones de movimiento que introducen el trabajo, tanto global como segmentario del cuerpo.

**Las cualidades requeridas para un desplazamiento, son:**

- Percepción espacio temporal- Equilibrio- Coordinación.

**Funciones que cumplen los desplazamientos:**

- Llegar a un lugar determinado. - Llegar a un lugar determinado antes que otros. - Esquivar a otros o escapar de ellos: - Interceptar objetos o compañeros.

**Requisitos para realizar un desplazamiento:**

- Toma de conciencia: tienes que decidir previamente el tipo de desplazamiento a realizar.

- La dirección: debes tomar decisiones sobre la trayectoria que quieres seguir en el desplazamiento.

- La velocidad: has de determinar la que deseas imprimir o tu cuerpo en el desplazamiento.

- El momento de parada: debes acabar el recorrido controlando todo el cuerpo para evitar el desequilibrio.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO 4. SATISFACIÓN DE DUDAS 5. ENSAYO DEL JUEGO 6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO 7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	<ol style="list-style-type: none"> <li>DESPLAZAMIENTOS</li> <li>Desarrollar en los educandos las diferentes maneras de desplazamiento en los diversos espacios.</li> <li>Los educandos deberán realizar una serie de ejercicios en los cuales se implican movimientos con respecto a los diferentes desplazamientos Ejemplo: Caminar, trotar, correr, cuadrúpeda, arrastre, reptar, trepar.</li> <li>Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente a las diversas formas de desplazamiento.</li> <li>El docente invita a los educandos a realizar un ensayo del juego, el museo de KIN KONG</li> <li>El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las diferentes reglas que el</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula de clases</li> <li>Polideportivo</li> <li>Conos</li> <li>platos</li> <li>Pito</li> </ul> <p>www.shutterstock.com - 16302795</p>	Formativa de observación directa.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



8. APLICACIÓN DE VARIANTES	<p>juego aplica para su ejecución.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Se le indica a los educandos que la cancha o el espacio en el que se encuentran, equivale a un gran museo que el gigante Kin Kong ha hecho para su amada amiga Kimberly y que por ende no va a permitir que entren invasores al museo, por lo cual ha decidido que todo aquello que tenga movimiento va a congelarlo; sin darle el privilegio de moverse del refugio que ha hecho para todos aquellos invasores que quieran saquearlo.             <ol style="list-style-type: none"> <li>Los educandos se ubicaran en la zona inferior de la cancha en estatuas.</li> <li>El docente les indica a los educandos que deben tratar de</li> </ol> </li> </ol>		
----------------------------	---	--	--

### 6.1.2.3. Planeador 3



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 12/03/2020
GRADO: 2	EDADES: 5 en adelante
HABILIDAD: RONDA	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece los diferentes valores personales.

**Logro:** El educando fortalecerá el valor de la amistad en contextos socioeducativos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece los valores personales a través de la Ronda (EL PUENTE ESTA QUEBRADO).

**Unif:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Nombre de la Ronda:</p> <p>2. Aprendamos la letra</p> <p>3. Analizar y comentar el contenido.</p>	<p>1. "EL PUENTE ESTA QUEBRADO"</p> <p><b>2. EL PUENTE ESTA QUEBRADO</b> El puente está quebrado, ¿con qué lo curaremos? con cáscaras de huevo burritos al potrero.</p> <p style="text-align: center;">Que pase el rey que ha de pasar con todos sus hijitos menos el de atrás!</p> <p>3. El docente le pide a cada uno de los educandos que repitan la ronda con el fin de observar errores en los que se pueda hacer una intervención para dar una mejor aprendizaje en el educando. Los educandos al finalizar la ronda le preguntan al chico que quedó atrapado, en que parte del puente quiere estar, y así con todos los que están participando en la ronda; el equipo que hale con más fuerza hacia su lado ganará.</p>	<p>Cancha de la institución</p>	<p>Formativa de observación directa.</p>



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>4. Repetir de forma individual y colectiva.</p> <p>5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento.</p> <p>6. Enseñanza de la melodía</p> <p>7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía.</p> <p>8. Ejecución de la ronda.</p> <p>9. Creación de variantes.</p>	<p>4. El docente le pide a los niños repetir la ronda individual y colectivamente para así descartar dudas.</p> <p>5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.</p> <p>6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda.</p> <p>7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente.</p> <p>8. Se ejecuta la ronda en compañía de las diferentes expresiones que ayudaran a reforzar la temática.</p> <p>9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Caminando en puntitas – saltado – lateral – hacia atrás.</li> <li>➤ Corriendo como leones (cuadrúpedo)</li> <li>➤ Saltando a un pie y aterrizando con el contrario</li> <li>➤ Corriendo como avestruces.</li> <li>➤ Saltando como canguros.</li> <li>➤ Galopando en el caballito.</li> </ul>		
---	---	--	--

### 6.1.2.4. Planeador 4



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 26/03/2020
GRADO: 2	EDADES: 5 - 6
HABILIDAD: RONDA	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece los diferentes valores personales.

**Logro:** El educando fortalecerá el valor de la amistad en contextos socioeducativos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece los valores personales a través de la Ronda (Guillermo Tell).

**Unif:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Nombre de la Ronda:</p> <p>2. Aprendamos la letra</p> <p>3. Analizar y comentar el contenido.</p>	<p>1. "Guillermo Tell"</p> <p>2. Guillermo Tell (A pata pelá) El inmortal (A pata pelá) a los cosacos les dio la libertad (A pata pelá)</p> <p>Y los cosacos (A pata pelá) agradecidos (A pata pelá) le regalaron un tarro de mermelá (A pata pelá)</p> <p>Santiago Watt (A pata pelá) el inventor (A pata pelá) de la primera máquina a vapor (A pata pelá)</p> <p>Y la inventó (A pata pelá) con el hervor (A pata pelá) de una tetera en un día de calor (A pata pelá).</p> <p>3. El docente le pide a cada uno de los educandos que repitan la ronda con el fin de observar errores en los que se pueda hacer una intervención para dar una mejor aprendizaje en el educando.</p>	<p>Cancha de la institución</p>	<p>Formativa de observación directa.</p>



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>4. Repetir de forma individual y colectiva.</p> <p>5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento.</p> <p>6. Enseñanza de la melodía</p> <p>7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía.</p> <p>8. Ejecución de la ronda.</p> <p>9. Creación de variantes.</p>	<p>4. El docente le pide a los niños repetir la ronda individual y colectivamente para así descartar dudas.</p> <p>5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.</p> <p>6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda.</p> <p>7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente.</p> <p>8. Se ejecuta la ronda en compañía de las diferentes expresiones que ayudaran a reforzar la temática.</p> <p>9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ FORMANDO PAREJAS</li> <li>➤ COORDINACIÓN Y DESPLAZAMIENTO</li> <li>➤ GRUPO CADA VEZ MAS GRANDES HASTA REALIZARLO TODO EL GRUPO EN CONJUNTO.</li> </ul>		
---	---	--	--

### 6.1.2.5. Planeador 5



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 02/04/2020
GRADO: 2	EDADES: 5 - 6
HABILIDAD: JUEGO	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: Valores personales	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece los diferentes valores personales.

**Logro:** El educando fortalecerá el valor de la amistad en contextos socioeducativos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece los valores personales a través del juego (El campesino y el comerciante).

**Uniforme:** (10min) Motivación (15min): C. general(20min) C. específico-elongación(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. Valores personales	➤ Aula de clases	Formativa de observación directa.
2. OBJETIVO	2. Fortalecer en los educandos los lapsos de amistad.	➤ Polideportivo	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una serie de ejercicios en los cuales se implican movimientos y destrezas motrices.	➤ Pito	
4. SATISFACIÓN DE DUDAS	4. Se orienta el tema de la clase y se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al valor de la amistad.		
5. ENSAYO DEL JUEGO	5. Formamos dos o tres filas, levantando las manos, moviéndolas como si a aplaudiríamos (pero en silencio); para simular una milpa de maíz mecida por el viento. Un niño la hace de campesino y anda entre los surcos revisando su maíz.		



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	Entonces, llega otro niño que es el comerciante, y pregunta al campesino:  — Señor campesino, le vengo a comprar su maíz. — Pues fíjese que no se va a poder. — ¿Por qué? — Porque se me volvió vaca. (Perro, gato, cuchara, avión, carro, etc.)		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	Todos imitamos a las vacas, mugiendo y moliéndonos en desorden. (según sea el caso) El comerciante se va y regresa diciendo: le compro sus vacas. (Según sea el caso). Se puede repetir el juego, escogiendo a otros niños para que sean el campesino y el comerciante.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las diferentes reglas que el juego aplica para su ejecución.  7. El docente procede a ejecutar el juego de tal modo que los educandos realicen la actividad como es debido.  El docente no dará continuidad del juego hasta que los educandos no lo asimilen bien.  8. Los educandos tendrán la posibilidad de intervenir recíprocamente para el desenlace de la actividad.		

**6.1.2.6. Planeador 6**

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

---

<b>INSTITUCIÓN:</b> COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	<b>FECHA:</b> 09/04/2020
<b>GRADO:</b> 2	<b>EDADES:</b> 5 - 6
<b>HABILIDAD:</b> RONDA	<b>N° PARTICIPANTES:</b> 35
<b>TEMA:</b> Patrones básicos de movimiento	
<b>JORNADA:</b> TARDE	<b>DOCENTE:</b> DAVID VÉLEZ
<b>DURACIÓN:</b> 120 MINUTOS	

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa con el fin de desarrollar diferentes movimientos en diversos contextos lúdicos.

**Logro:** El educando fortalecerá su tren inferior por medio de rondas.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través de la Ronda (JUGUEMOS EN EL BOSQUE).

**Unif:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Nombre de la Ronda:</p> <p>2. Aprendamos la letra</p>	<p>1. "JUGUEMOS EN EL BOSQUE"</p> <p>2. Para el aprendizaje de la letra los educandos deberán repetir individual y colectivamente la letra de la ronda.</p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo los pantalones! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el chaleco! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el saco! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el sombrero! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo las medias! ¿Lobo estás? ¡Me estoy preparando para comerlos a todos! El niño o niña que el lobo agarre y lo lleve hasta su guarida, ese será el siguiente lobo.</p>	<p>Cancha de la institución</p>	<p>Formativa de observación directa.</p>

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

<p>3. Analizar y comentar el contenido.</p> <p>4. Repetir de forma individual y colectiva.</p> <p>5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento.</p> <p>6. Enseñanza de la melodía</p> <p>7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía.</p> <p>8. Ejecución de la ronda.</p> <p>9. Creación de variantes.</p>	<p>3. El docente le pide a cada uno de los educandos que repitan la ronda con el fin de observar errores en los que se pueda hacer una intervención para dar una mejor aprendizaje en el educando.</p> <p>4. El docente le pide a los niños repetir la ronda individual y colectivamente para así descartar dudas.</p> <p>5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.</p> <p>6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda.</p> <p>7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente.</p> <p>8. Se ejecuta la ronda se dan recomendaciones si es necesario intervenir.</p> <p>9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ FORMANDO PAREJAS DE LOBOS</li> <li>➤ AGREGANDO MAS REPUESTAS DEL LOBO COMO: (me estoy rociando perfume, me estoy peinando, etc.)</li> <li>➤ CANTANDO RAPIDO O LENTO LA RONDA.</li> </ul>		
---	--	--	--

### 6.1.2.7. Planeador 7

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 04/16/2020
GRADO: 2	EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa con el fin de desarrollar diferentes movimientos en diversos contextos lúdicos.

**Logro:** El educando fortalecerá su tren inferior por medio de juegos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través del juego (CORREDORES Y PORTEROS).

**Unif:** (10min) **Motivación:** (15min) **C. general:**(20min) **C. específico-elongación:**(15min) **Ronda:** (30min) **H2O:** (10min) **vuelta a la calma** (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO 4. ENSAYO DEL JUEGO	1. Motricidad gruesa 2. Desarrollar en los educandos las diferentes la lateralidad cruzada con el fin de coordinar ciertos movimientos mientras se realiza un desplazamiento.  3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares. 4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	> Aula de clases  > Distintivos de equipos.  > Polideportivo  > Conos <ul style="list-style-type: none"> <li>• 9 unidades</li> </ul> > Aros <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 unidades</li> </ul>	Formativa de observación directa

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

5. SATISFACCIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "CORREDORES Y PORTEROS"	> Pito	
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. Se realizan <b>tres grupos</b> , uno de los grupos es el de los <b>perseguidores</b> , el otro es el de los <b>corredores</b> y por último el de los <b>porteros</b> . El perseguidor trata de tocar al corredor por una zona delimitada, si el corredor logra evitar ser tocado, mientras huye deberá lanzar el balón hacia la portería y <b>tratar de anotar el gol</b> .		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. <b>Los grupos rotan hacia la derecha, realizando un cambio de roles.</b> <b>El docente elige en mandar al campo uno o más participantes por equipo de la siguiente manera:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 corredores 1 perseguidor 1 portero</li> <li>• 1 corredores 2 perseguidor 1 portero</li> <li>• 1 corredores 1 perseguidor 2 portero</li> <li>• 3 corredores 2 perseguidor 1 portero</li> <li>• Etc.</li> </ul> <b>Se sumarán la cantidad de goles que haga cada equipo que pase hacer parte de los corredores; el equipo que <u>más</u> goles haya sumado será el ganador.</b>		

### 6.1.2.8. Planeador 8

 UNIVERSIDAD DE PAMPLONA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL 	
INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 04/23/2020
GRADO: 2	EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa con el fin de desarrollar diferentes movimientos en diversos contextos lúdicos.

**Logro:** El educando fortalecerá su tren inferior por medio de juegos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través del juego (LA COLUMNA DEL CAMELLO).

Unif: (10min) Motivación: (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO 4. ENSAYO DEL JUEGO	1. Motricidad gruesa 2. Desarrollar la fuerza en tren inferior para el buen fortalecimiento muscular.  3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares. 4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	> Aula de clases  > Distintivos de equipos.  > Polideportivo  > Conos • 9 unidades  > Aros • 10 unidades	Formativa de observación directa

 UNIVERSIDAD DE PAMPLONA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL 	
--	--

5. SATISFACCIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "LA COLUMNA DEL CAMELLO"	> Pito	
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. Se coloca el grupo por hilera, y el primero de ellas se toma las rodillas, y el resto de la hilera, se toma de los tobillos del de adelante. Avanzarán sin soltarse hasta un punto determinado y ganará el que llegue primero y sin faltar a las reglas.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se toman del empeine</li> <li>• Pasando el ultimo entre las piernas de todos hasta quedar de primero.</li> <li>• Rodando por encima de los compañeros en posición de acostados.</li> <li>• Transportando objetos o personas</li> <li>• Haciendo relevos humanos</li> <li>• Saltando. (a un pie, ambas piernas, pierna contraria.)</li> </ul>		

### 6.1.2.9. Planeador 9



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 30/04/2020
GRADO: 2	EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa con el fin de desarrollar diferentes movimientos en diversos contextos lúdicos.

**Logro:** El educando fortalecerá su tren inferior por medio de juegos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través del juego (Los magos y los mudos).

Unif: (10min) Motivación: (15min) C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO 4. ENSAYO DEL JUEGO	1. Motricidad gruesa 2. Desarrollar la fuerza en tren inferior para el buen fortalecimiento muscular. 3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares. 4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	➤ Aula de clases ➤ Distintivos de equipos. ➤ Polideportivo ➤ Conos ▪ 9 unidades ➤ Aros ▪ 10 unidades	Formativa de observación directa



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



5. SATISFACCIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "Los magos y los mudos"	➤ Pito	
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. <b>Se divide</b> al grupo en dos, "los magos" y los "mudos". Los <b>magos perseguirán a los mudos</b> por todo el patio, y en el momento de ser tocados suavemente, <b>los mudos se detendrán y quedarán inmóviles y sin pedir ayuda</b> , una vez que todos sean atrapados <b>se cambiarán de roles</b> .		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. <ul style="list-style-type: none"> <li>Los mudos pueden ser liberados si un compañero pasa por entre sus piernas</li> <li>Los mudos pueden tocar algún poste de la cancha, para no ser tocados por los magos. (tendrán 7segundos para soltar el poste).</li> <li>Los magos tendrán que capturar en menos de 5min a los mudos. (se puede manipular este tiempo).</li> </ul>		

### 6.1.2.10. Planeador 10



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 07/05/2020
GRADO: 2	EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
<b>TEMA: Patrones básicos de movimiento</b>	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa con el fin de desarrollar diferentes movimientos en diversos contextos lúdicos.

**Logro:** El educando fortalecerá su tren inferior por medio de juegos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través del juego (El refugio).

**Unif: (10min) Motivación: (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)**

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. Motricidad gruesa		Formativa de observación directa
2. OBJETIVO	2. Desarrollar la fuerza en tren inferior para el buen fortalecimiento muscular.	➤ Aula de clases	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares.	➤ Distintivos de equipos. ➤ Polideportivo	
4. ENSAYO DEL JUEGO	4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	➤ Conos ▪ 9 unidades ➤ Aros ▪ 10 unidades	



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



5. SATISFACCIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "El refugio"	➤ Pito	
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. Se forma una rueda de niños por parejas y otra de niños sin pareja, tomados de las manos. Una pareja se queda afuera para dirigir el juego. Si el que dirige dice "derecha", girarán hacia ese lado, si dice "izquierda" lo harán al lado contrario, y si dice la palabra "veneno", todos correrán, pero los que tiene pareja irán a buscar su pareja correspondiente, y los que no tienen pareja irán a buscar una pareja que les sirva de refugio, intentando no ser tocados por los que dirigen el juego, si lo logra ser tocado cambiarán de roles.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. ▪ Los niños deberán cambiar de refugio, si el silbato suena dos veces.		

### 6.1.2.11. Planeador 11



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 07/05/2020
GRADO: 2	EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: <b>Patrones básicos de movimiento</b>	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa con el fin de desarrollar diferentes movimientos en diversos contextos lúdicos.

**Logro:** El educando fortalecerá su tren inferior por medio de juegos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través del juego (Seguir al rey).

**Unif:** (10min) Motivación: (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO 4. ENSAYO DEL JUEGO	1. Motricidad gruesa 2. Desarrollar la fuerza en tren inferior para el buen fortalecimiento muscular.  3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares. 4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	> Aula de clases  > Distintivos de equipos. > Polideportivo  > Conos • 9 unidades > Aros • 10 unidades	Formativa de observación directa



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



5. SATISFACIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "seguir al rey"	> Pito	
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. Grupos de 3 o 4 personas. Se colocan en fila, uno detrás de otro. El primero es el rey. El rey se desplaza libremente haciendo gestos, movimientos, siguiendo un determinado camino, etc. El resto imitan todo lo que hace el rey. Cuando el profesor dice "¡Cambio!" el rey pasa al final de la fila y el segundo jugador se convierte en el nuevo rey.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. Para este juego se tendrá en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El rey manda</b></li> </ul>		

6.1.3. GRADO 3°

6.1.3.1. Planeador 1



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 24/02/2020
GRADO: 3	EDADES: 5 - 6
HABILIDAD: JUEGO	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: EXPRESIÓN CORPORAL	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece la expresión corporal, como medio de comunicación en los diferentes escenarios de la vida.

**Logro:** El educando fortalecerá la expresión corporal, estableciendo una comunicación con el medio y con sus semejantes en contextos socioeducativos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece la expresión corporal a través del juego (El campesino y el comerciante).

Uniforme: (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. Expresión corporal	➤ Aula de clases	Formativa de observación directa.
2. OBJETIVO	2. Fortalecer en los educandos los lapsos de amistad.	➤ Polideportivo	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una serie de ejercicios en los cuales se implican movimientos y destrezas motrices.	➤ Pito	
4. SATISFACIÓN DE DUDAS	4. Se orienta el tema de la clase y se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al valor de la amistad.		
5. ENSAYO DEL JUEGO	5. Formamos dos o tres filas, levantando las manos, moviéndolas como si a aplaudiríamos (pero en silencio); para simular una milpa de maíz mecida por el viento. Un niño la hace de campesino y anda entre los surcos revisando su maíz.		



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	Entonces, llega otro niño que es el comerciante, y pregunta al campesino:  — Señor campesino, le vengo a comprar su maíz. — Pues fíjese que no se va a poder. — ¿Por qué? — Porque se me volvió vaca. (Perro, gato, cuchara, avión, carro, etc.)		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	Todos imitamos a las vacas, mugiendo y moliéndonos en desorden. (según sea el caso) El comerciante se va y regresa diciendo: le compro sus vacas. (Según sea el caso). Se puede repetir el juego, escogiendo a otros niños para que sean el campesino y el comerciante.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las diferentes reglas que el juego aplica para su ejecución.  7. El docente procede a ejecutar el juego de tal modo que los educandos realicen la actividad como es debido.  El docente no dará continuidad del juego hasta que los educandos no lo asimilen bien.  8. Los educandos tendrán la posibilidad de intervenir recíprocamente para el desenlace de la actividad.		

**6.1.3.2. Planeador 2**

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 02/03/2020
GRADO: 3	EDADES: 8 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: RONDA	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: coordinación óculo manual	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS
DOCENTE: DAVID VÉLEZ	

**Competencia:** El estudiante desarrolla su capacidad anaeróbica láctica y aláctica.

**Logro:** El estudiante incrementará su potencial fosfagenico en trabajos de velocidad.

**Indicador de logro:** El estudiante desarrolla su velocidad a través del juego "RELEVOS 123".

**CARRERAS DE RELEVOS**

Una carrera de relevos es una carrera en la que los miembros de un equipo deben turnarse para realizar una misma actividad. En el caso de las carreras a pie, es común que los competidores de cada equipo deban pasar un testigo. En deportes de relevo los cuales son: correr, orientación, natación, esquí de fondo, biatlón, patinaje sobre hielo por partes de un circuito o realizar una determinada acción. Las carreras de relevo toman su forma de carreras profesionales y juveniles. En los Juegos Olímpicos hay, varios tipos de carreras de relevo que forman parte de la categoría de Atletismo.



### Carrera de relevos

**Entrega Ascendente**

- El deportista que entrega el testimonio, realiza un movimiento ascendente del brazo para entregar el testimonio. Aquel que recibe, extiende el brazo hacia atrás con la palma de la mano hacia abajo en forma de V invertida.

**Entrega Descendente**

- En esta técnica, el atleta entrega el testimonio realizando un movimiento descendente de la mano para hacer la entrega del testimonio. El deportista que recibe, debe tener la palma de la mano hacia arriba en forma de V.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. TEMA.</p> <p>2. OBJETIVO</p> <p>3. CALENTAMIENTO</p> <p>4. EXPLICACIÓN DEL JUEGO</p>	<p>1. CARRERAS DE VELOCIDAD</p> <p>2. Desarrollar en los educandos su capacidad anaeróbica láctica y aláctica.</p> <p>3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los educandos realizan 5 vueltas de trote alrededor de la cancha, realizando trabajos balísticos durante la ejecución de las vueltas.</li> <li>Los educandos proceden a realizar algunos ejercicios de estiramiento de gastronemios, cuádriceps, isquiotibiales, femorales, aductores, oblicuos, tríceps, deltoides y cuello.</li> </ul> <p>4. Para la ejecución del juego "<u>sarrera de relevos</u>" los educandos deberán seguir una serie de instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La zona principal del trabajo será en el coliseo.</li> <li>La cancha estará delimitada por diferentes conos y platos que ahí se encuentran.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los educandos deberán hacer grupos de trabajo.</li> <li>Solo estará en zona de salida quien vaya a entregar y a recibir el testimonio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aula de clases</li> <li>➤ Dibujos</li> <li>➤ Polideportivo - coliseo</li> <li>➤ Conos</li> <li>➤ Platos</li> <li>➤ Testimonios</li> <li>➤ Pito</li> </ul>	<p>Formativa de observación directa.</p>

**6.1.3.3. Planeador 3**

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 09/03/2020
GRADO: 3	EDADES: 8 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: RONDA	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: coordinación óculo manual	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS
DOCENTE: DAVID VÉLEZ	

**Competencia:** El estudiante desarrolla su capacidad anaeróbica láctica y aláctica.

**Logro:** El estudiante incrementará su potencial fosfagenico en trabajos de velocidad.

**Indicador de logro:** El estudiante desarrolla su velocidad a través del juego "NÚMEROS COMO RAYOS".

**CARRERAS DE VELOCIDAD**

Las carreras de velocidad en el atletismo se refiere a carreras a pie muy cortas y que consisten en correr lo más rápido posible en una distancia determinada. Son pruebas que suelen disputarse en pista cubierta o pista al aire libre. Dentro de esta modalidad se encuentran las siguientes pruebas que realmente son oficiales a partir de la categoría juvenil (16-17 años) hacia las categorías absolutas en las que se disputan las competiciones más importantes. 60 metros lisos - 100 metros lisos - 200 metros lisos - 400 metros lisos. Los 100 metros lisos



Los 100 m lisos es otro tipo de prueba que se encuentra dentro del sector de velocidad y en la modalidad de carreras a pie. Consiste en una carrera en la que se tiene que recorrer 100 m planos, sin ningún obstáculo con la mayor rapidez posible. Es considerada la más importante y de mayor fama de las carreras de velocidad y se organiza en las competiciones de pista al aire libre. Los atletas que disputan esta prueba la completan en un tiempo al rededor de los 10 segundos. Esta es una prueba que está incorporada a el calendario de los Juegos Olímpicos de atletismo.

Categoría	Marca	Atleta	País	Lugar	Fecha
Masculina	9"58	Usain Bolt	Jamaica	Berlin	16 de agosto de 2009
Femenina	10"49	Florence Griffith-Joyner	Estados Unidos	Indianapolis	16 de julio de 1988

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. TEMA, 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO  4. EXPLICACIÓN DEL JUEGO</p>	<p>1. CARRERAS DE VELOCIDAD 2. Desarrollar en los educandos su capacidad anaeróbica láctica y aláctica por medio de las carreras de velocidad que se presentan a través del juego. 3.  <ul style="list-style-type: none"> <li>Los educandos realizan 5 vueltas de trote alrededor de la cancha, realizando trabajos balísticos durante la ejecución de las vueltas.</li> <li>Los educandos proceden a realizar algunos ejercicios de estiramiento de gastronemios, cuádriceps, isquiotibiales, femorales, aductores, oblicuos, tríceps, deltoides y cuello.</li> <li>Se realizara algunos trabajos de reacción.</li> </ul> 4. Para la ejecución del juego "carrera de velocidad" los educandos deberán seguir una serie de instrucciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>La zona principal del trabajo será en el coliseo.</li> <li>La cancha estará delimitada por diferentes conos y platos que ahí se encuentran.</li> <li>Los educandos deberán hacer grupos de trabajo.</li> <li>Los educandos se enumeran y proceden a sentarse en hilera.</li> <li>Los estudiantes no pueden proceder a realizar el circuito hasta no resolver la</li> </ul> </p>	<p>➤ Aula de clases ➤ Dibujos ➤ Polideportivo - coliseo  ➤ Conos ➤ Platos ➤ Testimonios  ➤ Pito</p>	<p>Formativa de observación directa.</p>

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

5. SATISFACCIÓN DE DUDAS	operación matemática. • El equipo que logre conseguir 10 cestas ganará una estrella.  El docente procede a ejecutar el juego, explicando que el número nombrado deberá resolver la operación matemática, realizar el circuito y finalmente encestar el balón, el primero en lograrlo gritará rayo y será el ganador de 1 punto para su equipo. (El primer equipo que logre sumas 10 puntos ganará una estrella)		
6. ENSAYO DEL JUEGO	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego de números como rayos.		
7. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente les realiza a los educandos pruebas piloto cumpliendo las diferentes directrices asignadas. 7. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto al tema de la clase "Números como rayos".		
8. EJECUCIÓN DEL JUEGO	8. El docente procede a ejecutar el juego dando un estímulo auditivo a los educandos. Una vez se inicie el juego (números como rayos), al finalizar la participación de los que hayan pasado, el docente procederá a dar la debida puntuación que obtienen los equipos.		
9. APLICACIÓN DE VARIANTES	9. Como variante los educandos deberán realizar: saltos, giros, equilibrios, etc.		

#### 6.1.3.4. Planeador 4

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75		FECHA: 30/03/2020
GRADO: 3		EDADES: 8 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: RONDA		N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Desplazamientos		
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS	DOCENTE: DAVID VÉLEZ

**Competencia:** El educando fortalece su capacidad motriz en diferentes contextos.

**Logro:** El educando fortalecerá su capacidad de desplazamiento individual y colectivo.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su capacidad motriz en carreras pliometricas, a través de la ronda (JUGUEMOS EN EL BOSQUE).

**Unif:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. Nombre de la Ronda: 2. Aprendamos la letra	1. "JUGUEMOS EN EL BOSQUE"  2. Para el aprendizaje de la letra los educandos deberán repetir individual y colectivamente la letra de la ronda.  Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo los pantalones! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el chaleco! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el saco! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el sombrero! ¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo las medias! ¿Lobo estás? ¡Me estoy preparando para comerlos a todos! El niño o niña que el lobo agarre y lo lleve hasta su guarida, ese será el siguiente lobo.	Cancha de la institución  CONOS PLATOS SILVATO AROS	Formativa de observación directa.

### 6.1.3.5. Planeador 5



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 06/04/2020
GRADO: 3	EDADES: 5 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: Pliometría	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa en trabajos pliométricos.

**Logro:** El educando fortalecerá su tronco inferior en actividades que generan gran potencia y fuerza muscular.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa en trabajos pliométricos a través del juego (El campesino y el comerciante).

**Uniforme:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. Pliometría	➤ Aula de clases	Formativa de observación directa.
2. OBJETIVO	2. Fortalecer en los educandos su fuerza muscular en miembros inferiores a través de trabajos pliométricos.	➤ Polideportivo	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una serie de ejercicios en los cuales se implican movimientos y destrezas motrices.	➤ Pito	
4. SATISFACCIÓN DE DUDAS	4. Se orienta el tema de la clase y se pregunta a los educandos si presentan dudas frente a lo que es la pliometría. <i>"La pliometría es una técnica basada en un tipo de ejercicios diseñados para reproducir movimientos, rápidos, explosivos y potentes, que no solo mejoran tu fuerza y tu rapidez, ayudando al cuerpo a obtener la máxima fuerza en el menor tiempo posible, sino que ayudan a mejorar la técnica de carrera e incluso a prevenir lesiones".</i>		



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



5. ENSAYO DEL JUEGO	5. Formamos dos o tres filas, levantando las manos, moviéndolas como si a aplaudiéramos (pero en silencio); para simular una milpa de maíz medida por el viento. Un niño la hace de campesino y anda entre los surcos revisando su maíz. Entonces, llega otro niño que es el comerciante, y pregunta al campesino: — Señor campesino, le vengo a comprar su maíz. — Pues fjese que no se va a poder. — ¿Por qué? — Porque se me volvió renacuajos. (Canguros, grillo, liebre, resorte, caballos, leones, etc.) Todos imitamos a los renacuajos. Se imitan los sonidos que realizan estos animales (según sea el caso). El comerciante se va y regresa diciendo: le compro sus vacas. (Según sea el caso). Se puede repetir el juego, escogiendo a otros niños para que sean el campesino y el comerciante.		
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las diferentes reglas que el juego aplica para su ejecución.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. El docente procede a ejecutar el juego de tal modo que los educandos realicen la actividad como es debido. El docente no dará continuidad del juego hasta que los educandos no lo asimilen bien.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. Los educandos tendrán la posibilidad de intervenir recíprocamente para el desenlace de la actividad. (circuito para imitar los movimientos de cada animal).		

### 6.1.3.6. Planeador 6

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL	
INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 13/04/2020
GRADO: 3	EDADES: 8 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: RONDA	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: Desplazamientos	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS
	DOCENTE: DAVID VÉLEZ

**Competencia:** El educando fortalece su capacidad motriz en diferentes contextos.

**Logro:** El educando fortalecerá su capacidad de desplazamiento individual y colectivo.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su capacidad motriz en carreras pliometricas, a través de la ronda (EL CIEMPIÉS).

**Unif: (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)**

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. Nombre de la Ronda: 2. Aprendamos la letra 3. Analizar y comentar el contenido.	1. "EL CIEMPIÉS" 2. Para el aprendizaje de la letra los educandos deberán repetir individual y colectivamente la letra de la ronda.  El ciempiés es un bicho muy raro Parece un montón de bichitos atados; cuando lo miro parece un tren, le cuento las patas y luego hasta el cien.  3. El docente les comenta a los educandos como se realizará la ronda: <ul style="list-style-type: none"> <li>Sentados o parados, como mejor no acomodemos, formamos una rueda sin tomarnos de las manos. Uno de los jugadores es la «cabeza del ciempiés» y va dando vueltas dentro de la rueda. Mientras la «cabeza del ciempiés» va dando vuelta, todos los demás cantamos la ronda.</li> <li>Cuando termina la canción, el jugador que quedó enfrente de la «cabeza del ciempiés», tiene que agacharse y pasar por entre las piernas de éste. Después, abraza por la cintura a la «cabeza del ciempiés» y camina junto con él con las piernas abiertas. Así, todos los jugadores se tienen que ir uniendo al ciempiés hasta formar uno muy grande y gordo.</li> </ul>	Cancha de la institución  CONOS PLATOS SILVATO AROS	Formativa de observación directa.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL			
4. Repetir de forma individual y colectiva. 5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento. 6. Enseñanza de la melodía 7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía. 8. Ejecución de la ronda. 9. Creación de variantes.	4. El docente le pide a los niños repetir la ronda individual y colectivamente para así descartar dudas.  5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.  6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda. 7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente. 8. Se ejecuta la ronda se dan recomendaciones si es necesario intervenir.  9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática. <ul style="list-style-type: none"> <li>De atrás hacia adelante por (debajo – encima)</li> <li>Pasando por debajo y por encima hasta quedar de primero en el ciempiés.</li> <li>Pasando en zigzag por en medio de los demás.</li> <li>(CARRERA DE CIEMPIÉS) Se conforman dos o más equipos y cada vez que pase un integrante por debajo de las piernas de los demás integrantes, el ciempiés podrá avanzar tres pasos. (Los equipos deberán entonar la ronda para que así pueda pasar un nuevo integrante).</li> </ul>		

**6.1.3.7. Planeador 7**



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75		FECHA: 20/04/2020
GRADO: 3		EDADES: 8 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: RONDA		Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: coordinación óculo manual		
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS	DOCENTE: DAVID VÉLEZ

**Competencia:** El educando desarrolla su capacidad óculo manual para la realización de movimientos complejos al recepcionar y lanzar elementos en un espacio.

**Logro:** El educando desarrollará su capacidad óculo manual en trabajos individuales y colectivos en el campo de trabajo.

**Indicador de logro:** El educando desarrolla su capacidad óculo manual en circuitos con objetivo, a través de la ronda (EL BALONCITO).

**Unif: (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)**

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<p>1. Nombre de la Ronda:</p> <p>2. Aprendamos la letra</p> <p>3. Analizar y comentar el contenido.</p>	<p>1. "EL BALONCITO"</p> <p>2. Para el aprendizaje de la letra los educandos deberán repetir individual y colectivamente la letra de la ronda.</p> <p>Salta, salta, salta el baloncito mientras voy cantando muchos numeritos (se dice el número)</p> <p>Salta, salta, salta el baloncito mientras voy nombrando muchos peladitos. (Se dice el nombre del educando)</p> <p>Se repite la ronda hasta culminar con todas las variantes.</p> <p>3. El docente les comenta a los educandos como se realizará la ronda:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Enumerar los educandos y repasar sus nombres para evitar la confusión.</li> <li>Sentados o parados, como mejor no acomodemos, formamos una rueda sin tomarnos de las manos. Los educandos estarán cantando la ronda mientras uno de ellos rebota el balón en sus palmas; al momento de llegar a la parte de la ronda donde hay que decir el nombre o el</li> </ul>	<p>Cancha de la institución</p> <p>CONOS PLATOS SILVATO AROS</p>	<p>Formativa de observación directa.</p>



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>4. Repetir de forma individual y colectiva.</p> <p>5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento.</p> <p>6. Enseñanza de la melodía</p> <p>7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía.</p> <p>8. Ejecución de la ronda.</p> <p>9. Creación de variantes.</p>	<p>número, este debe lanzar el balón bien alto. Y el que es nombrado debe dejarlo rebotar una vez y luego continuar la secuencia de la ronda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El niño o educando que se equivoque deberá bailar la tortuguita marujita. La tortuguita marujita se pasea por el jardín, moviendo la colita; pirulin, pirulin, pin pin.</li> </ul> <p>4. El docente le pide a los niños repetir la ronda individual y colectivamente para así descartar dudas.</p> <p>5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.</p> <p>6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda.</p> <p>7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente.</p> <p>8. Se ejecuta la ronda se dan recomendaciones si es necesario intervenir.</p> <p>9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática de la ronda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se divide el grupo en manadas las cuales tendrán nombres de animales. Se procede a ejecutar la ronda y cuando se nombre una manada estos dejarán pivotear el balón una vez y empezarán a rotar entre ellos mientras siguen entonando la ronda, hasta nombrar otra manada.</li> </ul>		
---	---	--	--

**6.1.3.8. Planeador 8**



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CÚCUTA 75	FECHA: 27/04/2020
GRADO: 3	EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa con el fin de desarrollar diferentes movimientos en diversos contextos lúdicos.

**Logro:** El educando fortalecerá su tren inferior por medio de juegos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través del juego (El refugio).

**Unif: (10min) Motivación: (15min) C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)**

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO 4. ENSAYO DEL JUEGO	1. Motricidad gruesa 2. Desarrollar la fuerza en tren inferior para el buen fortalecimiento muscular. 3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares. 4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	> Aula de clases > Distintivos de equipos. > Polideportivo > Conos • 9 unidades > Aros • 10 unidades	Formativa de observación directa



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



5. SATISFACIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "El refugio"	> Pito	
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. Se forma una rueda de niños por parejas y otra de niños sin pareja, tomados de las manos. Una pareja se queda afuera para dirigir el juego. Si el que dirige dice "derecha", girarán hacia ese lado, si dice "izquierda" lo harán al lado contrario, y si dice la palabra "veneno", todos correrán, pero los que tiene pareja irán a buscar su pareja correspondiente, y los que no tienen pareja irán a buscar una pareja que les sirva de refugio, intentando no ser tocados por los que dirigen el juego, si lo logra ser tocado cambiarán de roles.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños deberán cambiar de refugio, si el silbato suena dos veces.</li> </ul>		

### 6.1.3.9. Planeador 9

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 04/05/2020
GRADO: 3	EDADES: 5 - 6
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: coordinación óculo manual	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando desarrolla su capacidad óculo manual para la realización de movimientos complejos al recepcionar y lanzar elementos en un espacio.

**Logro:** El educando desarrollará su capacidad óculo manual en trabajos individuales y colectivos en el campo de trabajo.

**Indicador de logro:** El educando desarrolla su capacidad óculo manual en circuitos con objetivo, a través del juego "CORREDORES Y PORTEROS"

Unif: (10min) Motivación: (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Ronda: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. <b>coordinación óculo manual</b>		Formativa de observación directa
2. OBJETIVO	2. Desarrollar en los educandos las diferentes la lateralidad cruzada con el fin de coordinar ciertos movimientos mientras se realiza un desplazamiento.	➤ Aula de clases	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares.	➤ Distintivos de equipos. ➤ Polideportivo	
4. ENSAYO DEL JUEGO	4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	➤ 1 balón ➤ Conos • 9 unidades	

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

5. SATISFACCIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "CORREDORES Y PORTEROS"	➤ Aros • 10 unidades	
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.	➤ Pito	
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. Se realizan <b>tres grupos</b> , uno de los grupos es el de los <b>perseguidores</b> , el otro es el de los <b>corredores</b> y por último el de los <b>porteros</b> . El perseguidor trata de tocar al corredor por una zona delimitada, si el corredor logra evitar ser tocado, mientras huye deberá lanzar el balón hacia la portería y <b>tratar de anotar el gol</b> .		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. <b>Los grupos rotan hacia la derecha, realizando un cambio de roles.</b> <b>El docente elige en mandar al campo uno o más participantes por equipo de la siguiente manera:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 corredores 1 perseguidor 1 portero</li> <li>1 corredores 2 perseguidor 1 portero</li> <li>1 corredores 1 perseguidor 2 portero</li> <li>3 corredores 2 perseguidor 1 portero</li> <li>Etc.</li> </ul> <b>Se sumarán la cantidad de goles que haga cada equipo que pase hacer parte de los corredores; el equipo que <u>mas</u> goles haya sumado será el ganador.</b>		

### 6.1.3.10. Planeador 10

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 11/05/2020
GRADO: 3	EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: Patrones básicos de movimiento	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa con el fin de desarrollar diferentes movimientos en diversos contextos lúdicos.

**Logro:** El educando fortalecerá su tren inferior por medio de juegos.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través del juego (Seguir al rey).

**Unif:** (10min) **Motivación:** (15min): **C. general:**(20min) **C. específico-elongación:**(15min) **Ronda:** (30min) **H2O:** (10min) **vuelta a la calma** (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. Motricidad gruesa		Formativa de observación directa
2. OBJETIVO	2. Desarrollar la fuerza en tren inferior para el buen fortalecimiento muscular.	➤ Aula de clases	
3. CALENTAMIENTO	3. Los educandos deberán realizar una formación cuatro en fondo en donde se procederá hacer un estiramiento balístico y específico para trabajos atléticos. Ejemplo: ESTIRAMIENTOS: Articulares y musculares.	➤ Distintivos de equipos. ➤ Polideportivo	
4. ENSAYO DEL JUEGO	4. El docente les permite a los educandos ejecutar el juego sin seguir ninguna indicación hacia donde deben moverse, con el fin de que estos al no lograr ejecutar el patrón de movimiento se vean sumamente interesados en lograr descifrarlo siguiendo las diferentes instrucciones.	➤ Conos • 9 unidades ➤ Aros • 10 unidades	

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL

5. SATISFACCIÓN DE DUDAS	5. Se pregunta a los educandos si presentan dudas frente al juego "seguir al rey"	➤ Pito	
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las orientaciones dadas del juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. El docente establece como variantes principales, dar a conocer a los educandos de una manera más sencilla el tema de clase. Grupos de 3 o 4 personas. Se colocan en fila, uno detrás de otro. El primero es el rey. El rey se desplaza libremente haciendo gestos, movimientos, siguiendo un determinado camino, etc. El resto imitan todo lo que hace el rey. Cuando el profesor dice "¡Cambio!" el rey pasa al final de la fila y el segundo jugador se convierte en el nuevo rey.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. Para este juego se tendrá en cuenta: • El rey manda		

6.1.4. GRADO 4°

6.1.4.1. Planeador 1

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



DOCENTE: DAVID VELEZ

Institución: institución educativa colegio integrado Juan Atalaya.

Grado: cuarto

Habilidad: Juego

Tema: RESISTENCIA AERÓBICA

Hora: jornada de la tarde

Duración: 120min

Fecha: 28/02/2020

Edades: 8 a 10 años

N° Participantes: 35

Competencia: El Educando desarrolla su capacidad Aeróbica láctica.

Logro: El educando desarrollará su resistencia en ámbitos individuales y colectivos.

Indicador de logro: El educando desarrolla su resistencia aeróbica por medio del juego "CARRERA CON CARGAS"

**¿Qué es la resistencia aeróbica?**

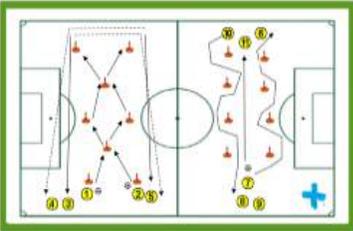
La resistencia es una de las capacidades físicas básicas, particularmente aquella que nos permite llevar a cabo una actividad o esfuerzo durante el mayor tiempo posible. Una de las definiciones más utilizadas es la capacidad física que posee un cuerpo para soportar una resistencia externa durante un tiempo determinado.

La resistencia aeróbica es la capacidad de nuestro metabolismo, para aplazar o soportar la fatiga y el agotamiento. Se obtiene mediante la combustión de las células musculares. La resistencia aeróbica permite realizar esfuerzos físicos, como las carreras de grandes tramos, algo similar pero no completamente igual a lo que sucede con la resistencia anaeróbica.



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO	<ol style="list-style-type: none"> <li>LA RESISTENCIA AERÓBICA</li> <li>Desarrollar en los educandos su resistencia cardiovascular a través de diversos escenarios de trabajo físico y condicional.</li> <li>Para el calentamiento los educandos deberán seguir una serie de indicaciones dentro de un circuito el cual tiene como principal función, fortalecer las capacidades físicas y motrices de cada educando.</li> </ol> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Aula de clases</li> <li>&gt; Dibujos</li> <li>&gt; Polideportivo</li> <li>&gt; Conos</li> <li>&gt; Pito</li> </ul>	Formativa de observación directa.
4. SATISFACIÓN DE DUDAS	<ol style="list-style-type: none"> <li>El docente les otorga a los educandos el realizar preguntas acerca del tema principal de la clase, con el fin de sanar todas sus dudas respecto a la temática designada.</li> </ol>		

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>5. EXPLICACIÓN Y ENSAYO DEL JUEGO</p>	<p>5. El docente pide a los estudiantes que realicen grupos de trabajo de 6 integrantes y que se ubiquen en las líneas laterales de la cancha para recibir una serie de indicaciones sobre el juego. Una vez los educandos se han ubicado el docente los invita a prestar mucha atención a las instrucciones del juego "CARRERAS CON CARGAS" INSTRUCCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez establecidos los grupos los educandos se ubicaran detrás de cada uno de los conos que se encuentran en la cancha.</li> <li>• El primero de los integrantes deberá salir a tocar un cono que se encuentra al otro costado de la cancha y luego regresar y cargar a su compañero en caballito y llevarlo hasta el lugar designado por el maestro.</li> <li>• Una vez el integrante del grupo que iba en el respaldo de su compañero que lo cargaba haya llegado al lugar designado, deberá salir a cargar a otro integrante de su grupo y llevarlo al lugar designado.</li> <li>• El juego culminara cuando uno de los grupos haya llevado a todos sus integrantes al punto designado por el docente.</li> </ul> <p><i>Nota: Se realiza una ejecución del juego en modo simulacro para resolver problemas o dudas que presenten los educandos.</i></p>		
--	--	--	--

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO</p> <p>7. EJECUCIÓN DEL JUEGO</p> <p>8. APLICACIÓN DE VARIANTES</p>	<div data-bbox="553 1102 911 1325" data-label="Diagram"> </div> <p>6. Se le indica a los educandos que la cancha será nuestra principal zona de trabajo, por lo cual salir del lugar de trabajo es dejar o abandonar nuestra carrera.</p> <p>7. El docente procede a ejecutar el juego y a contar cada una de las victorias que obtenga cada uno de los grupos conformados.</p> <p>8. El docente establece variantes tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• llevar los compañeros al lugar designado, ya no cargándolos en sus espaldas sino tomándolos de:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. la mano o del empeine</li> <li>2. En carretilla</li> <li>3. Realizando el recorrido todos los integrantes del grupo hasta llevar el ultimo al lugar designado</li> <li>4. Etc.</li> </ol> </li> </ul>		
--	---	--	--

### 6.1.4.2. Planeador 2

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA  
PROFESIONAL

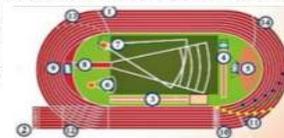
DOCENTE: JHON DAVID MICOLTA VÉLEZ

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 06/03/2020
GRADO: 4	EDADES: 10 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: MINI DEPORTES	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: NORMAS EN EL ATLETISMO	
JORNADA: TARDE	
DURACIÓN: 120 MINUTOS	

**COMPETENCIA:** El educando conoce las normas reglamentadas por la IAAF  
**LOGRO:** El educando conocerá las normas fundamentales de la pista atlética  
**INDICADOR DE LOGRO:** El educando conoce las normas en las diferentes zonas de la pista atlética.

**IAAF**

Anteriormente conocido como el Atlético Internacional Amateur Federación y la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo (ambos abreviado como IAAF), es el internacional de órgano de gobierno para el atletismo, que cubre el atletismo, funcionamiento a campo través, camino que se ejecuta, la marcha atlética, montaña corriendo y ultra running. Se incluye en su cargo la estandarización de las normas y reglamentos para el deporte, el reconocimiento y la gestión de los récords mundiales, y la organización y sanción de competiciones de atletismo, incluido el Campeonato Mundial de Atletismo. El presidente de la organización es Sebastián Coe, del Reino Unido, quien fue elegido en 2015 y reelegido sin oposición en 2019 por otros cuatro años.



- |  |  |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salida de 3.000 y 5.000m</li> <li>2. Salida 110m. Vallas</li> <li>3. Salto de longitud y triple salto</li> <li>4. Salto con pértiga</li> <li>5. Salto de altura</li> <li>6. Lanzamiento de peso</li> <li>7. Lanzamiento de disco y martillo</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Jabalina</li> <li>9. Risa de obstáculos</li> <li>10. Línea de llegada</li> <li>11. Salida 10.000m</li> <li>12. Salida 100m y 200m</li> <li>13. Salida 200m</li> <li>14. Salida 1.500m</li> </ol> |
|--|--|

**PISTA ATLETICA**

El campo de atletismo está compuesto por la pista, los campos de saltos y los campos de lanzamientos. Muchos factores económicos inciden desfavorablemente en el trazado, marcación y capacitación de estas instalaciones. Se necesitan grandes espacios y el elevadísimo costo de las superficies sintéticas hace casi imposible la instalación de campos de atletismo en número suficiente para atender las necesidades de los que desean practicar esta disciplina.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA  
PROFESIONAL

**ACTIVIDAD MOTIVACIONAL: ANGELES Y ARCANGELES.** (consiste en ubicar a los educandos en parejas formando no filas uno frente del otro y con un plato, cono, u otro objeto liviano en medio de ellos a una misma distancia) el docente continuara la actividad nombrando partes del cuerpo las cuales deben tocar y una vez el docente nombre el implemento que divide a los educandos (cono, plato u otro material) estos intentaran reaccionar lo más rápido posible para apropiarse de este elemento y así se repetirá la actividad unas 8 a 10 veces y el integrante de la pareja que más veces allá tomado el implemento hasta la finalización de la actividad será el ganador.

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. NOMBRE DEL MINIDEPORTE</li> <li>2. HISTORIA</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. MINI ATLETISMO</li> <li>2. El atletismo es un deporte que abarca numerosas disciplinas agrupadas en carreras, saltos, lanzamientos, pruebas combinadas y marcha. Es el arte de superar el rendimiento de los adversarios en velocidad o en resistencia, en distancia o en grandes alturas. El número de pruebas, ya sean individuales o en equipo, ha variado con el tiempo y las mentalidades. El atletismo es uno de los pocos deportes practicados universalmente, ya sea entre aficionados o en competiciones de todos los niveles. La simplicidad y los pocos medios necesarios para su práctica explican este éxito. Los primeros vestigios de las competencias atléticas se remontan a las civilizaciones antiguas. La disciplina fue desarrollándose a lo largo de los siglos, desde las primeras pruebas hasta su reglamentación. El calendario está dominado por cuatro tipos de eventos: reuniones, reuniones entre clubes, nacionales y los principales eventos internacionales. Los Juegos Olímpicos son el evento internacional más prestigioso. Se celebran cada cuatro años desde 1896 y el atletismo es la disciplina más importante en ellos. Desde 1952, la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo (IAAF), el organismo responsable de la regulación de la disciplina, ha flexibilizado sus normas para acabar con el periodo amateur de la disciplina. El primer Campeonato Mundial de Atletismo se organizó en 1953 y tienen lugar cada dos años desde 1991.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Polideportivo o cancha</li> <li>➤ Conos               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 unidades</li> </ul> </li> <li>➤ Aros               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 unidades</li> </ul> </li> <li>➤ Bastones</li> <li>➤ Platos 30 unidades</li> <li>➤ Cuerdas (variantes)</li> </ul>	<p>For de observación mati va direc ta.</p>



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

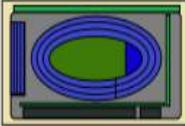


<p>3. AMBIENTACIÓN GENERAL AL DEPORTE. (CONOCIMIENTO DE LA PISTA, IMPLEMENTOS, INDUMENTARIA, NORMAS, ENTRE OTROS).</p> <p>4. CALENTAMIENTO GENERAL Y ESPECÍFICO. FUNDAMENTACIÓN GENERAL, PROGRESIVA Y CORRECCIONES OPORTUNAS</p> <p>5. ADAPTACIONES (TAMAÑO DEL ESCENARIO DEPORTIVO, NÚMERO DE JUGADORES, REGLAS, ENTRE OTROS).</p>	<p>3. Hoy en día muchas personas entendemos lo vital que es aprendizaje del atletismo y es por este motivo que los grandes propósitos y metas que entrenadores asignan a sus deportistas es por la finalidad tan completa que ofrece este deporte, no solo por gusto y admiración sino por los resultados y la estética tan agradable de los cuerpos de los atletas.</p> <p><b>PISTA:</b> 400M - FOSA 10M – RIA DE SALTO – ZONAS DE LANZAMIENTO – ZONA DE SALTO ALTO, PERTIGA, LARGO Y TRIPLE - LINEAS SCM.</p> <p><b>IMPLEMENTOS:</b> DISCOS – JAVALINAS – GARROCHAS –BALAS –TACOS – PHOTOFINIST- VALLAS – OBSTACULOS.</p> <p><b>INDUMENTARIA:</b> LICRA – PANTALONETA - CAMISETA SIN MANGA – SPIKES – VENDAJES – MEDIAS DE COMPRESIÓN, SIN PUBLICIDAD, ETC.</p> <p><b>NORMAS:</b> REGLAMENTO IAAF.</p> <p>4. Se realizara un calentamiento de flexibilidad para la preparación de nuestro sistema muscular y posteriormente realizaremos un calentamiento general denominado (ABC) Que consta en realizar diferentes ejercicios que contribuyen con la técnica en el desarrollo del atleta- skipping, taloneo, rusos, caballito, zancada...) Para culminar se realiza un calentamiento específico para salto y carrera por medio de ejercicios balísticos.</p> <p>5. Se realizaran algunas modificaciones en el escenario para ejecutar los trabajos atléticos lo más parecido a un escenario atlético real.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se usara material didáctico para asemejar a una pista atlética.</li> <li>• Cuatro equipos equitativos.</li> <li>• Los participantes deben correr por fuera de los conos.</li> <li>• La salida será (en su marcas, listos, sílbato).</li> <li>• El equipo que tenga mayor número de participantes activos al final de la carrera será el ganador.</li> <li>• La carrera finaliza al sonar el pito tres veces consecutivas.</li> </ul>		
---	--	--	--



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>6. METODOLOGIA Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.</p> <p>7. MINI DEPORTE PROPIAMENTE DICHO (PUESTA EN PRÁCTICA).</p>	<p>6. <b>Método Colectivo.</b> El método es colectivo cuando tenemos un profesor para muchos alumnos. Este método no sólo es más económico, sino también más democrático.</p> <p><b>Método Montessori.</b> Adecúa el entorno de aprendizaje al grado de desarrollo y motiva al estudiante para el aprendizaje, de tal forma que éste logre ser autónomo.</p> <p>7. Los educandos formaran cuatro equipos totalmente equitativos, estos deberán entrar a las esquinas del circuito para realizar una carrera de resistencia, en la cual deberán tocar la espaldas de sus oponentes para lograr eliminarlos, una vez finalizado el tiempo reglamentario el equipo que más jugadores tenga en el circuito ganará 10 puntos para su equipo. El equipo que logre conseguir 30 puntos será el ganador.</p>		
--	--	---	--

BIBLIOGRAFIA. <https://www.endondecorrer.com/historia-del-atletismo-y-sus-pruebas>

OBSERVACIONES:

### 6.1.4.3. Planeador 3



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 13/03/2020
GRADO: 4	EDADES: 7 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: EQUILIBRIO	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad en actividades inestables.

**Logro:** El educando fortalecerá su estabilidad en actividades grupales e individuales.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su equilibrio dinámico y estático a través del juego (LOS ESCULTORES).

⊕ Uniforme: (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Juego: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. Equilibrio	➤ Aula de clases	Formativa de observación directa.
2. OBJETIVO	2. Fortalecer en los educandos su estabilidad en diferentes contextos	➤ Polideportivo	
3. CALENTAMIENTO	3. <i>Tres Vueltas al patio, Estiramiento general. CARRERA DE ELEFANTES.</i> Se coloca el grupo en columnas, distribuidos en número y tamaño, según sea el número de alumnos. Cada uno le dará uno de sus pies al compañero de atrás y este lo recibirá con una mano y lo tomará de uno de los hombros con la mano que le quede libre. De tal forma que todos están unidos y en equilibrio, a una señal del profesor, empezarán a saltar de cojito sin soltarse, para intentar llegar a una meta determinada. El equipo que llegue primero y sin hacer trampa será el equipo ganador.	➤ Pito	
4. SATISFACIÓN DE DUDAS	4. Se orienta el tema de la clase y se pregunta a los educandos si presentan dudas frente a lo que es el equilibrio dinámico y estático.		



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



5. ENSAYO DEL JUEGO	<p><u>El equilibrio estático</u> proyecta el centro de gravedad del cuerpo dentro del área delimitada por los contornos externos de los pies.</p> <p><u>El equilibrio dinámico</u>, es el estado mediante el que la persona se mueve y durante este movimiento modifica constantemente su centro de gravedad y su sustentación.</p>		
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	5. Este trabajo se realizará por parejas, uno de ellos será el escultor y el otro será un trozo de cualquier material, como mármol, piedra o madera, el escultor le manipulará las distintas partes del cuerpo a su compañero para formar una escultura inmóvil, a una indicación del maestro, se realizará cambio de papeles y el que era escultor pasa a ser escultura y viceversa.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las diferentes reglas que el juego aplica para su ejecución. 7. El docente procede a ejecutar el juego de tal modo que los educandos realicen la actividad como es debido. El docente no dará continuidad del juego hasta que los educandos no lo asimilen bien.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. Los educandos en una hoja van a plasmar los dibujos de las esculturas que el docente les mostrará, por medio de un participante activo que estará al frente del grupo realizando las diversas posturas de equilibrio.		

**6.1.4.4. Planeador 4**

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,  
RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

---

<b>INSTITUCIÓN:</b> COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	<b>FECHA:</b> 13/03/2020
<b>GRADO:</b> 4	<b>EDADES:</b> 7 años en adelante
<b>HABILIDAD:</b> JUEGO	<b>Nº PARTICIPANTES:</b> 35
<b>TEMA:</b> EQUILIBRIO	
<b>JORNADA:</b> TARDE	<b>DURACIÓN:</b> 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad en actividades inestables.  
**Logro:** El educando fortalecerá su estabilidad en actividades grupales e individuales.  
**Indicador de logro:** El educando fortalece su equilibrio dinámico y estático a través del mini deporte (ATLETISMO).  
**Uniforme:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Mini deporte: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. NOMBRE DEL MINIDEPORTE  2. HISTORIA	1. MINI ATLETISMO  2. El triple salto o salto triple es una prueba de <u>atletismo</u> que se engloba dentro de la categoría de saltos. La prueba masculina forma parte del programa de <u>atletismo en los Juegos Olímpicos</u> desde su primera edición celebrada en <u>Atenas</u> en 1896. La prueba femenina no debutó hasta la XXVI edición celebrada en <u>Atlanta 1996</u> . En el <u>Campeonato Mundial de Atletismo</u> la prueba masculina también se celebra desde su primera edición celebrada en <u>Helsinki</u> en 1983. La prueba femenina debutó en la IV edición celebrada en <u>Stuttgart 1993</u> . Para realizar un triple salto hay que realizar una secuencia de pasos. El primero es un salto a la pata coja, en el segundo se hace otro salto repitiendo la primera pierna y en el tercero se efectúa un cambio de pierna, siendo este el último impulso antes de caer en la arena. El salto sigue una de las dos secuencias de piernas: izquierda, izquierda, derecha y caída o derecha, derecha, izquierda y caída. Un concurso estándar, está compuesto por seis intentos, los tres primeros para todos los atletas y los tres últimos para los ocho mejor clasificados, denominados saltos de mejora. En caso de ser ocho atletas o menos, todos pasarán a la mejora. Ganará el atleta que mejor marca haya realizado. En caso de empate se comprobará la segunda mejor marca de cada uno de ellos y así sucesivamente.	➤ Polideportivo o cancha  ➤ Conos ▪ 10 unidades  ➤ Aros ▪ 10 unidades  ➤ Bastones ➤ Platos 30 unidades ➤ Cuerdas (variantes)	Formativa de observación directa.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,  
RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

3. AMBIENTACIÓN GENERAL AL DEPORTE. (FASES DEL SALTO TRIPLE).  4. CALENTAMIENTO GENERAL Y ESPECÍFICO. FUNDAMENTACIÓN GENERAL, PROGRESIVA Y CORRECCIONES OPORTUNAS  5. ADAPTACIONES (TAMAÑO DEL ESCENARIO DEPORTIVO, NÚMERO DE JUGADORES, REGLAS, ENTRE OTROS).  6. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.  7. MINI DEPORTE PROPIAMENTE DICHO (PUESTA EN PRÁCTICA).	3. <b>FASES DEL SALTO TRIPLE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aproximación: El saltador acelera para mantener una velocidad constante en el tramo de la pista.</li> <li>• Rebote: El saltador ejecuta el movimiento rápidamente y en forma plana, cubriendo alrededor de 37% de la distancia total.</li> <li>• Paso o step: Cubre 30% más de la distancia total. El paso es la parte más crítica.</li> <li>• Salto: Despega con la pierna opuesta y cubre los 35% restantes del salto.</li> </ul> 4. Se realizará un calentamiento de flexibilidad para la preparación de nuestro sistema muscular y posteriormente realizaremos un calentamiento general denominado (ABC) Que consta en realizar diferentes ejercicios que contribuyen con la técnica en el desarrollo del atleta. skiping, taloneo, rusos, caballito, zancada...) Para culminar se realiza un calentamiento específico para salto y carrera por medio de ejercicios balísticos.  5. Se realizaran algunas modificaciones en el escenario para ejecutar los trabajos atléticos lo más parecido a un escenario atlético real. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se usara material didáctico para asemejar a la zona de salto</li> <li>• Cuatro equipos equitativos por parte de los educandos.</li> <li>• Los educandos deben hacer el ejercicio en la zona delimitada.</li> <li>• La salida será (puede saltar, bandera blanca).</li> <li>• El equipo que logre más saltos buenos, sumara puntos a su favor.</li> </ul> 6. <b>Método Colectivo.</b> El método es colectivo cuando tenemos un profesor para muchos alumnos. Este método no sólo es más económico, sino también más democrático. <b>Método Montessori.</b> Adecúa el entorno de aprendizaje al grado de desarrollo y motiva al estudiante para el aprendizaje, de tal forma que éste logre ser autónomo.  7. Los educandos formaran cuatro equipos totalmente equitativos, estos deberán sumar la mayor cantidad de saltos buenos en un tiempo determinado por el docente. La línea debatida se representa por medio de aros, orientando a los educandos a realizar la técnica adecuada para la ejecución del salto triple.		
---	--	--	--

### 6.1.4.5. Planeador 5



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 03/04/2020
GRADO: 4	EDADES: 7 años en adelante
HABILIDAD: RONDA	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: EQUILIBRIO	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad en actividades inestables.

**Logro:** El educando fortalecerá su estabilidad en actividades grupales e individuales.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su equilibrio dinámico y estático a través de la ronda (EL PUENTE ESTA QUEBRADO).

**Uniforme:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Juego: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nombre de la Ronda:</li> <li>2. Aprendamos la letra</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "EL PUENTE ESTA QUEBRADO"</li> <li>2. Para el aprendizaje de la letra los educandos deberán repetir individual y colectivamente la letra de la ronda.</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>EL PUENTE ESTA QUEBRADO</b></p> <p style="text-align: center;">El puente está quebrado, ¿con qué lo curaremos? con cáscaras de huevo burritos al potrero.</p> <p style="text-align: center;">Que pase el rey que ha de pasar con todos sus hijitos menos el de atrás!</p>	<p>Cancha de la institución</p> <p>CONOS PLATOS PELOTA DE GOMA SILVATO AROS</p>	<p>Formativa de observación directa.</p>



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Analizar y comentar el contenido.</li> <li>4. Repetir de forma individual y colectiva.</li> <li>5. Ejercitación del ritmo, manos, pies, cuerpo o instrumento.</li> <li>6. Enseñanza de la melodía</li> <li>7. Repetición de la ronda (letra) con ritmo y melodía.</li> <li>8. Ejecución de la ronda.</li> <li>9. Creación de variantes.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. El docente le pide a cada uno de los educandos que repitan la ronda con el fin de observar errores en los que se pueda hacer una intervención para dar una mejor aprendizaje en el educando. Los educandos al finalizar la ronda le preguntan al chico que quedó atrapado, en que parte del puente quiere estar, y así con todos los que están participando en la ronda; el equipo que hale con más fuerza hacia su lado ganará.</li> <li>4. El docente le pide a los niños repetir la ronda individual y colectivamente para así descartar dudas.</li> <li>5. El docente procede a instrumentar la ronda realizando diferentes ritmos de percusión para establecer un patrón secuencial, el cual ayudará a los educandos a mantener el tiempo y la coordinación en los movimientos que la ronda permita realizar.</li> <li>6. se procede a entonar la melodía de la ronda junto con el ritmo, de tal modo que este vaya paralelamente con el tono de la ronda.</li> <li>7. Se repite la ronda hasta que todos los educandos logren asimilarla adecuadamente.</li> <li>8. Se ejecuta la ronda se dan recomendaciones si es necesario intervenir.</li> <li>9. El docente crea y establece variantes para que los niños se sientan más conectados con la temática.               <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Caminando en puntitas</li> <li>➤ Tomando el pie del mi compañero</li> <li>➤ Saltando a un pie y aterrizando con el contrario</li> <li>➤ Tomado el empuje de si mismo</li> <li>➤ Saltando lateralmente mientras pasan un objeto.</li> <li>➤ Halando con un pie y una mano</li> </ul> </li> </ol>		
--	---	--	--

**6.1.4.6. Planeador 6**



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 11/04/2020
GRADO: 4	EDADES: 7 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO	Nº PARTICIPANTES: 35
TEMA: EQUILIBRIO AMBIENTAL	
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad en actividades inestables.

**Logro:** El educando fortalecerá su estabilidad en actividades grupales e individuales.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su equilibrio dinámico y estático a través del juego (TRONCOS CAIDOS)

**Uniforme:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Juego: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Equilibrio Ambiental</b></li> <li>Fortalecer en los educandos su estabilidad en diferentes contextos Ambientales.</li> <li><b>Tres Vueltas al patio, Estiramiento general.</b> Se encuentran dispersos los alumnos por el patio, y a una señal de profesor se acostarán con sus brazos extendidos en línea con el cuerpo, rodarán como leño cuatro vueltas, tratando de no golpearse con los demás, levantarse y quedar en equilibrio como una cigüeña por cinco segundos. En este juego aparte de estimular el equilibrio, se pretende el hacer conciencia en los niños que no debemos cortar más árboles de los que podemos sembrar.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula de clases</li> <li>Polideportivo</li> <li>Pito</li> </ul>	Formativa de observación directa.



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



4. SATISFACCIÓN DE DUDAS	4. <b>Se orienta el tema de la clase y se pregunta a los educandos si presentan dudas frente a lo que es el cuidado del medio ambiente.</b> <b>El equilibrio ambiental</b> es el estado constante y dinámico de armonía que existe en un ecosistema. Como tal, un ecosistema está constituido por las múltiples relaciones de interdependencia e interacción que establecen entre sí los diferentes factores que lo conforman, sean bióticos (seres vivos), abióticos (elementos físicos no vivos) o antrópicos (humanos), y que se encuentran sometidos a procesos de continua regulación propios de la naturaleza.		
5. ENSAYO DEL JUEGO	5. Se coloca el grupo en columnas, distribuidos en número y tamaño, según sea el número de alumnos. Cada uno le dará uno de sus pies al compañero de atrás y este lo recibirá con una mano y lo tomará de uno de los hombros con la mano que le quede libre. De tal forma que todos están unidos y en equilibrio, a una señal del profesor, empezarán a saltar de cojito sin soltarse, para intentar llegar a una meta determinada. El equipo que llegue primero con más árboles humanos sin hacer trampa, será el equipo ganador.		
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las diferentes reglas que el juego aplica para su ejecución.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	7. El docente procede a ejecutar el juego de tal modo que los educandos realicen la actividad como es debido. El docente no dará continuidad del juego hasta que los educandos no lo asimilen bien.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	8. <b>Cargando troncos – rondando troncos – saltando troncos – sembrando árboles (scurrucados).</b>		

6.1.5. GRADO 5°

6.1.5.1. Planeador 1

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



DOCENTE: DAVID VELEZ

Institución: institución educativa colegio integrado juan atalaya.

Grado: Quinto

Habilidad: Juego

Tema: RESISTENCIA AERÓBICA

Hora: jornada de la tarde

Duración: 120min

Fecha: 28/02/2020

Edades: 7 año en adelante

N° Participantes: 35

**Competencia:** El educando fortalece su capacidad Anaeróbicas láctica.

**Logro:** El educando fortalecerá su velocidad en actividades grupales e individuales.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su capacidad anaeróbica láctica a través del juego (CARRERA CON CARGAS).

**Uniforme:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Juego: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

**¿Qué es la resistencia aeróbica?**

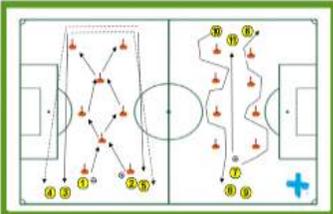
La resistencia es una de las capacidades físicas básicas, particularmente aquella que nos permite llevar a cabo una actividad o esfuerzo durante el mayor tiempo posible. Una de las definiciones más utilizadas es la capacidad física que posee un cuerpo para soportar una resistencia externa durante un tiempo determinado.

La resistencia aeróbica es la capacidad de nuestro metabolismo, para aplazar o soportar la fatiga y el agotamiento. Se obtiene mediante la combustión de las células musculares. La resistencia aeróbica permite realizar esfuerzos físicos, como las carreras de grandes tramos, algo similar pero no completamente igual a lo que sucede con la resistencia anaeróbica.



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO	1. LA RESISTENCIA AERÓBICA 2. Desarrollar en los educandos su resistencia cardiovascular a través de diversos escenarios de trabajo físico y condicional. 3. Para el calentamiento los educandos deberán seguir una serie de indicaciones dentro de un circuito el cual tiene como principal función, fortalecer las capacidades físicas y motrices de cada educando. 	> Aula de clases > Dibujos > Polideportivo > Conos > Pito	Formativa de observación directa.
4. SATISFACIÓN DE DUDAS	4. El docente les otorga a los educandos el realizar preguntas acerca del tema principal de la clase, con el fin de sanar todas sus dudas respecto a la temática designada.		

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>5. EXPLICACIÓN Y ENSAYO DEL JUEGO</p>	<p>5. El docente pide a los estudiantes que realicen grupos de trabajo de 6 integrantes y que se ubiquen en las líneas laterales de la cancha para recibir una serie de indicaciones sobre el juego. Una vez los educandos se han ubicado el docente los invita a prestar mucha atención a las instrucciones del juego "CARRERAS CON CARGAS" INSTRUCCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Una vez establecidos los grupos los educandos se ubicaran detrás de cada uno de los conos que se encuentran en la cancha.</li> <li>El primero de los integrantes deberá salir a tocar un cono que se encuentra al otro costado de la cancha y luego regresar y cargar a su compañero en caballito y llevarlo hasta el lugar designado por el maestro.</li> <li>Una vez el integrante del grupo que iba en el respaldo de su compañero que lo cargaba haya llegado al lugar designado, deberá salir a cargar a otro integrante de su grupo y llevarlo al lugar designado.</li> <li>El juego culminara cuando uno de los grupos haya llevado a todos sus integrantes al punto designado por el docente.</li> </ul> <p><b>Nota: Se realiza una ejecución del juego en modo simulacro para resolver problemas o dudas que presenten los educandos.</b></p>		
--	--	--	--

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<p>6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO</p> <p>7. EJECUCIÓN DEL JUEGO</p> <p>8. APLICACIÓN DE VARIANTES</p>	<div data-bbox="574 1167 971 1415" data-label="Diagram"> </div> <p>6. Se le indica a los educandos que la cancha será nuestra principal zona de trabajo, por lo cual salir del lugar de trabajo es dejar o abandonar nuestra carrera.</p> <p>7. El docente procede a ejecutar el juego y a contar cada una de las victorias que obtenga cada uno de los grupos conformados.</p> <p>8. El docente establece variantes tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>llevar los compañeros al lugar designado, ya no cargándolos en sus espaldas sino tomándolos de:             <ol style="list-style-type: none"> <li>la mano o del empeine</li> <li>En carretilla</li> <li>Realizando el recorrido todos los integrantes del grupo hasta llevar el ultimo al lugar designado</li> <li>Etc.</li> </ol> </li> </ul>		
--	---	--	--

**6.1.5.2. Planeador 2**

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

DOCENTE: JHON DAVID MICOLTA VÉLEZ

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	FECHA: 06/03/2020
GRADO: 5	EDADES: 10 AÑOS EN ADELANTE
HABILIDAD: MINI DEPORTES	N° PARTICIPANTES: 35
TEMA: RESISTENCIA AERÓBICA	
JORNADA: TARDE	
DURACIÓN: 120 MINUTOS	

**COMPETENCIA:** El educando desarrolla su capacidad cardiovascular

**LOGRO:** El educando desarrollará su capacidad aeróbica en trabajos individuales y colectivos.

**INDICADOR DE LOGRO:** El educando desarrolla su capacidad aeróbica a través del mini deporte "ATLETISMO"

**RESISTENCIA**

Existen dos tipos de resistencia, la resistencia aeróbica y la resistencia anaeróbica.

**Qué es la resistencia aeróbica?**

La resistencia aeróbica es una de las dos formas de resistencia del cuerpo humano, es decir, su capacidad para realizar continuamente una actividad o un trabajo durante el mayor tiempo posible.

En el caso de la resistencia aeróbica, esta capacidad se refiere específicamente a la respiración y el balance de oxígeno interno del cuerpo humano, así como de los distintos ritmos de aguante de los que es capaz.

**RESISTENCIA ANAERÓBICA**

Existen dos tipos de resistencia anaeróbica: Resistencia anaeróbica aláctica y Resistencia anaeróbica láctica.

**Qué es la resistencia anaeróbica?**

La resistencia que no involucra el consumo de oxígeno y tampoco la respiración, sino esfuerzos físicos de gran intensidad en cortos períodos de tiempo, durante los cuales el oxígeno se consume de manera rápida y no da tiempo de mantener el consumo energético que el esfuerzo demanda.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

**ACTIVIDAD MOTIVACIONAL: ANGELES Y ARCANGELES.** (consiste en ubicar a los educandos en parejas formando no filas uno frente del otro y con un plato, cono, u otro objeto liviano en medio de ellos a una misma distancia) el docente continuara la actividad nombrando partes del cuerpo las cuales deben tocar y una vez el docente nombre el implemento que divide a los educandos (cono, plato u otro material) estos intentaran reaccionar lo más rápido posible para apropiarse de este elemento y así se repetirá la actividad unas 8 a 10 veces y el integrante de la pareja que más veces allá tomado el implemento hasta la finalización de la actividad será el ganador.

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. NOMBRE DEL MINIDEPORTE  2. HISTORIA	1. MINI ATLETISMO  2. El atletismo es un deporte que abarca numerosas disciplinas agrupadas en carreras, saltos, lanzamientos, pruebas combinadas y marcha. Es el arte de superar el rendimiento de los adversarios en velocidad o en resistencia, en distancia o en grandes alturas. El número de pruebas, ya sean individuales o en equipo, ha variado con el tiempo y las mentalidades. El atletismo es uno de los pocos deportes practicados universalmente, ya sea entre aficionados o en competiciones de todos los niveles. La simplicidad y los pocos medios necesarios para su práctica explican este éxito. Los primeros vestigios de las competencias atléticas se remontan a las civilizaciones antiguas. La disciplina fue desarrollándose a lo largo de los siglos, desde las primeras pruebas hasta su reglamentación. El calendario está dominado por cuatro tipos de eventos: reuniones, reuniones entre clubes, nacionales y los principales eventos internacionales. Los Juegos Olímpicos son el evento internacional más prestigioso. Se celebran cada cuatro años desde 1896 y el atletismo es la disciplina más importante en ellos. Desde 1982, la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo (IAAF), el organismo responsable de la regulación de la disciplina, ha flexibilizado sus normas para acabar con el periodo amateur de la disciplina. El primer Campeonato Mundial de Atletismo se organizó en 1983 y tienen lugar cada dos años desde 1991.	> Polideportivo o cancha  > Conos • 10 unidades  > Aros • 10 unidades  > Bastones > Platos 30 unidades > Cuerdas (variantes)	For de observación mati va direc ta.



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA  
PROFESIONAL



<p>3. AMBIENTACIÓN GENERAL AL DEPORTE. (CONOCIMIENTO DE LA PISTA, IMPLEMENTOS, INDUMENTARIA, NORMAS, ENTRE OTROS).</p> <p>4. CALENTAMIENTO GENERAL Y ESPECÍFICO. FUNDAMENTACIÓN GENERAL, PROGRESIVA Y CORRECCIONES OPORTUNAS</p> <p>5. ADAPTACIONES (TAMAÑO DEL ESCENARIO DEPORTIVO, NÚMERO DE JUGADORES, REGLAS, ENTRE OTROS).</p>	<p>3. Hoy en día muchas personas entendemos lo vital que es aprendizaje del atletismo y es por este motivo que los grandes propósitos y metas que entrenadores asignan a sus deportistas es por la finalidad tan completa que ofrece este deporte, no solo por gusto y admiración sino por los resultados y la estética tan agradable de los cuerpos de los atletas. <b>PISTA:</b> 400M - FOSA 10M - RIA DE SALTO - ZONAS DE LANZAMIENTO - ZONA DE SALTO ALTO, PERTIGA, LARGO Y TRIPLE - LINEAS 5CM. <b>IMPLEMENTOS:</b> DISCOS - JAVALINAS - GARROCHAS - BALAS - TACOS - PHOTOFINIST- VALLAS - OBSTACULOS. <b>INDUMENTARIA:</b> LICRA - PANTALONETA - CAMISETA SIN MANGA - SPIKES - VENDAJES - MEDIAS DE COMPRESIÓN, SIN PUBLICIDAD, ETC. <b>NORMAS:</b> REGLAMENTO IAAF.</p> <p>4. Se realizara un calentamiento de flexibilidad para la preparación de nuestro sistema muscular y posteriormente realizaremos un calentamiento general denominado (ABC) Que consta en realizar diferentes ejercicios que contribuyen con la técnica en el desarrollo del atleta. (skipping, taloneo, rusos, caballito, zancada...) Para culminar se realiza un calentamiento específico para salto y carrera por medio de ejercicios balísticos.</p> <p>5. Se realizaran algunas modificaciones en el escenario para ejecutar los trabajos atléticos lo más parecido a un escenario atlético real.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se usara material didáctico para asemejar a una pista atlética.</li> <li>• Cuatro equipos equitativos.</li> <li>• Los participantes deben correr por fuera de los conos.</li> <li>• La salida será (en su marcas, listos, silbato).</li> <li>• El equipo que tenga mayor número de participantes activos al final de la carrera será el ganador.</li> <li>• La carrera finaliza al sonar el pito tres veces consecutivas.</li> </ul>		
---	---	--	--



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA  
PROFESIONAL



<p>6. METODOLOGIA Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.</p> <p>7. MINI DEPORTE PROPIAMENTE DICHO (PUESTA EN PRÁCTICA).</p>	<p>6. <b>Método Colectivo.</b> El método es colectivo cuando tenemos un profesor para muchos alumnos. Este método no sólo es más económico, sino también más democrático. <b>Método Montessori.</b> Adecúa el entorno de aprendizaje al grado de desarrollo y motiva al estudiante para el aprendizaje, de tal forma que éste logre ser autónomo.</p> <p>7. Los educandos formaran cuatro equipos totalmente equitativos, estos deberán entrar a las esquinas del circuito para realizar una carrera de resistencia, en la cual deberán tocar la espaldas de sus oponentes para lograr eliminarlos, una vez finalizado el tiempo reglamentario el equipo que más jugadores tenga en el circuito ganará 10 puntos para su equipo. El equipo que logre conseguir 30 puntos será el ganador.</p>		
--	---	--	--

**BIBLIOGRAFIA.** <https://www.endondecorrer.com/historia-del-atletismo-y-sus-pruebas>

**OBSERVACIONES:**

### 6.1.5.3. Planeador 3



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<b>INSTITUCIÓN:</b> COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	<b>FECHA:</b> 13/03/2020
<b>GRADO:</b> 5	<b>EDADES:</b> 7 años en adelante
<b>HABILIDAD:</b> JUEGO	<b>Nº PARTICIPANTES:</b> 35
<b>TEMA:</b> VELOCIDAD	
<b>JORNADA:</b> TARDE	<b>DURACIÓN:</b> 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su capacidad Anaeróbica láctica.

**Logro:** El educando fortalecerá su velocidad en actividades grupales e individuales.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su capacidad anaeróbica láctica a través del juego (EL HIELO Y EL SOL).

**Uniforme:** (10min) Motivación (15min): C. general;(20min) C. específico-elongación;(15min) Juego: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA. 2. OBJETIVO 3. CALENTAMIENTO 4. SATISFACCIÓN DE DUDAS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Velocidad</li> <li>2. Fortalecer en los educandos su velocidad por medio del juego.</li> <li>3. <i>Tres vueltas al patio, Estiramiento general.</i> <b>TOQUE EN LA ESPALDA</b> Se colocan por parejas uno detrás de otro, el de adelante empieza a caminar o trotar lentamente, el de atrás los seguirá lo más cerca posible y cuando él lo decida le tocará la espalda a su compañero de adelante y este se detendrá hasta que nuevamente sea tocado por su compañero para continuar su marcha. Otra variante es que se puede utilizar una palabra clave en lugar de tocarle la espalda. Variantes; -Los educandos se ubican de: espalda, acostados, sentados, cubito abdominal, etc.</li> <li>4. Se orienta el tema de la clase y se pregunta a los educandos si presentan dudas frente a lo que es la velocidad anaeróbica láctica.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aula de clases</li> <li>➤ Polideportivo</li> <li>➤ Pito</li> </ul>	Formativa de observación directa.



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



5. ENSAYO DEL JUEGO	La resistencia la podríamos definir como la capacidad física básica de mantener un esfuerzo sin que disminuya el rendimiento. Dentro de la resistencia anaeróbica nos encontramos a dos conceptos: resistencia anaeróbica láctica y la resistencia anaeróbica láctica. La láctica se dará cuando haya acumulación de lactato.		
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO	5. Dependiendo del número de jugadores, se escogerán la cantidad de hielos y soles, pero un número adecuado son cuatro hielos y cuatro soles. Se presentarán de manera muy clara quienes serán los hielos que con tan solo tocarlos se inmovilizará a los niños, y los soles que al contacto con ellos se descongelarán. Este juego consiste en que el resto del grupo deberá de escapar corriendo de los niños que son hielo y cuando sean tocados pedir la ayuda de los soles para poder continuar con el juego.		
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las diferentes reglas que el juego aplica para su ejecución.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	7. El docente procede a ejecutar el juego de tal modo que los educandos realicen la actividad como es debido. El docente no dará continuidad del juego hasta que los educandos no lo asimilen bien. 8. - los que estén congelados solo pueden ser descongelados si un sol pasa por entre las piernas - Los hielos se tomara de las manos para congelar y los soles solo podrán descongelar si rodean a la persona congelada.		

### 6.1.5.4. Planeador 4

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,  
RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75		FECHA: 27/03/2020
GRADO: 5	EADADES: 7 años en adelante	
HABILIDAD: JUEGO	Nº PARTICIPANTES: 35	
TEMA: MOTRICIDAD GRUESA (POTENCIA)		
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS	DOCENTE: DAVID VÉLEZ

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa por medio del deporte

**Logro:** El educando fortalecerá sus miembros inferiores en actividades grupales e individuales.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través del mini deporte (ATLETISMO).

**Uniforme:** (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Mini deporte: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. NOMBRE DEL MINIDEPORTE  2. HISTORIA	<p>1. MINI ATLETISMO</p> <p>2. El triple salto o salto triple es una prueba de <u>atletismo</u> que se engloba dentro de la categoría de saltos. La prueba masculina forma parte del programa de <u>atletismo en los Juegos Olímpicos</u> desde su primera edición celebrada en <u>Atenas</u> en 1896. La prueba femenina no debutó hasta la XXVI edición celebrada en <u>Atlanta 1996</u>. En el <u>Campeonato Mundial de Atletismo</u> la prueba masculina también se celebra desde su primera edición celebrada en <u>Helsinki</u> en 1983. La prueba femenina debutó en la IV edición celebrada en <u>Stuttgart 1993</u>. Para realizar un triple salto hay que realizar una secuencia de pasos. El primero es un salto a la pata coja, en el segundo se hace otro salto repitiendo la primera pierna y en el tercero se efectúa un cambio de pierna, siendo este el último impulso antes de caer en la arena. El salto sigue una de las dos secuencias de piernas: izquierda, izquierda, derecha y caída o derecha, derecha, izquierda y caída. Un concurso estándar, está compuesto por seis intentos, los tres primeros para todos los atletas y los tres últimos para los ocho mejor clasificados, denominados saltos de mejora. En caso de ser ocho atletas o menos, todos pasarán a la mejora. Ganará el atleta que mejor marca haya realizado. En caso de empate se comprobará la segunda mejor marca de cada uno de ellos y así sucesivamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Polideportivo o cancha</li> <li>➤ Conos               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 unidades</li> </ul> </li> <li>➤ Aros               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 unidades</li> </ul> </li> <li>➤ Bastones</li> <li>➤ Platos 30 unidades</li> <li>➤ Cuerdas (variantes)</li> </ul>	Formativa de observación directa.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,  
RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

<p>3. AMBIENTACIÓN GENERAL AL DEPORTE. (FASES DEL SALTO TRIPLE).</p> <p>4. CALENTAMIENTO GENERAL Y ESPECÍFICO. FUNDAMENTACIÓN GENERAL, PROGRESIVA Y CORRECCIONES OPORTUNAS</p> <p>5. ADAPTACIONES (TAMAÑO DEL ESCENARIO DEPORTIVO, NÚMERO DE JUGADORES, REGLAS, ENTRE OTROS).</p> <p>6. METODOLOGIA Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.</p> <p>7. MINI DEPORTE PROPIAMENTE DICHO (PUESTA EN PRÁCTICA).</p>	<p>3. <b>FASES DEL SALTO TRIPLE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aproximación: El saltador acelera para mantener una velocidad constante en el tramo de la pista.</li> <li>• Rebote: El saltador ejecuta el movimiento rápidamente y en forma plana, cubriendo alrededor de 37% de la distancia total.</li> <li>• Paso o step: Cubre 30% más de la distancia total. El paso es la parte más crítica.</li> <li>• Salto: Despega con la pierna opuesta y cubre los 35% restantes del salto.</li> </ul> <p>4. Se realizará un calentamiento de flexibilidad para la preparación de nuestro sistema muscular y posteriormente realizaremos un calentamiento general denominado (ABC) Que consta en realizar diferentes ejercicios que contribuyen con la técnica en el desarrollo del atleta. (skipping, taloneo, rulos, caballito, zancada...) Para culminar se realiza un calentamiento específico para salto y carrera por medio de ejercicios balísticos.</p> <p>5. Se realizarán algunas modificaciones en el escenario para ejecutar los trabajos atléticos lo más parecido a un escenario atlético real.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se usará material didáctico para asemejar a la zona de salto</li> <li>• Cuatro equipos equitativos por parte de los educandos.</li> <li>• Los educandos deben hacer el ejercicio en la zona delimitada.</li> <li>• La salida será (puede saltar, bandera blanca).</li> <li>• El equipo que logre más saltos buenos, sumará puntos a su favor.</li> </ul> <p>6. <b>Método Colectivo.</b> El método es colectivo cuando tenemos un profesor para muchos alumnos. Este método no sólo es más económico, sino también más democrático. <b>Método Montessori.</b> Adecúa el entorno de aprendizaje al grado de desarrollo y motiva al estudiante para el aprendizaje, de tal forma que éste logre ser autónomo.</p> <p>7. Los educandos formarán cuatro equipos totalmente equitativos, estos deberán sumar la mayor cantidad de saltos buenos en un tiempo determinado por el docente. La línea debatida se representa por medio de aros, orientando a los educandos a realizar la técnica adecuada para la ejecución del salto triple.</p>		
--	--	--	--



**6.1.5.6. Planeador 6**



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



<b>INSTITUCIÓN:</b> COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75	<b>FECHA:</b> 10/04/2020
<b>GRADO:</b> 5	<b>EDADES:</b> 7 años en adelante
<b>HABILIDAD:</b> JUEGO	<b>Nº PARTICIPANTES:</b> 35
<b>TEMA:</b> CARRERA	
<b>JORNADA:</b> TARDE	<b>DURACIÓN:</b> 120 MINUTOS

**Competencia:** El educando fortalece su motricidad gruesa en las diferentes rondas infantiles.

**Logro:** El educando fortalecerá sus miembros superiores e inferiores en actividades grupales e individuales.

**Indicador de logro:** El educando fortalece su motricidad gruesa a través del juego (CUATRO ESQUINAS).

Uniforme: (10min) Motivación (15min): C. general:(20min) C. específico-elongación:(15min) Juego: (30min) H2O: (10min) vuelta a la calma (20min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
1. TEMA.	1. <b>CARRERA</b>	➤ Aula de clases	Formativa de observación directa.
2. OBJETIVO	2. Fortalecer en los educandos su motricidad gruesa en escenarios lúdico-recreativos.	➤ Polideportivo	
3. CALENTAMIENTO	3. <b>Tres Vueltas al patio, Estiramiento general.</b> Ladrón y policía: se divide la clase en 2 grupos, policías, que pillan y ladrones que huyen. Cuando se pilla un "ladrón", se lleva a la "cárcel" y los ladrones intentan salvarlos.	➤ Pito	
4. SATISFACIÓN DE DUDAS	4. <b>Se orienta el tema de la clase y se pregunta a los educandos si presentan dudas frente a lo que son las carreras y los tipos de carreras.</b>  Una carrera es una competición de velocidad, en la que los competidores tienen que completar un determinado trayecto o distancia empleando para ello el menor tiempo posible, o bien recorrer el mayor trayecto posible en cierto tiempo fijo.		



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES  
PRÁCTICA PROFESIONAL



5. ENSAYO DEL JUEGO	Carreras a la chilena - Carrera a pie - Carrera de velocidad - Carreras de media distancia - Carrera de larga distancia - Carreras de vallas Carreras con obstáculos - Carrera de la milla Carreras de relevos o postas - Carrera de caballos - Carrera de camellos - Carrera de carros - Carrera de cintas a caballo - Carrera de eliminación - Carrera de montaña - Carrera de palomas - Carrera de resistencia - Carrera de sacos - Carrera ilegal - Carrera por puntos		
6. DAR EXPLICACIONES SOLICITADAS POR EL GRUPO			
7. EJECUCIÓN DEL JUEGO	5. Se coloca el grupo en columnas, distribuidos en número y tamaño, según sea el número de alumnos. Para la realización del juego, cuatro esquinas, es necesario que los educandos se dividan en cinco grupos. Cuatro de ellos estarán ubicados en cada esquina de la cancha, y abra un quinto grupo que estará en el centro de la cancha. a la indicación de maestro los educandos deberán cambiar de esquina, evitando quedarse sin esquina, ya que el grupo que está en el centro intentará adueñarse de una de las esquinas. Los educandos deben cambiar de esquina ya sea que se diga derecha izquierda o diagonal. También se puede hacer con animales, al momento del docente decir el nombre de un animal ya ellas deberían asimilar hacia dónde va la rotación o cambio de lugar.		
8. APLICACIÓN DE VARIANTES	6. El docente abre paso a las dudas que los chicos tengan con respecto a las diferentes reglas que el juego aplica para su ejecución. 7. El docente procede a ejecutar el juego de tal modo que los educandos realicen la actividad como es debido. El docente no dará continuidad del juego hasta que los educandos no lo asimilen bien. 8. Cargando compañeros - tomándose el empuje - saltando - en ranitas - a tuxtún, etc.		

## 6.2. INFORME DE PROCESOS CURRICULARES DESDE LA VIRTUALIDAD

### 6.2.1. SEMANA 1

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75		FECHA: 18 - 22 MAYO
GRADO: 1° 2° 3° 4° 5°		EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO		N° PARTICIPANTES: Núcleo Familiar
TEMA: Expresión corporal y artística		
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS	DOCENTE: DAVID VELEZ

---

**Competencia:** El educando desarrolla su creatividad en la presentación de actividades hechas en casa.

**Logro:** El educando desarrolla habilidades creativas en trabajos individuales y colectivos con la familia.

**Indicador de logro:** El educando desarrolla su creatividad por medio del juego (**Atina a la Boca**).

1). Para realizar la siguiente actividad, es necesario contar con los siguientes materiales:

- 1 caja de cartón
- Colores o temperas
- Lápiz
- Tijeras
- Metras o piedritas.

1. Dibuja una cara en la tapa de la caja.

2. Recorta la boca y pintala a tu gusto.

2). Ahora es momento de divertirnos en familia. Hazte a una distancia cómoda para lanzar e intenta conseguir sumar 10 puntos primero que tu oponente, al insertar la metra o la piedrecita en La boca del muñeco; logrando que entren dentro de la caja.

### 6.2.2. SEMANA 2

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75		FECHA: 25 - 29 MAYO
GRADO: 1° 2° 3° 4° 5°		EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO		N° PARTICIPANTES: Núcleo Familiar
TEMA: Expresión corporal y artística		
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS	DOCENTE: DAVID VELEZ

---

**Competencia:** El educando desarrolla su creatividad en la presentación de actividades hechas en casa.

**Logro:** El educando desarrolla habilidades creativas en trabajos individuales y colectivos con la familia.

**Indicador de logro:** El educando desarrolla su creatividad por medio del juego (**Vamos a pescar**).

- 1). Hacer 8 cortes en la tapa de una caja
- 2). Dibuja 8 peces en un cartón y córtalos
- 3) corta un hoyito en la cabeza del pez
- 4). Coloca los peces en las ranuras que abriste en las cajas.
- 5). Dos palitos con hilos atados y un alambre.
- 6). Hacen las cañas de pescar y los anzuelos.
- 7). ¿Ahora veamos quien pesca más?

### 6.2.3. SEMANA 3

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75		FECHA: 1 - 5 JUNIO
GRADO: 1° 2° 3° 4° 5°		EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO		N° PARTICIPANTES: Núcleo Familiar
TEMA: Expresión corporal y artística		
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS	DOCENTE: DAVID VÉLEZ

---

**Competencia:** El educando desarrolla su creatividad en la presentación de actividades hechas en casa.

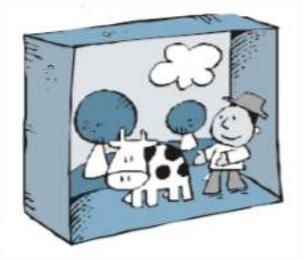
**Logro:** El educando desarrolla habilidades creativas en trabajos individuales y colectivos con la familia.

**Indicador de logro:** El educando desarrolla su creatividad por medio del juego (EL ESCENARIO).

- 1). Con la tapa de una caja recorta una hoja del tamaño del fondo de la caja que vas a utilizar.
- 2). En la hoja dibuja un paisaje a tu gusto y pega la hoja en el fondo de la caja.
- 3). Utiliza la tapa o cartulina para dibujar y recortar animales o personas.
- 4). Para mantener las figuras (animales/personas) de pie, recorta pequeños triángulos con un dobléz y pégalos en la parte de atrás.







### 6.2.4. SEMANA 4

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES PRÁCTICA PROFESIONAL

---

INSTITUCIÓN: COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA SEDE CUCUTA 75		FECHA: 7 - 12 JUNIO
GRADO: 1° 2° 3° 4° 5°		EDADES: 6 años en adelante
HABILIDAD: JUEGO		N° PARTICIPANTES: Núcleo Familiar
TEMA: Expresión corporal y artística		
JORNADA: TARDE	DURACIÓN: 120 MINUTOS	DOCENTE: DAVID VÉLEZ

---

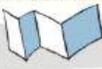
**Competencia:** El educando desarrolla su creatividad en la presentación de actividades hechas en casa.

**Logro:** El educando desarrolla habilidades creativas en trabajos individuales y colectivos con la familia.

**Indicador de logro:** El educando desarrolla su creatividad por medio de la Actividad (TRANSFORMANDO PAPELES).

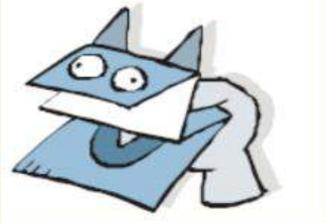
- 1). Dobra una hoja de papel en tres partes iguales.
- 2). A continuación, dobla una de las partes por la mitad.
- 3). Dibuja unos ojos y una nariz en la parte de arriba.
- 4). En la parte del centro (la boca) puedes pintar una lengua y colocar unos dientes.
- 5). Mete el dedo pulgar en la parte de abajo y los otros dedos en la parte de arriba; abre y cierra la mano.
- 6). Para que quede más divertido puedes también pegarle unas orejas. Pon dos rollitos de cinta para asegurar tus dedos.



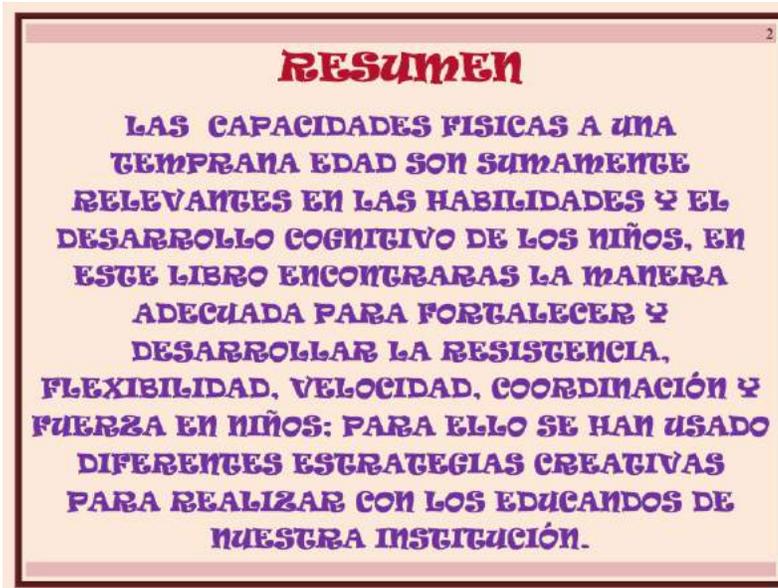








### 6.3. MATERIAL PEDAGÓGICO. (LIBRO)



3

## EJERCICIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA



**Universidad de Pamplona**  
2020

### Introducción

La creatividad es uno de los factores fundamentales al realizar diversas clases de educación física, en este libro encontraras ideas creativas para llevar a cabo en tus clases de educación física, implementando ideas que harán de tu entorno pedagógico un medio en el cual los educandos podrán satisfacer sus emociones, estrategias y percepción a través del juego y las actividades físicas.

4

Tabla de contenido

INTRODUCCION .....	3
TABLA DE CONTENIDOS .....	4
CAPACIDADES FÍSICAS .....	5
RESISTENCIA .....	7
VELOCIDAD .....	11
FLEXIBILIDAD .....	15
FUERZA .....	19
COORDINACIÓN .....	23
AGILIDAD .....	27
CONCLUSIONES .....	31
BIBLIOGRAFIA .....	32
AGRADECIMIENTOS .....	33

# CAPACIDADES FÍSICAS

Las capacidades físicas son aquellas que nos permiten desarrollar diversas adaptaciones en nuestro cuerpo, con el fin de ayudarnos a conocer nuestras debilidades y fortalezas para finalmente orientarnos hacia la práctica de un deporte u otros campos de la educación física.



8

## RESISTENCIA

La resistencia aeróbica es la capacidad del organismo de mantener una intensidad alta de ejercicio físico durante un largo periodo de tiempo gracias a la adquisición continua de oxígeno. Es un componente vital del rendimiento deportivo en la mayor parte de los deportes.

(CORREDOR/ s. f.)

9

## Juegos cooperativos

**DESCRIPCIÓN**

- 1) Lo primero hacer un calentamiento en donde vamos a realizar 10 saltos; al finalizar los 10 saltos respiramos y continuamos con un trote en el puesto por 10 segundos el cual será contabilizado.
- 2) Para realizar la segunda actividad necesitamos compañía de un compañero, le vamos a pedir que nos cuente la cantidad de veces que podamos saltar con un pie, al terminar, descansamos y empezamos con el otro pie, al finalizar le ayudaremos a contar a nuestro compañero cuantas logra realizar con cada pie.

**VARIANTES.**

10

### JUEGOS COOPERATIVOS

**DESCRIPCIÓN**

- 1) Lo primero será hacer un calentamiento, vamos a realizar 10 saltos en parejas y al finalizar los 10 saltos, respiramos, continuamos con un trote en el puesto por 10 segundos el cual será contabilizado por el docente.
- 2) Esta actividad es en parejas, le pedimos a un compañero que nos ayude, empezamos con saltos a los lados, los cuales imitara nuestro compañero, luego saltos verticales (hacia arriba).
- 3) La actividad se llama el espejo, donde todo lo que haga uno, lo tendrá que hacer exactamente igual que el otro, de esta forma optimizamos nuestros reflejos y esquema corporal.

**VARIANTES.**

INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

11

### JUEGOS COOPERATIVOS

**DESCRIPCIÓN**

- 1) Lo primero será hacer un calentamiento, vamos a realizar 10 saltos en compañía de los padres, al finalizar los 10 saltos, respiramos, continuamos con un trote en el puesto por 10 segundos el cual será contabilizado por el docente.
- 2) Realizamos 5 flexiones de codo, al finalizar hacemos 10 saltos, esto lo hacemos en 3 ocasiones, al finalizar descansamos 2 minutos.
- 3) Le pedimos a algún compañero que nos cuente la cantidad de abdominales que podamos realizar, al finalizar hacemos un cambio de roles en donde le contaremos a nuestro compañero.

**VARIANTES.**

**Grafica:**

INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

12

## VELOCIDAD

LA VELOCIDAD ES AQUELLA QUE NOS PERMITE REALIZAR UN DESPLAZAMIENTO DE UN PUNTO (X) A UN PUNTO (Y) DE LA MANERA MAS RÁPIDA POSIBLE, ESTIMANDO RANGOS DE TIEMPO POR DEBAJO DE LOS 30" EN SISTEMA ANAEROBICO ALÁCTICO Y TIEMPOS DE ENTRE 30" Y 1' 30" EN SISTEMA ANAEROBICO LÁCTICO; LOGRANDO ALCANZAR NIVELES ALTOS DE FOSFO CREATINA, DURANTE EL EJERCICIO, SEGÚN (Robles, s.f.) La velocidad en educación física es la frecuencia máxima en la que es posible que un individuo pueda cubrir una distancia o realizar un movimiento en un periodo de tiempo específico. La velocidad es una combinación del tiempo de reacción y el tiempo de movimiento.

**ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL**  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

13

## LA MURALLA

**NOMBRE DEL JUEGO: LA MURALLA**

**DESCRIPCIÓN**

Se escogerá a un niño que representara a una "muralla", colocará sus brazos en cruz caminando lentamente por cualquier parte del patio, ningún niño deberá de permanecer por detrás de él, siempre que la muralla camase o haga algún movimiento para dejarlos atrás estos correrán a colocase delante de él. Se le anotará un punto malo al niño que permanezca por más de tres segundos detrás de él.

**VARIANTES**

La muralla tendrá un balón para pochar a los que queden detrás de él.

El niño que sea atrapado por la muralla pasará hacer parte del equipo de las murallas; los cuales estarán tomados de las manos, buscando pochar más invasores.

**ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL**  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

14

### CORREDORES Y PORTEROS

**NOMBRE DEL JUEGO:** CORREDORES Y PORTEROS

**DESCRIPCIÓN**  
 Se realizan (tres grupos), uno de los grupos es el de los (perseguidores), el otro es el de los (corredores) y por último el de los (porteros). El perseguidor trata de tocar al corredor por una zona delimitada, si el corredor logra evitar ser tocado, mientras buye deberá lanzar el balón hacia la portería y (tratar de anotar el gol).

**VARIANTES**  
 El docente elige en mandar al campo uno o más participantes por equipo de la siguiente manera:

- 2 corredores 1 perseguidor 1 portero
- 1 corredores 2 perseguidor 1 portero
- 1 corredores 1 perseguidor 2 portero
- 3 corredores 2 perseguidor 1 portero
- Etc.




**ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL**  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

15

### EL MUSEO DE KING KONG

**NOMBRE DEL JUEGO:** El museo de King Kong

**DESCRIPCIÓN**  
 Se le indica a los educandos que la cancha o el espacio en el que se encuentran, equivale a un gran museo que el gigante King Kong ha hecho para su amada amiga Kimberly y que por ende no va a permitir que entren invasores al museo, por lo cual ha decidido que todo aquello que tenga movimiento va a congelarlo; sin darle el privilegio de moverse del refugio que ha hecho para todos aquellos invasores que quieran saquearlo.

A. Los educandos se ubicaran en la zona inferior de la cancha en estatuas.  
 B. El docente les indica a los educandos que deben tratar de tomar las bandejas de King Kong sin que King Kong los vea.  
 C. King Kong estará pendiente de que no entren invasores al museo; pero al momento de King Kong dar la espalda, estos que se hacen pasar por estatuas, intentarán tomar las bandejas de King Kong.

**VARIANTES**  
 El docente les pide a los educandos que formen dos grupos y que el grupo que logre conseguir más bandejas de King Kong llevara la ventaja sobre el otro equipo y además lograra disfrutar del éxito de ganarle a King Kong.



**ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL**  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

16

## Flexibilidad

La flexibilidad es la capacidad que tiene una articulación para realizar un movimiento articular con la máxima amplitud posible. Esta capacidad viene condicionada por dos factores principales: el tipo de articulación y la capacidad de estiramiento de los músculos implicados. (WIKIPEDIA, s.f.)

INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

17

## LAS VOCALES

**NOMBRE:** LAS VOCALES

**DESARROLLO.**

Para este juego se le asigna una letra de las vocales al estudiante, seguido de esto deben imitar con movimientos corporales la letra asignada, de esta forma los niños pueden mejorar su flexibilidad.

**VARIANTE:**

- Después se realiza los movimientos corporales con los números.
- Después se realiza los movimientos corporales con colores.
- Después se realiza los movimientos corporales con animales.

INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

18

### PASA EL BALÓN

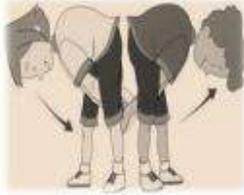
**NOMBRE:** PASA EL BALÓN

**DESARROLLO.**

Los sujetos se colocan formando una fila. El primero le pasará un balón al segundo inclinando su tronco hacia atrás. Éste al siguiente y así hasta que llegue el último, quien tendrá que correr y ponerse de primero; La meta es cumplir con el recorrido trazado.

**VARIANTES:**

Pasar la pelota por debajo de las piernas entregarla por el costado derecho; luego por el izquierdo.

INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

19

### Juego el limbo

**NOMBRE:** JUEGO EL LIMBO

**DESARROLLO.**

Para llevar a cabo este juego, dos sujetos deben encargarse de sostener cada extremo de un palo de una escoba a la altura de su pecho. Luego, uno por uno, deben ir pasando por debajo inclinandose hacia atrás sin dejar que ninguna parte de su cuerpo toque ni el suelo ni el palo, o perderían. Después de cada ronda es la que todos pasan por debajo del palo, o ideal es ir bajándolo un poco más cada vez. El juego sigue hasta que sólo queda un niño o porque no se puede cumplir el objetivo.

**VARIANTE:**

**Pasar en parejas.**

1. Tomados de la mano
2. Mi compañero elevando un pie
3. Uno tras el otro
4. Etc.



INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

20

## Fuerza

En física, la fuerza es una magnitud vectorial que mide la razón de cambio de momento lineal entre dos partículas o sistemas de partículas. Según una definición clásica, fuerza es todo agente capaz de modificar la cantidad de movimiento o la forma de los materiales. No deben confundirse con los conceptos de esfuerzo o de energía. (WIKIPEDIA, s.f.)

21

## Fuerza de brazos

**NOMBRE DEL JUEGO:** fuerza de brazos.

**EDAD:** 8 a 10 años.

**OBJETIVO:** Mejorar las condiciones físicas de forma recreativa y favorecer la socialización.

**DESARROLLO:** Este juego se juega con 6 pelotas, sin son tres de un color y otras tres de otro color mucho mejor. Se coloca una cuerda y una pelota lo más lejos de los participantes y esa será la línea de tiro, un participante rojo, por ejemplo, lanzara la pelota de color lo más cerca posible de la pelota de línea de tiro y el que vaya lanzando más cerca a esa línea de tiro será el participante que obtenga más puntos para su equipo, cada participante tiene derecho a lanzar tres pelotas. El equipo que logre más puntos será el ganador.

**VARIANTES:** Se puede jugar con una venda en los ojos y con un guía que mediante sonidos pueda ayudar al lanzador a adivinar dónde está la pelota y la cuerda para llegar a la línea de tiro.

22

### El rey en la pista

**NOMBRE:** El rey de la pista.  
**EDAD:** Infantil y adolescencia.

**OBJETIVO:** Vencer, apartar o mantener una resistencia exterior mediante un esfuerzo muscular. Mejorar la fuerza de forma recreativa y favorecer la socialización.

**DESARROLLO:** Se parte la pista de dentro en dos partes una parte para cada grupo. Se determina un espacio, "pista", dentro del cual se colocan los jugadores. A la señal hay que intentar echar a los contrincantes de la pista (espacio de juego), algo que se consigue cuando alguna de las partes del cuerpo atraviesa los límites del terreno del terreno de juego; el objetivo es quedarse solo como el rey de la pista.

**VARIANTES:**  
Los educandos buscan una pareja y se toman de la mano.



INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

23

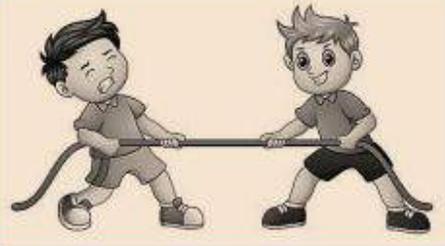
### Soga tira

**NOMBRE:** Soga tira  
**EDAD:** Infantil y adolescencia

**OBJETIVO:** Vencer, apartar o mantener una resistencia exterior mediante un esfuerzo muscular. Mejorar la fuerza de forma recreativa y favorecer la socialización.

**DESARROLLO:** Dos equipos, con el mismo número de componentes se agarran a una cuerda gorda, dejando unos metros libres en el centro de la misma, zona marcada por un trapo y que coincide con su mitad. En el suelo se marcan tres líneas: una debajo del centro de la cuerda y otras dos, una a cada lado de la otra y a una distancia de unos dos metros

**VARIANTE:** se puede realizar en parejas.



INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

24

## Coordinación

la coordinación nos permite realizar ejercicios en los cuales podemos involucrar el tren superior y el tren inferior, logrando movimientos que en muchas ocasiones suelen tener cierto grado de dificultad al realizarlos.

George Terry, por su parte, lo define así: "Coordinación es la sincronización ordenada de los esfuerzos para adecuarlos en cuanto a monto, tiempo y dirección al ejecutarlos, resultando de ellos acciones unificadas y armónicas que tiendan al objetivo establecido".

**ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL**  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

25

## LANZA Y ATRAPA

**NOMBRE DEL JUEGO:** Lanza y atrapa

**EDAD:** 5 A 13 AÑOS

**DESARROLLO:** Lo primero que harán es buscar un globo, una bolsa y cinta, se inflara el globo y se va a introducir en la bolsa y con la cinta se va torrar el globo y así tendremos una pelota. Ahora vamos a agarrar la pelota y la lanzaremos 25 veces con ambas manos sin dejarla caer, después con una sola mano, se lanzara con la derecha 25 veces sin dejarla caer y después con la mano izquierda.

**VARIANTES:** ahora realizaran los mismos ejercicios pero esta vez sentados

**ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL**  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*





26

### PATEA Y TUMBA

**NOMBRE DEL JUEGO:** Patea y tumba

**EDAD:** 5 A 13 AÑOS

**DESARROLLO:** para empezar la actividad necesitaremos una pelota y 2 conos, si no tienen estos materiales, los podremos reemplazar por una pelota de papel y 2 vasos. Pondremos los dos conos a 2 metros de distancia de la pelota y vamos a patear la pelota con la pierna menos hábil y vamos a tratar de tumbar los vasos, tienen 10 intentos con cada pierna. Luego agarramos la pelota y haremos series con esta, tendremos 3 oportunidades con cada pierna para hacer la mayor cantidad de series.

**VARIANTES:** en una sola oportunidad haremos la mayor cantidad de series con ambas piernas.









27

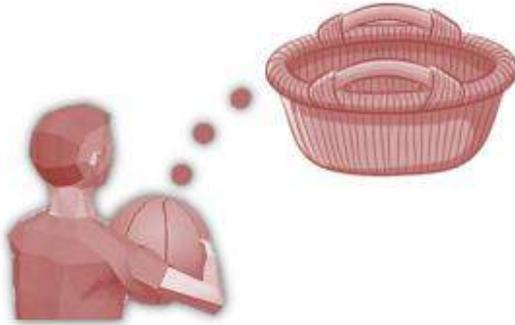
### Encoca la pelota

**NOMBRE DEL JUEGO:** en coca la pelota

**EDAD:** 5 A 13 AÑOS

**DESARROLLO:** Lo primero será buscar un vaso y hacer una pelota con una hoja de cuaderno. Se tomara la pelota con la mano izquierda y con la mano derecha el vaso, se lanzara la pelota y se atrapara con el vaso, se harán 25 lanzamientos con cada mano.

**VARIANTES:** el joven pondrá el vaso en el suelo y lanzara la pelota con cualquier brazo y rápidamente agarrara el vaso y tratara de atrapar la pelota, se harán 10 lanzamientos.





28

## AGILIDAD

La agilidad es una cualidad física o intelectual en relación con la manera de realizar una acción. Quien tiene esta condición es considerado como ágil.  
 (DEFINICIÓN, S.T.)

29

## Armar y desarmar

**NOMBRE: ARMAR Y DESARMAR**

**DESARROLLO**

En este juego se dividirán equipos de igual cantidad de participantes, el primer participante deberá tener un "testigo" con el que deberá permanecer hasta que dé el relevo a su compañero. El participante deberá salir con la mayor velocidad posible hasta donde se encuentra ubicado el aro con una serie de conos encajados, el participante deberá desencajarlos y volverlos a encajar. Luego de haber realizado este procedimiento debe volver a donde su equipo entregar el "testigo" a su compañero para que salga a realizar de nuevo el procedimiento. El equipo ganador será quien pase todo su equipo de primero realizando todos la actividad propuesta.

**VARIANTES:**

- Realizar la actividad saltando en un pie
- Realizar la actividad en posición de cuclillas
- Realizar la actividad saltando a pie junto

30

### Atrapar los aros

**NOMBRE:** ATRAPAR LOS AROS

**DESARROLLO:**  
 El juego se desarrolla en un espacio amplio, el docente tendrá una serie de aros el participante deberá estar al lado derecho del docente. El docente procederá a lanzar los aros de forma que los aros vayan rodando verticalmente como la llanta de un vehículo, el participante deberá correr ágilmente hacia el aro y atraparlo antes de que este caiga de lado hacia el suelo. Gana el participante que haya logrado atrapar más aros sin que se hayan caído al suelo.

**VARIANTES:**

- El participante empieza el juego de espaldas y solo saldrá con la indicación del docente o persona a cargo.
- El docente lanza en aro al aire y los participantes deben atraparlo antes de tocar el suelo.
- Se ubican dos participantes y el docente lanza dos aros al tiempo ubicando a cada participante a atrapar determinado aro.

INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

31

### GUARDAR BALONES

**NOMBRE:** GUARDAR BALONES

**DESARROLLO:**  
 El juego consiste en dos equipos de igual número de participantes que estarán ubicados en dos hileras una en frente de la otra a una distancia del circuito que estará ubicado en medio de las dos hileras, el circuito consiste en conos ubicados a los costados, un aro en medio con tres balones, y dos baldes o canastas a cada lado del aro. Los participantes deben pasar por la parte de afuera de la ubicación del cono y rápidamente llegar hasta el aro con balones, deberán echar los balones a sus respectivas canastas, como hay tres balones, el participante que logre llevar a su canasta dos de los tres será quien gane el punto.

**VARIANTES:**

- En el aro ya no habrán balones sino cuerdas.
- Avanzan los participantes saltando en un pie.
- Avanzan los participantes saltando a pie junto.

INSTITUCIONAL  
*Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!*

31

## CONCLUSIONES

**LAS CAPACIDADES FÍSICAS DESARROLLADAS A TRAVÉS DEL JUEGO NOS PERMITEN VER RESULTADOS EFICACES Y GRANDES AVANCES EN LA MOTRICIDAD DEL NIÑO, POR ELLO ES NECESARIO QUE SE BUSQUE LA MANERA DE INTEGRAR EL JUEGO EN CADA UNA DE ESTAS CAPACIDADES, YA QUE SON DE GRAN RELEVANCIA EN EL FUTURO DE NUESTRA SOCIEDAD.**

32

## BIBLIOGRAFIA

- (s.f.). Obtenido de [https://www.soycorredor.es/entrenamiento/que-es-la-resistencia-aerobica\\_24195\\_102.html#:~:text=La%20resistencia%20aer%C3%B3bica%20es%20la,mayor%20parte%20de%20los%20deportes](https://www.soycorredor.es/entrenamiento/que-es-la-resistencia-aerobica_24195_102.html#:~:text=La%20resistencia%20aer%C3%B3bica%20es%20la,mayor%20parte%20de%20los%20deportes).
- CORREDOR/*. (s.f.). Obtenido de [https://www.soycorredor.es/entrenamiento/que-es-la-resistencia-aerobica\\_24195\\_102.html#:~:text=La%20resistencia%20aer%C3%B3bica%20es%20la,mayor%20parte%20de%20los%20deportes](https://www.soycorredor.es/entrenamiento/que-es-la-resistencia-aerobica_24195_102.html#:~:text=La%20resistencia%20aer%C3%B3bica%20es%20la,mayor%20parte%20de%20los%20deportes).
- DEFINICIÓN. (s.f.). Obtenido de <https://definicion.mx/agilidad/#:~:text=El%20ser%20humano%20suele%20tener,posible%20mantener%20el%20cuerpo%20%C3%A1gil>.
- Gardey, J. P. (2016-2017). *Definición.De*. Obtenido de <https://definicion.de/capacidades-fisicas/>
- Robles, F. (s.f.). *lifeder.com*.
- WIKIPEDIA. (s.f.). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Flexibilidad\\_\(anatom%C3%ADa\)#:~:text=La%20flexibilidad%20es%20la%20capacidad,estiramiento%20de%20los%20m%C3%BAsculos%20implicados](https://es.wikipedia.org/wiki/Flexibilidad_(anatom%C3%ADa)#:~:text=La%20flexibilidad%20es%20la%20capacidad,estiramiento%20de%20los%20m%C3%BAsculos%20implicados).
- WIKIPEDIA. (s.f.). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Fuerza>



## AGRADECIMIENTOS

33

**JHON DAVID MICOLTA VÉLEZ**

**NICOLAS LOPEZ SALCEDO**

**OSCAR CAMILO RUIZ NIETO**

**EFFERSSON ALCIDES GONZÁLEZ VARGAS**

**ALDREY EFRAIN GELVEZ AGUILAR**

**JHON OCHOA**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA**

**COLEGIO INTEGRADO JUAN ATALAYA**

## Bibliografía

- (s.f.). Obtenido de <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/clasificacion-de-la-educacion-fisica>
- (Campbell, S. E., Campbell, P. M., Campbell, S. &, & Richman, S. &. (s.f.). *cognifit*. Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/agresividad-ninos-causas-origenes/>
- Alvarado.(2005), D. L. (s.f.). <http://efvidadeporte.blogspot.com/2012/06/juegos-la-ronda.html>.  
Obtenido de <http://efvidadeporte.blogspot.com/2012/06/juegos-la-ronda.html>
- AMAYA, Y. C. (2015). Ocaña.
- Bandura, P. y. (s.f.).
- Bucher, W. &. (1999).
- Caplan, c. (1991).
- Castillo, K. L. (s.f.).
- Centro de formación permanente*. (s.f.). Obtenido de [https://cfp.us.es/web/elearning/guia/\\_10.htm](https://cfp.us.es/web/elearning/guia/_10.htm)
- cognifit. (s.f.). Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/agresividad-ninos-causas-origenes/>
- Definición.de*. (s.f.). Obtenido de <https://definicion.de/agresividad/>
- Freud. (1930). <https://www.teseopress.com/psicoanalisisyeducacion/chapter/la-violencia-desde-el-psicoanalisis/>.
- Glosarios especializados de ciencias, artes, Tecnicas y sociedad*. (s.f.). Obtenido de <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/clasificacion-de-la-educacion-fisica>
- Gómez, S. T. (2016).
- López, Á. G. (2010). La Educación Física en la historia del mundo contemporáneo.

Luz, S. (21 de 10 de 2016). *Misión Padres*. Recuperado el 08 de 04 de 2020, de

[www.salaamarilla2009.blogspot.com.ar](http://www.salaamarilla2009.blogspot.com.ar):

<https://misionpadres.wordpress.com/2016/10/21/las-rondas-su-importancia-en-la-educacion-infantil/>

Machuca, M. d. (2015).

Myers, D. (2000).

paulaperezuniojeda. (s.f.).

PIÑEIRO, IRMA IRENE LUCERO Y MARÍA SUSANA. (2006). *El juego musical de tradición infantil en corrientes*.

Quiñonez, M. V. (s.f.). *Slideshare*. Obtenido de

<https://es.slideshare.net/johnjairoenriquezbravo/proyecto-rondas-y-juegos>

Shapiro, L. E. (2002). *La Salud Emocional De Los Niños*.

VEGA, B. E. (2015).

verde, E. c. (2015).

*Web y empresas*. (s.f.). Obtenido de <https://www.webyempresas.com/estrategias-metodologicas/>

*wikipedia*. (s.f.). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Agresividad>

*wikipedia*. (s.f.). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Agresividad#Tipos\\_de\\_agresividad](https://es.wikipedia.org/wiki/Agresividad#Tipos_de_agresividad)