

**JUEGOS DE SUELO PARA PROMOVER LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS NIÑOS DE
TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ANTONIO –SEDE SAN
MARTIN.**

JESSICA MARIANA RAMÍREZ CÁCERES

CÓDIGO: 1092355849

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

VILLA DEL ROSARIO

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTES**

2018

**JUEGOS DE SUELO PARA PROMOVER LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS NIÑOS DE
TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ANTONIO –SEDE SAN
MARTIN.**

JESSICA MARIANA RAMÍREZ CÁCERES

CÓDIGO: 1092355849

ASESOR: WILSON ORTIZ SANGUINO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

VILLA DEL ROSARIO

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTES**

2018

Dedicatoria

Gracias a Dios por permitirme culminar con este proyecto de mi vida, a mis padres por demostrarme que vale soñar y a mi hermana que me apoyaron en este largo camino.

Los esfuerzos cuando se realizan con sacrificios valen la pena y este logro es un escalón más en mi larga vida. A todas gracias por estar al lado aportando su granito de arena para terminar con este proceso educativo. A todos mis profesores que de una manera u otra dejaron en mi un aporte de sus conocimientos para lograr de mí una gran profesional.

Agradecimientos

Gracias a Dios por esta etapa que ha llegado a su punto final, a los docentes de que me han orientado e impartido sus conocimientos para llegar hasta aquí culminando mi carrera profesional, mi familia que han sido mi más grande motivo de continuar. A todas gracias por este proceso educativo.

Índice

Capítulo I. Informe de la Observación Institucional y Diagnóstico.

1.1 Componente conceptual

1.1.1 Identificación

1.1.2 Reseña histórica

1.1.3 Filosofía institucional

1.1.4 PEI (resumen)

1.1.5 Objetivos del PEI

1.1.6 Símbolos de la institución

1.1.6.1 BANDERA

1.1.6.2 EL ESCUDO

1.1.6.3 HIMNO

1.1.6.4 LEMA

1.1.7 Misión

1.1.8 Visión

1.1.9 Perfil del estudiante

1.1.10 Perfil institucional

1.1.11 Proyectos pedagógicos transversales.

1.1.11.1 Formación en valores humanos

1.1.11.1.1 COMITÉ DE CONVIVENCIA

1.1.11.1.2 CONSTITUCIÓN Y CIVISMO

1.1.11.2 Educación para la sexualidad, la prevención y mitigación de la violencia escolar.

1.1.11.3 Programa todos a aprender

1.1.11.4 Plan nacional de lectura

1.1.11.5 Inducción

1.1.11.6 Aprovechamiento del tiempo libre deportivo y lúdico

1.1.11.7 Proyecto artístico y cultural del norte

1.1.11.8 Proyecto ambiental escolar

1.1.11.9 Escuela de padres

1.1.11.10 Proyecto psicosocial

1.1.11.11 Proyecto de vida

1.2 Componente administrativo

1.2.1 Organigrama

1.2.2 Gobierno escolar

1.2.3 Manual de convivencia

1.2.4 Planta física

1.2.5 Recursos y equipamiento

1.2.6 Campos deportivos

1.3 Componente pedagógico

1.3.1 Plan de asignatura y sus dimensiones

1.3.1.1 PREESCOLAR

1.3.1.2 Grado primero

1.3.1.3 Grado segundo

1.3.1.4 Grado tercero

1.3.1.5 Grado cuarto

1.3.1.6 Grado quinto

CAPÍTULO II: PROPUESTA PEDAGÓGICA.

JUEGOS DE SUELO PARA PROMOVER LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ANTONIO –SEDE SAN MARTIN.

2.1 Justificación

2.2 Introducción

2.3 Objetivos

2.3.1 Objetivo general

2.3.2 Objetivos Específicos

2.4 Planteamiento del problema

2.4.1 Formulación del problema

2.5 Marco teórico

2.5.1 Importancia de la educación física en los niños.

2.5.2 Juego

2.5.3 Tipos de juegos según la edad

2.5.3.1 Juegos sensorio-motores (de 0 a 2 años)

2.5.3.2 Juegos simbólicos, de imitación o de ficción (2 a 4 años)

2.5.3.3 Es el momento en que se declina el juego simbólico (4 a 7 años)

2.5.3.4 Juegos de reglas (7 a 12 años)

2.5.4 Valores del juego

2.5.5 Juegos de suelo o piso

2.6 Antecedentes

2.7 Metodología (población, muestra e intervención).

2.7.1 Población

2.7.2 Muestra

2.7.3 Intervención

2.7.4 Cronograma

2.7.5 Resultados-estadística

CAPITULO III: PROCESOS CURRICULARES

3.1 Planeadores de clase

3.1.1 Grado preescolar

3.1.2 Grado primero

3.1.3 Grado segundo

3.1.4 Grado tercero

3.1.5 Grado cuarto

3.1.6 Grado quinto

Capitulo IV: informe de actividades intra-institucionales

4.1 Horario de clases

4.2 PARTICIPACION DE ACTIVIDADES ACADEMICAS

4.2.1 Jornadas de lectura – 16 febrero 2018

4.2.2 Actividades recreativas- títeres 23 de febrero 2018

4.2.3 Organización –del día de elecciones de personero estudiantil 2 de marzo 2018.

4.2.4 Izada de bandera-respeto a la mujer- 9 de marzo 2018.

Mujeres promotoras de la conservación del medio ambiente.

4.2.5 Micro-olimpiadas

4.2.6 Celebración día del maestro.

4.2.7 Formación y baile de interclases

CAPÍTULO V: INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

Conclusiones

Recomendaciones

Bibliografía

Anexos.

Capítulo I .Informe de la Observación Institucional y Diagnóstico.

1.1 Componente conceptual

1.1.1 Identificación

ESTABLECIMIENTO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	CARÁCTER	OFICIAL
ENTIDAD TERRITORIAL	DEPARTAMENTO NORTE DE	ÁREA	URBANA
DIRECCIÓN SEDE	Carrera 13 N°. 7 – 04	BARRIO	GRAMALOTE
MUNICIPIO	VILLA DEL ROSARIO	DEPARTAMENTO	NORTE DE SANTANDER
CORREO ELECTRÓNICO	colsanto@hotmail.com	WEB SITE	www.iecolegiosanantonio.edu.co
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN	N°. 04677 del 12 de noviembre de 2015.	DANE	154874000024
ÉNFASIS DEL PEI	Técnico y Académico	MODALIDAD	*Bachiller Técnico en Gestión Empresarial y Gestión de Redes y
FECHA DE APROBACIÓN DEL PEI	14 de Febrero de 2011	FECHA DE MODIFICACIÓN DEL PEI	15 de Febrero de 2011

SEDES	Sede 1: Sede Central Colegio San Antonio Kra 13 7 04 Barrio Gramalote	Básica secundaria y media Decreto 0074 del 02 de Febrero de 1970	
	Sede 2: San Martín Kra 13 12 25 Barrio San Martín	Preescolar y Básica Primaria Decreto 000881 del 1º de Agosto de 1984	
	Sede 3: Julio César Turbay Ayala Kra 16 entre Cl 2	Preescolar y Básica Primaria Decreto 0011600 del 09 de Noviembre de 1998	
	Sede 4: San Francisco	Preescolar y Básica Primaria Decreto 0863 del 05 de Mayo de 1988	
RECTOR	JOSE ANTONIO AMAYA MARTINEZ	TIPO DE NOMBRAMIENTO	Oficial
TÍTULO	LICENCIADO EN FILOLOGÍA E IDIOMAS ESP. GERENCIA	ESCALAFÓN	Grado 14

ACTO ADMINISTRATIVO DE	RESOLUCION 01850 DEL 8 DE MAYO DE 2013	RESOLUCIÓN DE ESCALAFÓN	001363 DE 2009
JORNADAS	MAÑANA -TIPO DE CALENDARIO	EDUCACIÓN PARA ADULTOS	Proyecto Ser Humano y A Crecer

1.1.2 Reseña histórica

La Institución Educativa Colegio San Antonio, está ubicada en el área occidental de la Zona Urbana del Municipio de Villa del Rosario, en los barrios Gramalote, San Martín, Turbay Ayala y al sur El Páramo, además acoge estudiantes de San Gregorio, La Palmita y de las poblaciones fronterizas de San Antonio y Ureña (Estado Táchira –República Bolivariana de Venezuela-). Son regiones que poseen buena accesibilidad, aunque el estado de las vías no es el óptimo debido al deterioro que ha sufrido la malla vial a causa del invierno y del tráfico de vehículos de carga pesada con productos derivados de la arcilla. Los habitantes de estos barrios, son de Estratificación 1 y 2, por lo que conforman una comunidad de escasos recursos que viven del comercio informal o del intercambio comercial colombo–venezolano, tal como el contrabando de gas propano, gasolina, cerveza y productos de bodega, a pesar de que existen el área explotación de la arcilla y producción de cerámica tipo exportación. Por lo anteriormente expuesto se puede afirmar que la población que llena las aulas de

la Institución Educativa son habitantes de frontera, en situación de vulnerabilidad y en muchas ocasiones flotante.

El contexto socioeconómico del Centro Docente San Francisco, manifiesta los marcados índices de pobreza, inseguridad y resentimiento social. Algunas calles se encuentran sin pavimentación y los servicios públicos son deficientes. Su principal fuente de sustento es el comercio informal.

1.1.3 Filosofía institucional

La Institución Educativa Colegio San Antonio, procura por una educación integral, en los niveles de Preescolar, Básica y Media, acorde al contexto donde viven los educandos; teniendo en cuenta los aspectos sociopolíticos, culturales, económicos, tecnológicos, científicos y ecológicos; dando prioridad a los niños y niñas en edad escolar, ubicados en el entorno de las sedes que lo conforman, integrando la comunidad en la vida institucional de manera que sean parte activa en las decisiones y en el mejoramiento físico, familiar, cultural y social del establecimiento.

Desde el punto de vista académico, proyecta preparar al estudiante para que pueda ingresar a la educación superior, buscando un desempeño profesional eficiente, ético y responsable. Además, motiva al estudiante por la vida escolar, de tal manera que comprenda que la educación es la herramienta más eficaz

para mejorar la calidad de vida y aportar como ciudadano al progreso de la sociedad. Crear un interés tendiente a afianzar los valores éticos y democráticos, y que tanto el padre de familia como el educando mismo, se preocupen por identificar sus capacidades y sus intereses, por reconocer sus avances y sus logros, y en buscar las formas de superar y actuar frente a las problemáticas que le presenta la sociedad y el mundo en constante cambio.

Con base a lo anterior, cada persona humana manifieste su compromiso consigo mismo, con el otro y con el progreso de la Institución Educativa.

Los docentes de la Institución Educativa Colegio San Antonio, implementan prácticas pedagógicas apoyadas en la investigación y en las TIC, que fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje, organizan actividades formativas útiles, donde su liderazgo se hace sentir, donde el rol de mediador debe ser sostenido por un conjunto de pautas que le permiten sugerir y trazar derroteros como un gestor de innovaciones educativas.

En el proceso de enseñanza, el educando, debe asumir un papel clave en el pensar, sentir, actuar, vivir y convivir, acorde con las necesidades de su entorno, en las interacciones entre ciencia, técnica y sociedad y en la construcción del conocimiento científico a través de la investigación. En lo personal, el estudiante, debe propender por el rescate de valores (participación, independencia, seguridad, socialización, integración, respeto y afectividad)

dentro de un ambiente que le permita una expresión lúdica para consolidar sus relaciones interpersonales, valores morales y su rol frente a la sociedad.

El papel del padre de familia en el proceso educativo es el de facilitador de medios para que el estudiante se forme, se comunique, adquiera responsabilidad y seguridad, que le garanticen la continuidad en todas las etapas de la vida.

1.1.7 PEI (resumen)

El Proyecto Educativo Institucional –PEI- de la Institución Educativa Colegio San Antonio, Municipio de Villa del Rosario, se construye entre los distintos actores y entre éstos con el contexto escolar, con miras a la consecución de logros y resultados educativos, que requieren inicialmente de una identificación colectiva articulada siempre a la política educativa del país. El PEI en su proceso, ha requerido de decisiones, y las mismas no son definitivas. No han sido pasos lineales o suma de pasos rígidos para llegar a un producto. Se ha tomado en consideración que la Institución Educativa Colegio San Antonio tiene su propia dinámica, y la realidad y el entorno se ajustan a la misma. Hablar de un proceso, es reconocer que hay un margen de incertidumbre y de modificaciones, en la cotidianeidad de la vida institucional.

Los actores (directivos–docentes, docentes, estudiantes, padres de familia y/o acudientes, Administrativos, ex alumnos, sector productivo), son personas que desempeñan determinados roles. El PEI es ante todo un proyecto de

construcción social, y es por eso que en el espacio donde se desarrolla, la acción está marcado por las relaciones, intereses y participación de los grupos o personas involucradas.

Es participativo en tanto todos los actores opinan, deciden, ejecutan y evalúan el Proyecto.

Además, la gestión es integral desde todos sus componentes: directivo, académico administrativo y financiero, y comunitario. Dentro de la Institución Educativa Colegio San Antonio, los distintos actores tienen autonomía y hay articulación entre el compromiso individual y el grupal. El poder está repartido y compartido, tal cual es el espíritu de la Ley General de Educación. La participación de los actores, se ha tenido en cuenta como un elemento fundamental del proceso de gestión del PEI, promoviéndose en todo momento la participación real y no simbólica, por medio de procesos de discusión–concertación, en la búsqueda constante del mejoramiento de la calidad de vida.

Otro actor fundamental en la construcción y gestión del PEI, lo constituyen las familias que envían a sus hijos a la Institución Educativa Colegio San Antonio; estando claro que su voz y voto resulta relevante, son los destinatarios del servicio educativo que se brinda. Por lo tanto, en el marco de la participación activa de todos los actores pertenecientes a la Comunidad Educativa de la Institución, se plantea la necesidad de realizar la Resignificación del Proyecto Educativo Institucional, donde se potencialicen los componentes del proceso enseñanza y aprendizaje, en busca del mejoramiento de la calidad del servicio

de la educación, y por ende del desarrollo Humano, institucional y el bienestar social.

El Proyecto Educativo Institucional –PEI- de la Institución Educativa Colegio San Antonio, Municipio de Villa del Rosario, establece la organización para la prestación del servicio Educativo propuesto en la Ley 115 del 8 de Febrero de 1994 o Ley General de Educación. Según el artículo 73 de la Ley 115, se determina que para “Lograr la formación integral del educando, cada establecimiento educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional en el que se especifiquen, entre otros aspectos, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes, y el sistema de gestión, todo ello encaminado a cumplir con las disposiciones de la presente ley, y sus reglamentos”.

Con base a lo anterior y a los requerimientos del Proceso D02 de la Secretaría de Educación Departamental; se plantea la siguiente Resignificación del PEI de la Institución Educativa Colegio San Antonio, siendo fundamental además el deseo de registrar en orden todos los procesos.

La Institución Educativa Colegio San Antonio, Municipio de Villa del Rosario, es una entidad Oficial, encargada de la prestación del servicio educativo, que agrupa las sedes: Colegio San Antonio, Escuela Integrada San Martín, Escuela Julio César Turbay Ayala y Centro Docente San Francisco. La propuesta metodológica que enmarca el proceso enseñanza – aprendizaje, se basa en los postulados de la Pedagogía Activa, la cual responde a las necesidades del

entorno del área occidental de la Zona Urbana del municipio de Villa del Rosario.

El Proyecto Educativo Institucional PEI, responde a situaciones y necesidades de los educandos, de la comunidad local, de la región y del país. Entre sus características está el ser concreto, Factible y evaluable. En él se determinan todos los fundamentos y procesos que se dan en la Institución, como son: Filosofía del Plantel, recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, manuales, presupuesto, reglamentos, eventos especiales, Plan de Estudios y proyección comunitaria. Anualmente el proyecto es objeto de las modificaciones requeridas, en aquellos aspectos que por diversas razones deben tener su debido proceso de actualización, cómo es el caso del Plan de Estudios de la institución.

1.1.8 Objetivos del PEI

Formar integralmente el nuevo ciudadano teniendo en cuenta su individualidad, estimulando las capacidades creadoras, innovadoras e intelectuales del estudiante en cada una de las áreas del conocimiento.

Fomentar la participación colectiva y activa de la Comunidad Educativa en los procesos de mejoramiento institucional fortaleciendo el sentido de pertenencia a través de ejecución de los proyectos en los diferentes componentes que integran el Proyecto Educativo Institucional.

Desarrollar prácticas pedagógicas innovadoras desde la pedagogía activa, implementando estrategias de investigación, utilizando las TIC como nuevos escenarios que fortalezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje de tal forma que contribuyan al mejoramiento de los resultados de las pruebas externas consolidando la formación de ciudadanos críticos, éticos y participativos.

Desarrollar programas de articulación de la media técnica con la educación superior o instituciones de educación para el trabajo y el desarrollo humano ofreciendo oportunidades para continuar en los ciclos Técnico, Tecnológico y Profesional y/o para la vinculación temprana al mercado laboral.

Flexibilizar el currículo basado en principios de interdisciplinariedad, transversalidad e interculturalidad para el desarrollo del pensamiento científico y de las competencias teniendo en cuenta la atención a población en condiciones de vulnerabilidad, atención a estudiantes con capacidades diversas, la conservación y protección de los recursos naturales y del medio ambiente.

Optimizar el uso de los recursos físicos, económicos, tecnológicos y humanos que garanticen la consecución de las metas en cada una de los componentes del Proyecto Educativo Institucional

1.1.9 Símbolos de la institución

La Institución Educativa consolida su identidad institucional a través de los diferentes símbolos; signos de pertenencia e identificación institucional que al lograr el

conocimiento apropiado de estos por la comunidad educativa ayudan a aumentar la pertenencia por la misma. Los símbolos que identifican la institución son: el escudo, la bandera y el himno.

1.1.6.1 BANDERA

La bandera está constituida por tres franjas del mismo tamaño en la parte superior el Color Azul, en el centro el color blanco y en la parte de abajo de color verde, dichos colores salieron de fusionar los colores de los uniformes de la banda marcial y el uniforme de diario, los cuales existen desde la década de los 70 hasta los presentes días, de esta manera se demuestra respeto por la historia de la Institución.

Para el 30 de Septiembre de 2002, por medio de la Resolución N°. 000883, emanada por la Secretaría de Educación Departamental del Norte de Santander, se crea el Colegio Integrado San Antonio (CISA) del Municipio de Villa del Rosario. Por tal motivo se acordó que el centro de la bandera, va la inscripción: “Institución Educativa Colegio San Antonio – Municipio de Villa del Rosario”, en color azul.



1.1.6.2 EL ESCUDO

En el año de 1998 y con el cambio de la razón social de la Escuela Mixta San Antonio, por la de Colegio San Antonio del municipio de Villa del Rosario, surge la necesidad de diseñar un escudo para la identificación de la Institución Educativa. El Rector Ciro Alberto Solano Quintero, elaboró el primer escudo que constaba de un fondo totalmente blanco, como señal de pureza, con un borde rojo y en la parte superior y en color azul la inscripción: COLEGIO SAN ANTONIO. En el centro del retablo, un libro abierto, con los valores: Honor, Ciencia, Libertad, Orden. Debajo del libro hacía referencia al municipio de Villa del Rosario. En la parte inferior, como señal de sabiduría y triunfo, las ramas de laurel.

Hacia el año 2002 y teniendo en cuenta la fusión de los diferentes centros educativos en la nueva Institución Educativa Colegio San Antonio y guardando ciertos elementos propios del primer escudo y como respeto a la historia institucional se aprueba una nueva presentación en forma heráldica de tipo tradicional suizo, dividido en dos partes por una franja donde figura el nombre de la Institución: I. E. COLEGIO SAN ANTONIO. En la parte superior izquierda figura de color verde (guardando la tradición de los colores de la bandera de la Institución), que significa la vegetación típica de esta área de Villa del Rosario, con unos libros y una pluma, señal de las ciencias y la literatura, básicos en la educación contemporánea y de la Pedagogía Activa.

La parte inferior derecha es de color azul rey, que significa la inmensidad del cielo de las riberas del río Táchira. Sobre esta porción del escudo figura la palabra: CISA, en honor a la historia Institucional, pues refleja el momento de la fusión de las diferentes

sedes: (Decreto 000883 del 30 de Noviembre 2002, emanada por la Gobernación del Departamento Norte de Santander): Colegio San Antonio, Escuela Integrada San Martín, Escuela Julio César Turbay Ayala y el Centro Docente San Francisco: Colegio Integrado San Antonio. Lo anterior envuelto en una rama de laurel, símbolo tomado del primer escudo de la Institución Educativa. Alrededor del símbolo heráldico presenta los valores bases del proceso de formación integral de la Institución Educativa: Ciencia, honor, virtud y lealtad. En la parte inferior del escudo figura el municipio donde se ubica la Institución Educativa: Villa del Rosario, cuna de la República de Colombia.



1.1.6.3 HIMNO

En el año 1999, se convoca a la comunidad educativa del entonces Colegio San Antonio de Villa del Rosario para escribir el Himno. El docente José Expedito Tarazona García, presentó la letra más aceptada por la comunidad, y el rector Ciro Alberto

Solano Quintero, contactó por medio del señor Juan Alberto Dávila Leal en aquel entonces presidente de la Junta e Acción Comunal dell Barrio Gramalote, al prestigioso compositor de Villa del Rosario, Antonio Barrera para colocarle la música. Es así como se institucionaliza El Himno el cual consta de un Coro y seis (6) estrofa

Himno de la Institución Educativa Colegio San Antonio: **Letra:** José Expedito Tarazona García.

Música: Antonio Barrera.

CORO

!Oh; Colegio San Antonio,

!Oh; mi Escuela tan querida, albergándome en su entorno,
transforma toda mi vida

ESTROFA I

En la mente de un gran visionario cual un niño su imagen
formó, con base en esfuerzo y la lucha, esta idea se cristalizó.

ESTROFA II

Cual torrente del río caudaloso, por sus aulas se ven desfilar
con ahínco y honor majestuoso, los alumnos que van a
estudiar.

ESTROFA III

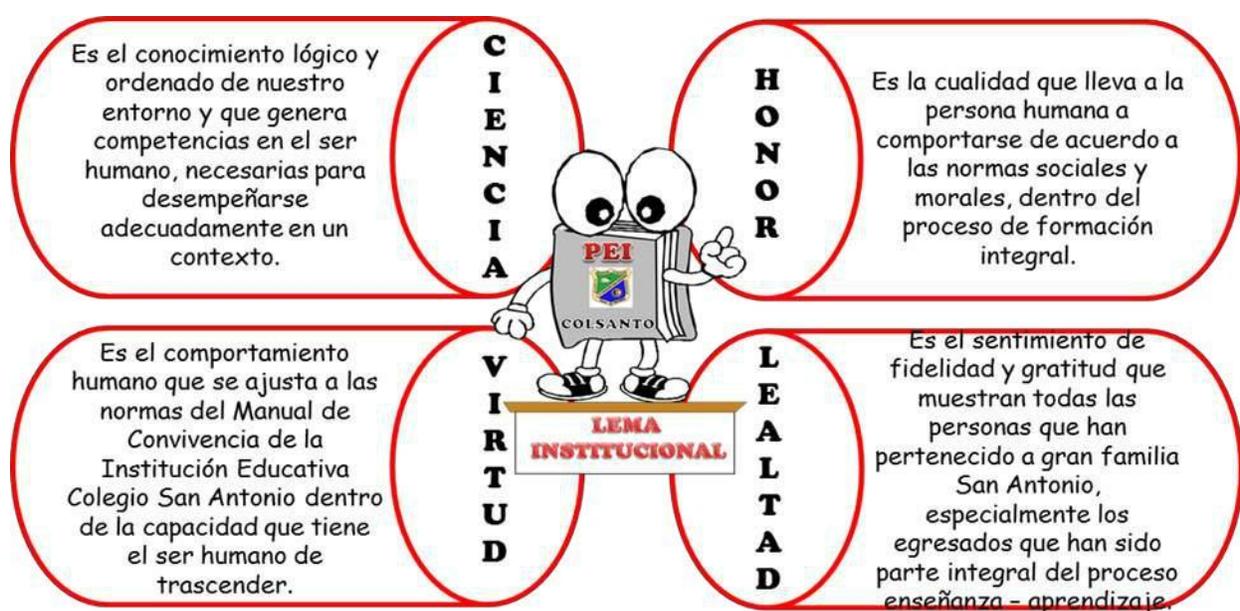
En la mente la imagen virtuosa se convierte en el gran ideal
de formar el hombre generoso, educado, honesto y leal.

ESTROFA IV

Muchos genios de amor por la ciencia como peones en una
misión, redoblaron certero su empuje
con fervor hacia la educación.

1.1.6.4 LEMA

El lema institucional, construido en común acuerdo con los estamentos educativos y teniendo en cuenta los propósitos del Proyecto Educativo es: **“EDUCANDO ACTIVAMENTE PARA FORMAR MEJORES CIUDADANOS”**, además tiene en cuenta los valores enunciados en el escudo: Ciencia, honor, virtud y lealtad.



1.1.7 Misión

La Institución Educativa Colegio San Antonio, está comprometida con la transformación personal, social, tecnológica y científica del educando, fundamentada en la Pedagogía Activa, dentro de los principios éticos, morales, filosóficos, políticos, espirituales y ambientales, desde los niveles de Preescolar hasta la Media Técnica y Académica, teniendo en cuenta los ciclos propedéuticos del proceso de articulación con instituciones de educación superior y educación para adultos (Proyecto Ser Humano y

A Crecer), reconocimiento del valor de la diversidad y el carácter inclusivo; centrada en el desarrollo de competencias orientadas a constituirse en una óptima alternativa en el mercado laboral y profesional.

1.1.8 Visión

Para el año 2019 la Institución Educativa Colegio San Antonio, en Villa del Rosario, se posicionará como una Institución donde el educando puede construir su propia identidad, fortaleciendo la convivencia pacífica, mejorando su calidad de vida, creciendo en valores y saberes, además de ser un egresado competente a nivel personal, académico, técnico y profesional.

1.1.9 Perfil del estudiante

El educando, debe asumir un papel clave en el pensar, sentir, actuar, vivir y convivir, acorde con las necesidades de su entorno, en las interacciones entre ciencia, técnica y sociedad y en la construcción del conocimiento científico a través de la investigación. En lo personal, el estudiante, debe propender por el rescate de valores (participación, independencia, seguridad, socialización, integración, respeto y afectividad) dentro de un ambiente que le permita una expresión lúdica para consolidar sus relaciones interpersonales, valores morales y su rol frente a la sociedad.

1.1.10 Perfil institucional

Las actividades que se programen y ejecuten en el Colegio San Antonio, estarán encaminadas a formar íntegramente hombres y mujeres de bien, capaces de convivir pacífica y democráticamente, de tal forma que cuando alcancen un óptimo nivel de formación, puedan contribuir en el proceso de transformación social y de desarrollo que requiera la comunidad donde actúen.

1.1.11 Proyectos pedagógicos transversales.

1.1.11.1 Formación en valores humanos

1.1.11.1.1 COMITÉ DE CONVIVENCIA: Ley 1620 de marzo de 2013. El Comité de Convivencia desde 2010 es la instancia que fomenta la armonía y la convivencia en la Comunidad Educativa, promueve actividades para fortalecer el crecimiento en valores de sus integrantes, evalúa y media los conflictos que se presenten dentro de la Institución.

Es un órgano colegiado especializado que tiene como función ayudar en la resolución de conflictos específicos y asesorar al Rector en temas relacionados con la materia, en el diseño de normas disciplinarias y de convivencia, y de reglas y procedimientos especiales, de conformidad con los principios y pautas establecidos en este Manual de Convivencia. El Comité, busca servir de instancia en la solución acertada del conflicto en la institución educativa, dentro del debido proceso.

¿QUIÉNES LO CONFORMAN?

1. El Comité Escolar de Convivencia está conformado por:
2. El(a) Rector(a) del establecimiento educativo, quien preside el comité.
3. El personero(a) estudiantil.
4. La psicóloga.
5. El coordinador de convivencia
6. El presidente del consejo de padres.
7. El presidente del consejo de estudiantes.
8. El jefe de área de ciencias sociales.
9. El director de grupo del estudiante que se encuentra involucrado en la situación.

1.1.11.2.2 CONSTITUCIÓN Y CIVISMO

El Área de Ciencias Sociales en su Plan de área, hace especial énfasis en la Cátedra de Urbanidad y Civismo, enfocado hacia el comportamiento humano y el Constitucionalismo Colombiano, como eje articulador del mejoramiento de la calidad de vida. El Área dando cumplimiento al ordenamiento constitucional, que dice que en todas las instituciones de educación, oficiales o privadas, serán obligatorios el estudio de la Constitución y la Instrucción Cívica. Así mismo se fomentarán prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación

ciudadana, integra desde Transición la formación en Constitución y Civismo y se establece como asignatura dentro del plan de estudios de la Institución Educativa.

1.1.11.2 Educación para la sexualidad, la prevención y mitigación de la violencia escolar.

El proyecto de educación sexual se había venido trabajando en la Institución a través del área de Ciencias Naturales, con el objetivo de promover en los estudiantes y las familias la valoración positiva de la sexualidad, el respeto al otro, la igualdad de género, la autonomía y la responsabilidad, generando una convivencia sana donde se evidencien el respeto, la tolerancia, la solidaridad y sirvan como agentes multiplicadores de información en sus comunidades, identificando factores de riesgo y su prevención.

A finales del 2015 fue asignado a la Psi orientadora, la cual organiza un grupo coordinador y con la orientación del programa Félix y Susana se elabora una matriz que abarca la Institucionalidad del proyecto de 0 a 11 grado a desarrollar por periodos, basado en la lectura de contexto, donde se identifica la desintegración familiar, la baja autoestima, practica negativa de valores, el consumo de sustancias psicoactivas, el abuso sexual, la violencia intrafamiliar y la carencia de un claro proyecto de vida. De allí la necesidad de desarrollar un proyecto estructurado que mejore la calidad de vida de nuestros estudiantes.

En el 2016 se inicia el desarrollo del proyecto, a través de talleres en forma transversal. A cada docente y de acuerdo a la asignatura que maneja, se le entregó el

taller correspondiente a desarrollar. Los docentes entregan evidencias de los talleres desarrollados. Los docentes de primaria cumplieron con las exigencias acordadas, mientras que los docentes que laboran en los niveles de Básica y Media Básica no presentaron ninguna evidencia de los talleres. Se logró ejecutar los dos primeros periodos ya que al observar y analizar el proyecto psicosocial y el de Educación Sexual se detectó que varios temas estaban relacionados por lo tanto se busca articularlos para así lograr implementar acciones que propicien el desarrollo de competencias en este tema que conlleve al mejoramiento del ambiente escolar y por ende del ambiente familiar de cada uno de los miembros de la comunidad educativa. (Anexo 6).

1.1.11.3 Programa todos a aprender

Desde el año 2013, se inició el proceso de acompañamiento pedagógico por parte del Ministerio de Educación Nacional, específicamente con la estrategia Programa Todos a Aprender (PTA), cuya meta principal fue y continua siendo, la disminución de las brechas entre la calidad educativa y oportunidades de aprendizaje entre las escuelas públicas y privadas del país, zonas rurales y urbanas atendiendo sin distinciones de estratificación social u otras categorías diferenciales las necesidades de enseñanza de las poblaciones atendidas. Promoviendo con esto una sociedad más equitativa y participativa con un índice paulatinamente mayor en igualdad de oportunidades.

La selección de I.E convocadas para hacer parte del acompañamiento de PTA, tienen como característica común los bajos resultados cuantitativos en pruebas SABER Grado

5º desde los años 2009 en todo el territorio nacional, a partir de allí, fue seleccionada la Institución Educativa San Antonio, del municipio de Villa del Rosario.

La I.E San Antonio, había contado con el acompañamiento del Programa en sus versiones anteriores, desde PTA (años 2013, 2014). En esos años iniciales de PTA, las acciones del programa se encontraban dirigidas al apoyo en gestión integral de los componentes de calidad institucional (desde elementos de gestión directiva hasta la verificación de condiciones básicas que garantizaran la prestación eficiente del servicio educativo).

A finales del año 2014, el MEN, realizó chequeo in situ detectando nuevas necesidades puntuales de acompañamiento por lo que se redefinieron los procesos focalizados a orientar en las instituciones educativas, esto a partir de la estructuración de la Ruta PTA 2.0. En esta reformulación de directrices para el acompañamiento, se decidió (desde los análisis del MEN, fundamentados en análisis de contextos de instituciones educativas de todo el país) privilegiar la orientación y apoyo al componente pedagógico; dado que la razón de ser de la Escuela y su centro de desarrollo, son los procesos de enseñanza, aprendizaje y desarrollo pertinente de procesos cognitivos.

Siendo así, Ruta PTA 2.0, se implementó desde el año 2015 con el propósito de desarrollar acompañamiento focalizado en el componente pedagógico, para lograr el mejoramiento en los aprendizajes de los estudiantes, desde el apoyo dado en áreas fundamentales en la primaria: Matemáticas y Lenguaje, esperando un impacto positivo en el fortalecimiento de los aprendizajes que lleguen a reflejarse en las pruebas

SABER de las instituciones focalizadas, en el caso que acá atañe, los resultados de las pruebas SABER de Grados 3º y 5º de los estudiantes de la I.E. San Antonio.

La implementación de Ruta PTA 2.0, partió en el año 2015 con la meta de acompañamiento enteramente pedagógico, como ya se ha mencionado, y como primera y prioritaria herramienta se realizó una caracterización en el desarrollo y alcance de aprendizajes consolidados en Lenguaje y Matemáticas en los niños de Grados 1º hasta 3º. Para ello, se aplicó a todos los niños de los grados el instrumento EGMA y EGRA que arrojó falencias en los procesos fundamentales de las áreas y que son básicas para los aprendizajes de la lectura y el pensamiento lógico matemático. Se detectaron específicamente debilidades en la decodificación de microestructuras de lenguaje, desconocimiento del código alfabético en su componente auditivo y gráfico, debilidad en la lectura comprensiva de textos y parafraseo coherente de las mismas, falencia en la vocalización de neologismos indicando dificultad en el proceso lector literal e interpretativo. Por otra parte, en el pensamiento lógico matemático, los resultados indicaron debilidad en el pensamiento lógico matemático: cálculo mental, decodificación del valor posicional en los dígitos de una cifra, desconocimiento de la composición y reagrupación numérica, dificultad en la resolución de problemas aritméticos (sumativos y de sustracción) con uso de elementos concretos y con estrategias de cálculo mental, dificultad en la secuenciación numérica y análisis de patrones variacionales.

Estos diagnósticos, se realizaron en todas las IE focalizadas por PTA en el país, para lograr un diagnóstico integral y emanar estrategias de acción orientadas al mejoramiento de dificultades específicas encontradas. Posterior a los diagnósticos, el

MEN elaboró instrumentos específicos para fortalecer la práctica de aula de los docentes en la enseñanza de las habilidades de lenguaje y matemáticas que se habían evidenciado como debilidad en la etapa de diagnóstico.

Es así como a través del MEN, del PTA y los tutores de cada IE, a ellas llegaron acciones específicas, herramientas didácticas, prácticas puntuales para la aplicación en clase por parte de los docentes que retomaran los aprendizajes débiles y replantearlos, fortaleciéndolos en sus estudiantes.

La IE San Antonio, recibió durante todo el año 2015, estrategias de acompañamiento pedagógico dirigidas y recibidas por todos los docentes de primaria de todas sus sedes. Se les brindaron capacitaciones bimestrales en Lenguaje y Matemáticas, así como también en Evaluación Formativa e integración curricular de lineamientos de Calidad; estas sesiones de trabajo situado (STS) fueron desarrolladas por la tutora asignada a la IE en tiempos dados y dispuestos por los DD de la IE atendiendo a orientaciones del MEN.

Durante las STS, en las que participaban todos los docentes de primaria, se explicaban y desarrollaban estrategias de enseñanza específicas, con uso de material pedagógico incluyendo el uso adecuado de textos dados para el trabajo en clase de los estudiantes (Competencias comunicativas y Proyecto SE); el paso a seguir era el Acompañamiento de Aula (AA) con los docentes para apoyar la implementación eficiente de las estrategias didácticas socializadas en las capacitaciones y hacer retroalimentación in situ de dichos ejercicios, proponiendo mejoras oportunas para lograr el mejor

aprendizaje de los estudiantes en estas habilidades, destrezas y procesos de pensamiento básicos para el logro de metas.

Como resultado de la labor del acompañamiento del 2015, se observó la apropiación de estrategias en los profesores de IE San Antonio, que permitieron y recibieron el AA y reestructuraron sus prácticas de aula incluyendo las estrategias didácticas sugeridas. En los resultados de las pruebas SABER 2015, se observó mejoramiento en los resultados de lenguaje en los grados 3º y 5º, sin embargo persistieron las debilidades en el área de Matemáticas por lo que no se lograron los mejoramientos cuantitativos esperados para la prueba SABER de ese año.

Como aporte adicional, al finalizar el año 2015, se elaboró con los docentes de todos los grados la reestructuración de los planes de área de lenguaje y revisión del plan de área de matemáticas (que aún no se encuentra elaborado). Esto permitió que en el año 2016, los docentes iniciaran sus procesos de enseñanza con miras al fortalecimiento de las habilidades detectadas y el trabajo sobre los componentes que los estándares de calidad educativa colombianos establecen para todos los grados en las áreas fundamentales (para el caso, Lenguaje y matemáticas).

El MEN, para el año 2016, planteó la implementación de Ruta PIONEROS, que sería puesta en marcha de manera paralela y complementaria con Ruta PTA. Con la especificación que esta ruta pioneros, sólo se aplicaría a una muestra cerrada de IE seleccionadas dentro de todas las IE focalizadas desde años anteriores por PTA.

La principal característica de las IE seleccionadas por PIONEROS, era el acercamiento a la meta cuantitativa de mejoramiento en Pruebas SABER. La propuesta de Ruta

PIONEROS, es específicamente, el avance hasta la meta de mejoramiento cuantitativo esperado por medio de la aplicación de estrategias didácticas específicas diseñadas por expertos pedagógicos del MEN sumado al uso de recursos didácticos para la enseñanza y aprendizaje de las áreas fundamentales (Lenguaje y matemáticas), estos recursos didácticos son textos de trabajo para los docentes y estudiantes, que se trabajan en las clases planeadas desde los propósitos pedagógicos del fortalecimiento de los aprendizajes. Para estos textos, se siguió el Modelo de Enseñanza (Sintáctico, Semántico y Pragmático) del Colegio Nogales y Modelo Singapur (Enseñanza desde los niveles concretos, gráficos y simbólicos centrados en la Resolución de Problemas).

Ruta PIONEROS, se planteó apoyar 500 establecimientos educativos que buscan, en el marco del Programa Todos a Aprender 2.0, el fortalecimiento del aprendizaje de competencias básicas de los estudiantes, mediante el mejoramiento de las prácticas de aula de los docentes y las condiciones pedagógicas y tecnológicas en la institución educativa.

Los establecimientos educativos Pioneros Todos a Aprender 2.0, incluida la IE San Antonio, fueron seleccionados por tener un alto potencial para pasar del nivel mínimo al satisfactorio en Saber 5^a y por cumplir las siguientes condiciones que hacen necesaria, pertinente y viable la ejecución de las intervenciones antes mencionadas:

- Establecimientos Educativos oficiales.
- Previamente acompañados por el Programa Todos a Aprender 2.0.
- Ubicados mayoritariamente en zonas urbanas, aunque no exclusivamente.

- Ciclo completo.
- Establecimientos con menos de 5 sedes.
- Alto potencial para mejorar los resultados en las pruebas SABER de 5º.

Los objetivos planteados para esta estrategia de acompañamiento pedagógico son:

- Generar un espacio de diálogo entre el tutor y los docentes de la Comunidad de Aprendizaje que permita dar inicio a la implementación de la ruta de acompañamiento 2016, retomando la identificación de las fortalezas y oportunidades de mejora de la Ruta de Acompañamiento del año 2015.
- Iniciar las acciones para el fortalecimiento del proceso de acompañamiento del Programa, estableciendo tiempos y espacios para la implementación de la Ruta de Acompañamiento de la estrategia Pioneros – PTA 2.0.

Para el logro de las metas de mejoramiento de prácticas de aula y aprendizajes de los estudiantes, se emplean estrategias específicas de acompañamiento pedagógico que a través de diversas investigaciones y referentes nacionales e internacionales han demostrado tener impactos positivos en el seguimiento y mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje en instituciones educativas.

La estrategia PIONEROS, se plantea las siguientes estrategias para el logro de sus propósitos.

- Sesiones de trabajo centradas en los aprendizajes concretos de los estudiantes en lenguaje y matemáticas para promover el Conocimiento Didáctico del Contenido y el buen uso de material.

- Acompañamiento institucional direccionado desde el Programa y en el aula de clase.
- Instrumentos para seguimiento del aprendizaje.
- Secretarías fortalecidas que acompañan, se empoderan y dan continuidad.
- Recolección de evidencias que muestren el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Estas estrategias fueron implementadas durante el año 2016 por los Tutores Pioneros en las instituciones focalizadas, los tutores han sido distribuidos en diadas por áreas de especialidad (Tutor de Lenguaje – Tutor de Matemáticas); cada tutor brinda las orientaciones pedagógicas planteadas desde el MEN y sus aliados pedagógicos a la comunidad de docentes, posteriormente se realiza el acompañamiento de aula en donde se evidencia y retroalimenta la implementación de estas estrategias en las prácticas de aula de los docentes. Además, debe incluirse de manera efectiva en las clases de los docentes, el uso de materiales (textos y materiales concretos) bajo intenciones pedagógicas claras y pertinentes acordes con los lineamientos de calidad educativa del ministerio para los aprendizajes de los estudiantes de todos los grados.

Durante el año 2016, en la IE San Antonio, se desarrollaron STS en Lenguaje y Matemáticas centradas en la enseñanza de procesos de ambas áreas y que se encuentran en los lineamientos de calidad y también en los textos de trabajo de los estudiantes; de manera que, todos los esfuerzos y acciones de enseñanza contaran con la cohesión y coherencia interna en todas sus instancias (desde el diseño curricular, practica de aula, evaluación formativa, seguimiento de procesos de

aprendizaje y reformulación de estrategias de enseñanza y planes de mejoramiento de acuerdo con seguimiento de resultados en pruebas estandarizadas: SUPERATE, APRENDAMOS y SABER).

Siguiendo la secuencia de acompañamiento pedagógico característica de PTA, inicialmente se realizan STS, en las cuales se socializan, aplican, analizan, retroalimentan y acuerdan acciones didácticas específicas a desarrollar en aula con estudiantes y posteriormente, se desarrolla AA con cada docente para apoyar y retroalimentar la aplicación de dichas estrategias y formular acciones de enseñanza particulares a cada necesidad de docente y estudiante con el propósito único de lograr el aprendizaje eficiente.

En el área de Lenguaje, se aplicaron y desarrollaron estrategias pedagógicas atendiendo a: la apropiación de la didáctica del área por parte de los docentes, el trabajo sobre los procesos y habilidades de lenguaje, estrategias particulares para la: Comprensión de textos (en sus tres niveles), identificación y caracterización de tipología de textos, propósitos comunicativos y estructuras de cada uno de ellos, producción de textos (de acuerdo a la secuencia para su enseñanza) y habilidades de oralidad y escucha; de manera paralela se daban orientaciones prácticas sobre el uso adecuado de textos para el logro de las metas de aprendizaje del área.

Por otra parte, el área de matemáticas, desarrolló STS en estrategias para la resolución de problemas sumativos y de sustracción con uso de material concreto, enseñanza a los docentes para la elaboración de enunciados problemas (para la enseñanza a partir de la Resolución de problemas aritméticos), trabajo sobre fracciones, problemas

variacionales, análisis y elaboración gráficas y datos estadísticos, pictogramas y enseñanza de geometría y sistema métrico.

Todas estas STS, se desarrollaron con todos los docentes de la IE San Antonio de la sección primaria, posterior a ello, se realizaron AA para orientar la implementación de dichas acciones didácticas observando más apropiación en unos que otros docentes.

Se plantearon las siguientes metas para los docentes acompañados:

- Apropiación del uso de material de la estrategia, adquirido para actividades de aprendizaje de lenguaje y matemáticas.
- Mejoramiento de la gestión de aula y el tiempo asignado a actividades de aprendizaje, de manera que, como mínimo, estas actividades sean evidentes en un 80% del tiempo en el aula.
- Uso adecuado de instrumentos de evaluación para y del aprendizaje e interpreten los resultados de los mismos para orientar sus planeaciones y potenciar el aprendizaje de lenguaje y matemáticas de los estudiantes.
- Fortalecer las comunidades de aprendizaje en los establecimientos educativos que reciben su apoyo, a través del acompañamiento al Directivo Docente como líder de las mismas.
- Reducir los tiempos de intervención expositiva en beneficio de otras estrategias centradas en los procesos de aprendizaje activo de los estudiantes tales como debates, trabajo colaborativo y experiencias, entre otros.

- Hacer pública su práctica de aula al tutor, a los directivos docentes y a otros docentes de la institución, con el fin de promover la institucionalización de nuevas prácticas.
- Promover un clima de aula adecuado, de acuerdo con la edad de sus estudiantes, que facilite y potencie el aprendizaje.

Se espera que a finales del año 2016 los docentes asuman los compromisos de mejoramiento sugeridos a partir del continuo proceso de AA desarrollado por las tutoras de lenguaje y matemáticas para mejorar paulatinamente los aprendizajes de los estudiantes con evidencia en los índices cuantitativos de las pruebas SABER aplicados en este año.

1.1.11.4 Plan nacional de lectura

Diseño de estrategias didáctico-pedagógicas para incentivar el proceso lector en los estudiantes de la Institución Educativa Colegio San Antonio de Villa del Rosario, a través de las TIC.

“Vamos a leer para aprender”

En la institución se evidencia un déficit en los procesos de lectura, interpretación y producción de textos, la escasa importancia que se le da a la ortografía y que ha venido generando un bajo rendimiento analítico, comprensivo y crítico en los estudiantes, lo cual ha repercutido en el buen uso de la lengua y las habilidades comunicativas que afectan su rendimiento escolar, sus resultados en las pruebas externas y además se

refleja en las actividades de clase cuando el estudiante lee y difícilmente comprende el texto dado.

Con base en lo anterior de qué manera incentivar el proceso lector en los estudiantes del colegio San Antonio teniendo en cuenta la pedagogía activa, el uso de las TIC y nuevas estrategias didácticas?

A partir de este interrogante nace el proyecto de Diseñar estrategias didáctico-pedagógicas para incentivar el proceso lector en los estudiantes de la institución educativa colegio San Antonio de Villa del Rosario, teniendo en cuenta la pedagogía activa y el uso de las TIC.

Cumpliendo con los siguientes objetivos específicos:

- Identificar estudiantes que presentan desmotivación en el proceso lector.
- Elaborar estrategias didácticas a través de las TIC, que incentiven el proceso lector y por ende conlleven a leer con fluidez, entonación adecuada, enriquecimiento de vocabulario y correcta ortografía.
- Aplicar las estrategias didácticas y utilizar la lectura como fuente de disfrute e información.
- Considerar la importancia del apoyo en las TIC en los procesos de lectura y escritura utilizando la pedagogía activa.

Este proyecto tiene como prioridad incentivar el proceso lector de nuestros estudiantes. La destreza lectora se considera hoy como una capacidad desarrollada no solamente en la infancia durante los primeros años escolares, sino como un conjunto progresivo de conocimientos, destrezas y estrategias que las personas desarrollan a lo largo de la vida en distintos contextos y en la interacción con otras personas. Desarrollar la capacidad de comprender, emplear y elaborar una amplia variedad de tipos de texto con el fin de alcanzar las metas propias, desarrollar el conocimiento y el potencial personal y participar en la sociedad.

Con base en las conclusiones obtenidas a través de este estudio se propone evaluar y determinar la posibilidad de desarrollar esta propuesta: teniendo en cuenta las siguientes recomendaciones.

- ✓ Programar un horario para una hora de lectura diaria que podría llamarse: LA HORA LOC. (Lectura, Ortografía y Comprensión).
- ✓ Que todos y cada uno de los docentes hagan parte activa de dicho proceso, la lectura es primordial y forma parte relevante en todas las áreas del saber.
- ✓ Que todos los docentes entiendan y compartan que la ortografía es una actividad esencialmente práctica, no forma parte solamente de la asignatura de lengua castellana, sino que debe atenderse en el desarrollo de todas las áreas del conocimiento.
- ✓ Incentivar y motivar a cada uno de los estudiantes para que sea él quien protagonice su propio aprendizaje, que no sea imposición.

- ✓ Evitar la lectura como castigo, ya que esto conllevará a los estudiantes a tomar la lectura no como placer sino como castigo.
- ✓ Incentivar a la libre expresión oral y escrita, de esta manera se logrará apreciar las posibles habilidades y/o dificultades, y la capacidad de creación de cada uno de los estudiantes.
- ✓ Brindar espacios de participación espontánea a los estudiantes en los concursos de redacción, composición, y descripción, de textos referentes a su entorno social o cultural, que se nombre: La idiosincrasia de mi pueblo.
- ✓ Concursos de lectura y de ortografía periódicamente.

Utilizar las técnicas de trabajo grupal cuando se realice la lectura de un texto para que se haga un conversatorio de manera abierta y dinámica y hacer incentivar en los estudiantes el intercambio de ideas, así de esta manera los estudiantes aprenderán a argumentar y a criticar. (lectura inferencial y crítica) bases para las pruebas externa.

1.1.11.5 Inducción

El proyecto de inducción de la Institución Educativa Colegio San Antonio del municipio de Villa del Rosario, tiene el propósito de plasmar estrategias que conduzcan a un acompañamiento continuo a los estudiantes, padres de familia, docentes y administrativos que pertenecen a la institución, fortaleciendo la identidad, el conocimiento de los procesos, servicios y grupos a los que se puede acceder, además de explicar las normas, políticas y reglamentos existentes en la institución.

Para desarrollar esta iniciativa, se actúa en concordancia con el plan de Mejoramiento Institucional, realizado según los lineamientos de la Guía 34 “Guía para el mejoramiento Institucional”, en el área Administrativa y financiera, como un componente del Talento Humano el cual se define en “Garantizar buenas condiciones de trabajo y desarrollo profesional a las personas vinculadas al establecimiento educativo”. (MEN, 2008).

Y así mismo se pretende que la institución realice, revise y evalúe periódicamente su estrategia de inducción y re inducción del personal nuevo y realizar los ajustes pertinentes para que ésta se adecue al PEI y al plan de mejoramiento, teniendo como finalidad que el personal nuevo de la institucional conozca la oferta educativa, planes de estudio, procesos, programas, avances y alcances logrados cada año, para el afianzamiento de un óptimo sentido de pertenencia.

Para tal fin, además para la retroalimentación del proyecto se cuenta con el video institucional que expone la naturaleza del proyecto, las vivencias y logros alcanzados durante el año escolar y que refleja el trabajo realizado en los programas propuestos.

Al iniciar cada año escolar se hace la inducción a la comunidad educativa nueva en la institución, siguiendo las fechas programadas para tal fin, así como también las fechas programadas para el año según lo requiera el programa-

OBJETIVO GENERAL :Dar a conocer a la comunidad educativa y personal nuevo que ingresa a la Institución Educativa Colegio San Antonio, la oferta de servicios, así como

también la planta física y horizonte institucional, como una estrategia que favorezca la apropiación de la cultura institucional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recolectar la información básica de la Institución Educativa Colegio San Antonio.
- Socializar a los nuevos miembros de la comunidad educativa todo lo referente al quehacer institucional, desde sus miembros hasta su filosofía, principios, visión, misión, horizonte institucional, lo que la identifica, oferta, origen, metas, valores, identidad, cobertura, programas vigentes y las normas que rigen la institución, así como también la planta física.
- Realizar un cronograma de actividades acorde a las necesidades de la comunidad educativa.
- Recolectar y estructurar la información básica del colegio
- Socializar a los nuevos miembros de la comunidad educativa todo lo referente al quehacer institucional, como la filosofía, principios, visión, misión, horizonte institucional, lo que la identifica, oferta, origen, metas, valores, identidad, cobertura, programas vigentes y las normas que rigen la institución.
- Realizar un cronograma de actividades según las necesidades de la comunidad educativa.

1.1.11.6 Aprovechamiento del tiempo libre deportivo y lúdico

El proyecto lúdico recreativo tiene como finalidad la adquisición de una conciencia para el desarrollo y mejoramiento de la calidad de vida de cada uno de los miembros de la

comunidad educativa , además de adquirir habilidades y destrezas físicas, ocupación del tiempo libre, y la conciencia que la práctica de actividades lúdicas recreativas que redundará en salud y bienestar general. Otros propósitos de la recreación es demostrar el valor del impacto social y con base en ello, orientar y estimular la implantación de planes, programas y proyectos que afiancen factores de protección de la salud mental, social y que contribuyan al desarrollo humano, donde se instauren verdadero crecimiento personal y colectivo que garanticen los beneficios sociales, psicológicos, físicos, comunitarios, ambientales, objeto primordial de la recreación.

Se pretende con este trabajo generar actividades que propicien cambios en los alumnos de la Institución Educativa Colegio San Antonio, ya que se están presentando problemas disciplinarios y de apatía buscando con ello alternativas de cambio y crecimiento personal.

Su objetivo es generar cultura recreativa en la comunidad educativa, contribuyendo en la práctica a la vivencia de una recreación cualificada a partir de estrategias artísticas, recreativas deportivas en apoyo a los programas de formación integral de los educandos. Para ello diseñar el programa de actividades ofreciendo estrategias y herramientas que puedan ser empleadas a nivel personal y comunitario en procura del cambio de antivalores por valores, convivencia, autoestima, auto cuidado, motivación, manejo del estrés etc.,

El proyecto se encuentra enmarcado dentro de la ley 181 de Enero 18 de 1995 por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el

aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte , El proyecto inicio en el año 2009 se ha venido realizando de manera anual , en cuatro fechas estipuladas, para realizarlas en cada sede y cuyos responsables son entre otros el rector, coordinadores y profesores del área de educación física en fechas determinadas y cuyas actividades son: juegos de salón en febrero, juegos de campo en mayo juegos autóctonos en agosto, bailo terapia en octubre haciendo énfasis en la participación de toda la comunidad educativa para que el mismo cumpla con la función por cual fue creado.

Para desarrollar las actividades se direccionará la colaboración de los alumnos en traer los materiales para los distintos juegos, en la bailo terapia se tendrá en cuenta el buscar el personal calificado, para realizarlo buscando con los Institutos que tienen este personal. Se destinarán las tres últimas horas de lo días escogidos de tal manera que todo el personal pueda ser participe activo de la jornada, se extenderá la invitación a los padres de familia de tal manera que ellos también sean beneficiarios del proyecto. El impacto se verá en la medida que el proyecto contribuya en mejorar las malas actitudes de los alumnos.

1.1.11.7 Proyecto artístico y cultural del norte

La Institución Educativa Colegio San Antonio de Villa del Rosario, a través de este proyecto busca implementar estrategias que fortalezcan el desarrollo de la Dimensión Artística proporcionando conocimientos y experiencias propias del arte interpretativo,

creativo, arte corporal, expresivo en los niños y jóvenes, maestros, padres, y comunidad Educativa en general interesados en compartir el proyecto Artístico y Cultural del Norte, destacando las costumbres y tradiciones de la región.

Las bases legales que respaldan este proyectos se refieren a la Constitución política de Colombia 1991 en sus artículos 67 y 70 “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura” “El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades” y - Ley 115/94, Ley general de Educación, Sección 3-artículo 21,objetivos Específicos de la educación básica en el ciclo de primaria, numeral J “la formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre”, numeral I “la formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura”, artículo 23, “Establece como área fundamental y obligatoria del conocimiento y de la formación, la educación artística y cultural”.

Uno de los objetivos del proyecto es: Identificar los diferentes municipios que conforman el departamento Norte de Santander, sus productos, bailes típicos, gastronomía, sitios turísticos, eventos culturales propios o autóctonos, costumbres y tradiciones. Para el desarrollo del proyecto cada una de las sedes y el proyecto ser humano (por ciclos) de la institución participan en las actividades que hacen referencia a las subregiones del departamento Norte de Santander.

En el aspecto artístico se pretende generar reflexiones y prácticas, tomando como base técnicas y conceptos abordados en otras asignaturas, donde se propone al estudiante el desarrollo de actividades en las que pueda deducir los principios de diseño y de la organización visual en general. Que los docentes y estudiantes contemplen el arte como una actividad inherente al desarrollo humano que contribuye a evidenciarles que poseen un carácter potenciador de creatividad, sensibilidad, expresividad y sentido estético, el cual posteriormente podrán aplicar en la cotidianidad de su hogar y/o en cualquier contexto.

El proyecto Artístico y Cultural del Norte de Santander que se desarrolla en la institución busca de manera pertinente dar a conocer una muestra representativa de cada municipio. Para la realización de dicha actividad los coordinadores del proyecto realizan una reunión para planificar las actividades a desarrollar en el evento que generalmente es programado para el mes de octubre, donde participa un delegado de cada sede, el coordinador(s). En esta reunión se determina: el sitio del evento, y las actividades a desarrollar por cada región (una danza, un personaje ilustre, una comparsa, obras de teatro y presentación del Stand con productos típicos y gastronomía de los municipios que la conforman y por otro lado un sitio de exposición de los trabajos artísticos elaborados en cada una de las sedes). La actividad se realiza en la sede principal en la jornada de la mañana con la participación de estudiantes de todas las sedes, docentes, padres de familia y directivos. El protocolo de la actividad

se desarrolla de la siguiente manera: Desfile de comparsas, Palabras de apertura del rector, Himnos, Presentación Cultural (danzas, personaje ilustre, etc.), exposición de productos típicos gastronómicos en el Stand de cada región.

Dentro del seguimiento que se da a este proyecto los coordinadores u organizadores del evento se reúnen con los delegados de cada sede, ciclos, para hacer la evaluación y re-alimentación de los logros alcanzados.

Por otra parte el proyecto sirve como insumo de actualización pedagógica a profesores para mejorar el desarrollo cognoscitivo, socio-afectivo y psicomotriz del estudiante, e implementar, gestionar, coordinar y apoyar con actividades de acompañamiento necesarias para el diseño de un Sistema de Formación artístico y cultural, en el contexto con la región.

Los recursos humanos involucrados en la ejecución y cumplimiento de este proyecto en la Institución Educativa San Antonio son: El Rector, los Coordinadores, los coordinadores del proyecto Artístico Cultural, los docentes de Educación Artística de la sede de San Francisco, la sede de Turbay Ayala y la sede de San Martín, además los directores de grado y por supuesto los estudiantes.

Los recursos materiales para el desarrollo del presente proyecto son propios de la institución y colaboración de los miembros de la comunidad educativa, entre otros videobeam. Computador, equipo de amplificación y accesorios para los Stand.

1.1.11.8 Proyecto ambiental escolar

Este proyecto escolar pretende fomentar una cultura ambiental, buscando integrar a la comunidad educativa hacia la búsqueda de un ambiente sano y favorable, en el cual los individuos y las colectividades se hacen conscientes de su entorno a partir de conocimientos, los valores y las competencias, la experiencia y la voluntad de querer hacer las cosas buscando el bienestar social, ambiental contribuyendo con el propósito de reciclar y aprovechar al máximo los resultados de nuestras acciones.

Por tal razón es inminente que desde las aulas empecemos a hacer conciencia del problema al que nos enfrentamos y aprendamos a vivir en un entorno con calidad lo que aportara a nuestras vidas beneficios tanto ambientales como sociales. A su vez la Institución Educativa Colegio San Antonio conformada por las sedes San Francisco, San Martín, Turbay Ayala y su Sede Principal, a la cual asisten estudiantes de escasos recursos económicos ubicados en los estratos 1 y 2 presentan problemas frecuentes del ámbito ambiental. Lo que conlleva a incentivar a los jóvenes a un mejor cuidado del planeta, desde cierta edad por el cuidado y amor por el medio ambiente.

Se propone trabajar un diseño curricular de reconstrucción social ambiental en nuestra comunidad Educativa, dedicando un espacio para fortalecer el cuidado y preservación

del medio ambiente, buscando estrategias metodológicas y hacer que este proyecto garantice la tranquilidad de vivir en un ambiente sano.

En primera instancia se realizara la sensibilización de conocimientos sobre educación ambiental a los estudiantes de la Institución Educativa. Seguidamente se busca crear en la comunidad una disposición de trabajo continuo y un ambiente dinamizador, pretendiendo fortalecer las estrategias cuidando de nuestro medio ambiente, evitando así la contaminación visual, auditiva y residuos que se generan dentro de las aulas y otros espacios de la institución, es decir que el estudiante se sienta comprometido y adopte hábitos del buen manejo de las basuras y evitar al máximo el ruido a la hora de interactuar en nuestro entorno social. Se debe tener en cuenta el planteamiento y desarrollo de un subproyecto de ornato y embellecimiento, tendiente a fortalecer la presentación, cuidado, mantenimiento de plantas y carteleras de la Institución, fomentando así valores ecológicos, estéticos, que conlleven al crecimiento ambientalista de todos los entes de la comunidad educativa. Ya que estamos interesados en combatir los numerosos problemas que presentamos incluyendo la contaminación auditiva sabiendo que por estar expuestos a altos niveles de ruido que es causante de estrés y grandes lesiones a nuestra salud. El ruido está presente en todos los momentos de nuestra vida, no solo en las aulas de clase, y en el entorno que nos encontremos.

Este proyecto es una propuesta educativa que tiene como fin concientizar a toda la comunidad en la importancia de actuar y participar responsablemente en el manejo de

la contaminación, además se sugiere un mejor aprovechamiento del sub proyecto de lombricultura y el embellecimiento y ornato de la institución educativa, que mejorara la calidad de vida de la comunidad educativa, ejercitando al educando en la solución de problemas cotidianos, promoviendo estrategias para la protección, conservación del medio ambiente construyendo conciencia social, y sentido de pertenencia. Además reorganizar el equipo dinamizador de la comunidad educativa, fomentando en ellos la cultura ambiental a través de las actividades a realizar en las fechas ambientales programadas, se organizara el grupo de estudiantes de cada una de las sedes con capacidad de liderazgo escolar y comunitario, para aprender a reciclar y a un adecuado manejo del subproyecto de lombricultura existente en la sede Turbay Ayala con fines educativos ,orientados a los estudiantes hacia la reconstrucción de valores y actitudes para el mejoramiento y conservación del medio ambiente, fomentando el emprendimiento con la producción y la comercialización del abono producido. Hacer conciencia sobre el problema social, físico y psicológico de estar expuesta a altos niveles de ruido. Se definirían parámetros que con lleven a la correcta aplicación y desarrollo del subproyecto de ornato en cada una de las sedes de la Institución, organizando grupos de trabajo en cada una de las sedes para el embellecimiento y mantenimiento de la planta física.

1.1.11.9 Escuela de padres

El proyecto de escuela de padres se había venido trabajando bajo la orientación de docentes a quienes se les encargaba, a partir del 2012 se le asignó a la Psicoorientadora, quien vio la necesidad de reestructurarlo de acuerdo al diagnóstico y

a la lectura de contexto realizado a través de encuestas, observación directa y entrevistas. Con base en el diagnóstico se elaboraron unos objetivos que permitieran mitigar la problemática detectada, buscando promover un cambio de actitud en los padres de familia frente a sus problemas y los de la sociedad, además ofrecer a los padres de familia la oportunidad de reflexionar sobre su responsabilidad en el proceso de formación integral de sus hijos.

A través de las encuestas aplicadas a padres de familia y docentes, se programaron una serie de actividades que se han venido desarrollando cada año y por periodos académicos, por sedes y en forma general, en la sede central con temas específicos como:

- ✓ Familia y Educación, ¿Conozco a mis hijos? El involucramiento parental
- ✓ La drogadicción y sus consecuencias
- ✓ ¿Sabemos comunicarnos?
- ✓ Educar para la no violencia
- ✓ Cómo ayudar a su hijo estudiante
- ✓ Autoridad familiar y pautas de crianza
- ✓ Los hijos y la toma de decisiones en la elección profesional
- ✓ Violencia intrafamiliar
- ✓ Prevención de abuso sexual
- ✓ Ley 1620 y su decreto reglamentario 1965
- ✓ Orientación en salud pública

Los talleres y temas a tratar son desarrollados por la Psicoorientadora, por conferencistas: Psicólogos, Abogados, Padres de familia miembros de la Red PAPAZ.

La asistencia de los padres de familia ha aumentado progresivamente, se ha observado que da mejores resultados por sedes, observación que se tendrá en cuenta para los años venideros.

1.1.11.10 Proyecto psicosocial

El proyecto se había venido trabajando en la Institución desde el 2010 a cargo de la docente de Filosofía, basado en dos líneas de prevención: de sustancias psicoactivas y prevención de embarazos en adolescentes, con el objetivo de contribuir a la generación de acciones de atención y prevención de los riesgos que afectan el clima escolar de la institución.

En el 2014 el proyecto se le delegó a la Psicoorientadora quien se encargó de hacerle los ajustes pertinentes y correspondientes de acuerdo al diagnóstico y a la lectura de contexto realizado, desarrollando actividades de prevención por grados.

Estadísticamente se ha observado que han disminuido significativamente los embarazos en adolescentes en la Institución: en el 2014 hubo 5 niñas embarazadas con edades que oscilan entre 14 y 16 años, en el 2015 hubo 4 niñas embarazadas con edades que oscilan entre 15 y 16 años, en el 2016 hubo 1 niña embarazada con edad

de 16 años. Uno de los objetivos que espera alcanzar el proyecto es que logre contribuir en la mitigación significativa de los embarazos en las adolescentes.

Al observar y analizar el proyecto psicosocial y el de Educación Sexual se detectó que habían varios temas relacionados, por lo tanto se busca articularlos para así fortalecer el trabajo de tal forma que conlleve al logro de los objetivos con eficiencia, eficacia y efectividad.

En relación al consumo de sustancias psicoactivas no hay una estadística real, porque no existen pruebas que identifiquen a los estudiantes, solo se escuchan comentarios, por lo que se insiste en la prevención continua con estrategias específicas que permitan su disminución. (Anexo 13)

1.1.11.11 Proyecto de vida

A partir de 2010, se trabajó en el del área de Ética y Valores el Proyecto de vida desde noveno grado, profundizándolo en décimo y undécimo, a través de la Psicoorientadora de la Institución. En el noveno grado se aplican encuestas y cuestionarios de orientación vocacional y profesional, test de inteligencia, de personalidad, de intereses, de aptitudes y actitudes con el objetivo de orientar a los estudiantes en la selección de las modalidades ofertadas en la parte técnica y además con el objetivo de ayudarles a visionar su futuro profesional.

Tomando como base los datos emanados del grupo de egresados existente en la institución se puede corroborar que el proyecto desarrollado ha sido de mucha utilidad puesto que se evidencia que algunos de los estudiantes egresados de la Institución, han seguido las carreras profesionales de acuerdo a la modalidad elegida y direccionada en dicho proyecto, a las actividades programadas en ética y valores y a los resultados de los test.

El proyecto de vida debe ser Institucional se debe implementar a partir de Transición hasta 11º, por lo que se reestructurará y se tendrá en cuenta su ejecución a partir del año 2017.

La reestructuración del proyecto se implementará a través de cartillas, diseñadas y elaboradas desde Psicoorientación, las cuales deberán ser desarrolladas por los docentes de Ciencias Naturales y/o titulares, en cada una de las aulas de clase bajo la coordinación de la Psicoorientadora, finalizando el 2016 las cartillas serán socializadas para su respectiva aprobación e implementación.

1.2 Componente administrativo

1.2.1 Organigrama

El Organigrama de la Institución Educativa Colegio San Antonio, municipio de Villa del Rosario, es una representación gráfica de la estructura organizacional en la que se indica y muestra, en forma esquemática, la posición de la áreas y/o gestiones que la integran, sus líneas de autoridad, relaciones de personal, comités permanentes, líneas de comunicación y de asesoría.

El Organigrama tiene las siguientes finalidades:

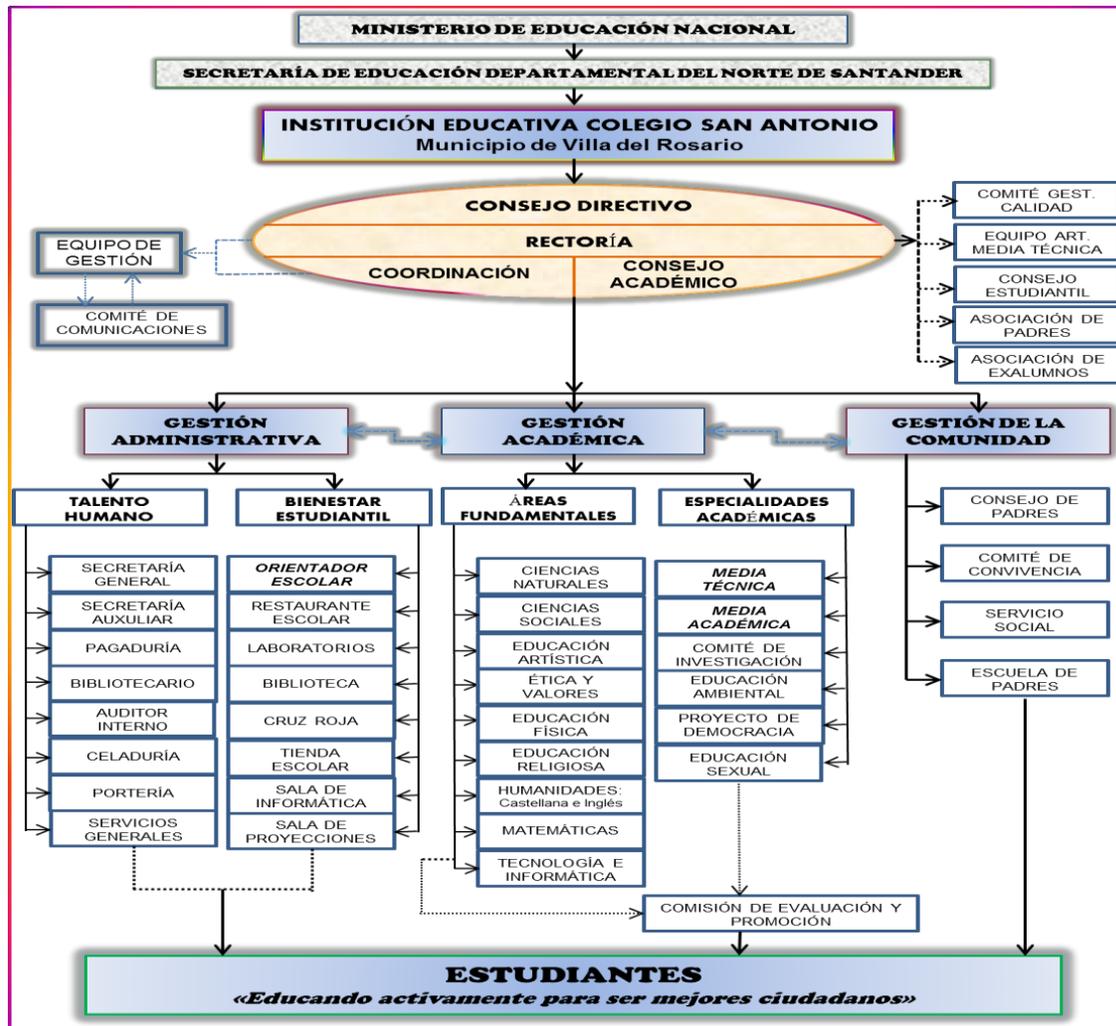
Representa las diferentes unidades que constituyen la Institución Educativa, con sus respectivos niveles jerárquicos.

Desempeña un papel informativo, al permitir que los integrantes de la organización conozcan, a nivel global, sus características generales.

Sirve de instrumento para el análisis estructural, pues expone las particularidades esenciales de la organización.

Son apropiados para lograr que los principios de la Institución operen.

El Organigrama de la Institución Educativa Colegio San Antonio, municipio de Villa del Rosario, presenta aspectos fundamentales tales como: los entes gubernamentales encargados del servicio educativo y que tienen injerencia directa, la Gestión Directiva con los organismos de dirección, la Gestión Administrativa y Financiera con los recursos disponibles, la Gestión Académica base del proceso enseñanza y aprendizaje y la Gestión Comunitaria. Como eje fundamental están los educandos, a los cuales se dirigen y orientan los procesos de eficiencia, eficacia y efectividad.



1.3.2 Gobierno escolar

El Gobierno Escolar, está compuesto por el Rector, el Consejo Directivo y el Consejo Académico y su función es velar por los derechos y deberes de la comunidad estudiantil, los diferentes entes de apoyo son el Consejo de Padres, la Asociación de Padres de Familia, el Consejo Estudiantil, el Personero, según lo estipulado en la ley 115 del 94. El Personero o personera es un estudiante matriculado en el último grado elegido democráticamente, destacado por su sentido de pertenencia, liderazgo, dinamismo, espíritu de servicio y participación activa en la vida escolar; Su cargo es

incompatible con el de representante de los estudiantes ante el Consejo Directivo y Contralor escolar. La Contraloría Escolar es un mecanismo de promoción y fortalecimiento del control social de los recursos del fondo de Servicios Educativos, que surgió por la Ordenanza No, 001 Asamblea Departamental Norte de Santander.

El Gobierno Escolar involucra a todos los estamentos de la comunidad educativa en la formación integral de los educandos, en los procesos educativos y el respeto por los Derechos Humanos, algunos de ellos son:

- ✓ El Rector o Director es el encargado de velar por el cumplimiento del Proyecto Educativo Institucional, con la participación de los distintos actores de la comunidad educativa y ha de responder por la calidad de la prestación del servicio, presidir los Consejos Directivos y Académicos, coordinar los órganos del gobierno escolar, además de formular y dirigir la ejecución de los Planes de Mejoramiento Institucional, el aumento de la cobertura y de la calidad.

- ✓ El Consejo Directivo es el órgano de participación de la comunidad. Está compuesto por el rector, dos representantes de los docentes, dos representantes de los padres de familia, un representante de los estudiantes, elegido por el consejo estudiantil y un representante del sector productivo.

- ✓ El Consejo Académico, integrado por directivos docentes de cada área o grado, debe reunirse periódicamente para estudiar, modificar y ajustar el currículo, organizar del plan de estudios y la evaluación anual e institucional.

- ✓ La población beneficiaria es toda la comunidad educativa, el sector productivo y su área de influencia por esto se debe sensibilizar a estudiantes y padres de familia acerca de la importancia de la democracia en la vida política del país y de las Instituciones Educativas, conocer los derechos y deberes de toda la Comunidad Educativa para hacerlos cumplir, y respetar a cada uno de los miembros de la Institución Educativa Colegio San Antonio, elegir democráticamente a todos los representantes al Gobierno Escolar de los estamentos que conforman la comunidad educativa del Colegio San Antonio, para poder propiciar la práctica de valores cívicos, sociales, políticos y familiares en las actividades democráticas y del gobierno escolar.

- ✓ El recurso humano está conformado por los docentes del área de Ciencias Sociales, con la colaboración del resto de docentes, quienes orientan y motivan a la comunidad educativa (estudiantes, padres de familia, directivos administrativos) del colegio San Antonio en el municipio de Villa del Rosario, a quienes se les explica qué es el gobierno escolar y su importancia, con quienes se pretende desarrollar el proyecto transversal de Democracia, donde se promueva una educación social con espacios de participación democrática, de opinión libre y de desarrollo y que conllevará a definir específicamente el término Democracia dentro de la concepción del Estado colombiano, lo cual les permitirá apropiarse de los conceptos básicos de Constitución, derechos y

deberes y formas de participación. Así la comunidad educativa asume roles de responsabilidad, capacidad de decisión y análisis.

Los estudiantes de once grado(Personero) y décimo grado(Contralor) que deseen y cumplan los requisitos se postulan para participar del Gobierno Escolar (al consejo estudiantil, representante estudiantil, diversos comités, Personero y Contralor de los estudiantes), haciendo su inscripción ante el comité electoral seguidamente realizan sus campañas, por último son elegidos por votación popular de los estudiantes, el mismo proceso se desarrolla para la elección de los docentes y padres de familia que deseen conformar el gobierno escolar, como máximo ente decisorio de la institución educativa.

Los candidatos a Personería y Contraloría harán su campaña, utilizando un logotipo, slogan, y un grupo de colaboradores, por medio de carteles, anuncios y avisos difunden su programa de gobierno, generalmente tiene el apoyo y participación de los padres de familia. El día de la Elección, participan todos los estudiantes y docentes, padres de familia, administrativos y sector productivo; que abarcará el año lectivo 2016 a partir de la fecha estipulada en el cronograma de actividades en la conformación del gobierno escolar del plantel educativo colegio San Antonio de Villa del Rosario.

Se utilizan las nuevas tecnologías (TIC), computadores y plataforma de Web Colegios, para realizar las elecciones de los diferentes entes del Gobierno Escolar como Personero y Contralor Estudiantil, así mismo en la capacitación de los estudiantes y padres de familia con videos instructivos y sensibilizadores. Se cuenta con el apoyo del

colegio en el referente a gastos para el desarrollo y la ejecución del proyecto de gobierno escolar del colegio San Antonio de Villa del Rosario.

1.2.3 Manual de convivencia

Decreto 1075 de 2015 Título 3. Capítulo 1 y sección 4, artículo 2.3.3.1.4.1

El Manual de Convivencia constituye un acuerdo de voluntades entre todos los estamentos de la comunidad, que consciente de la necesidad de unas reglas claras que armonicen la convivencia escolar y social de la Institución Educativa Colegio San Antonio del municipio de Villa del Rosario se dieron a la tarea de pactar las conductas básicas de vida, que se plasman en sus contenidos. “Es el marco institucional que regula la vida en comunidad”. Establece las tareas a seguir con el objetivo esencial de la búsqueda de la armonía dentro de la Institución como fundamento, para que ésta pueda ser considerada como generadora del clima adecuado para desarrollar el proceso formativo de estudiantes y demás personas, al tenor de salvaguardar los derechos y libertades de los miembros del plantel.

Todo lo anterior sabiendo que quienes son responsables en la formación del individuo a nivel constitucional, son la familia, la sociedad y el estado, basándose en los aspectos legislativos contenidos en la Constitución Política de Colombia de 1.991, en la Ley General de Educación o Ley 115 de 1994, en el Código de la Infancia y de la Adolescencia o Ley 1098 del 8 de Noviembre de 2006, Ley 1620 del 15 de marzo 2013 y su decreto reglamentario 1965 del 11 de septiembre del 2013, Decreto 1075 de mayo de 2015, Decreto 1108 de mayo 31 de 1.994. Decreto 1286 del 27 de abril de

2.005. Decreto 1290 del 16 de abril de 2.009. Decreto 1482 de 2011. Sentencias de la Corte Constitucional, además de los lineamientos emanadas por el Ministerio de Educación Nacional y las sentencias de la Corte Constitucional y del Consejo de Estado.

El empeño permanente consiste en que la oferta educativa de la Institución Educativa Colegio San Antonio, encarne como principios los siguientes: colaboración y la solidaridad, Desarrollo de una Pedagogía Activa.

Se busca con el Manual de Convivencia, establecer “UN PACTO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y LA CONVIVENCIA PACIFICA”; a través de la concertación, reformándolo y adaptándolo conforme a los nuevos preceptos pedagógicos y legales de la Institución Educativa Colegio San Antonio y a las disposiciones y exigencias más apremiantes, los principios institucionales, los derechos, los deberes, procedimientos, régimen académico, acuerdos y anexos para la convivencia escolar.

Por lo anteriormente expuesto y de acuerdo a los principios de ciencia, honor, virtud y lealtad (escudo de la Institución), se establecen las relaciones de convivencia que integren a todos los estamentos que conforman la comunidad educativa como son directivos docentes, docentes, estudiantes, padres de familia, personal administrativo y ex alumnos, mirando en una misma dirección, que conlleve a engrandecer la Institución Educativa y al educando como centro del proceso formativo: “Educando activamente para formar mejores ciudadanos”.

El Manual de Convivencia tiene carácter de norma, que regula el contrato de matrícula y las relaciones escolares y laborales entre miembros de la comunidad educativa, teniendo como fundamento la dignidad humana, la democracia participativa, la formación integral, la convivencia, el orden, la libertad, el sentido de pertenencia, el diálogo, la concertación, la autoridad, la formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la educación para la Sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar. Es un instrumento pedagógico adscrito al Proyecto Educativo Institucional, que se convierte en el marco de referencia y tiene como objetivos.

Formar estudiantes libres y responsables de derechos y deberes para la comunidad educativa; convirtiéndose en una herramienta que permita una mejor orientación en el cumplimiento de los deberes, y exigencia de los derechos de quienes conforman la comunidad educativa acorde a la Ley 1620 de 2013 y al Decreto 1965 de 2013.

Propiciar el descubrimiento y desarrollo de aptitudes y capacidades personales.

Fomentar el máximo respeto por sí mismo y por los demás

Conducir a relaciones cada vez más sinceras, respetuosas y solidarias

Socializar y respetar los Pactos de Aula.

El lema institucional es: “Educar activamente para formar mejores ciudadanos” y se enmarca dentro de los valores enunciados en el escudo: Ciencia, honor, virtud y lealtad.

Acordes con la concepción inmersa en la misión, visión, principios, valores y filosofía institucionales, las actividades que se programen y ejecuten en el Colegio San Antonio, estarán encaminadas a formar íntegramente hombres y mujeres de bien, capaces de convivir pacífica y democráticamente, de tal forma que cuando alcancen un óptimo nivel de formación, puedan contribuir en el proceso de transformación social y de desarrollo que requiera la comunidad donde actúen.

LA MATRÍCULA. La matrícula es un contrato civil donde las partes se comprometen a cumplir con el Manual de Convivencia, y cualquiera de las partes puede dar por terminado, en caso de incumplimiento parcial o total. Los padres o tutores y los educandos al firmar la matrícula correspondiente de sus hijos, estarán aceptando el mismo.

COMUNIDAD EDUCATIVA. Según el Artículo 6 de la Ley General de Educación y del Artículo 18 del Decreto 1860 de 1994, la Comunidad Educativa está constituida por las personas que tienen responsabilidades directas en la organización, desarrollo y evaluación del Proyecto Educativo Institucional –PEI- que se ejecuta en la Institución Educativa. Se compone de los estudiantes, padres de familia y/o acudientes, docentes, directivos docentes, administrativos y egresados. Todos los miembros de la comunidad educativa son competentes para participar en la dirección de la Institución Educativa y lo harán por medio de sus representantes en los órganos del Gobierno Escolar.

DERECHO. Es el conjunto de calidades y prerrogativas inherentes a todos los seres humanos, surgidas de la dignidad que por el sólo hecho de ser personas tienen, que los cuales son de carácter esencial y son exigibles en cualquier momento y lugar. Los

derechos están reconocidos por las normas y a su vez ofrecen herramientas a cada persona para exigirlos, ejercerlos y defenderlos.

DEBERES. Es la obligación que afecta a cada persona de actuar según los principios de la moral, la autoridad y de su propia conciencia, así el deber es inherente.

Para mejorar la comprensión y el entendimiento se definen y dejan claro los siguientes conceptos: Conflicto, falta, Competencias ciudadanas, educación para la democracia, Educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, Acoso escolar (bullying).

Dentro la agresión escolar se considera: Agresión física, Agresión verbal, Agresión gestual, Agresión relacional, agresión electrónica. Ciberacoso, escolar (Ciberbullying), violencia sexual, vulneración de los derechos de niños, niñas y adolescentes, correctivo, prohibición, conflictos manejados inadecuadamente, autonomía escolar, conducto regular, Restablecimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, derecho a la educación, obligaciones especiales de la institución educativa. En términos generales se considera como derecho-deber, la oportunidad que tienen los miembros de la comunidad educativa de mejorar la convivencia escolar, pensando más en un mecanismo de autorregulación, que en coerción o presión que conlleve a más violencia. De igual manera se estimula claramente los procedimientos de estudiantes, padres de familia y/o acudientes deben seguir en sus reclamos.

De igual manera se determinan claramente los estímulos a los docentes y otros funcionarios, lo mismo que los deberes de docentes y directivos docentes. Funcionalidad del comité de convivencia.

1.2.4 Planta física



Corresponde a 7 salones, un comedor escolar, una cancha deportiva , y un aula para biblioteca, 2 baños.

1.2.5 Recursos y equipamiento



1.2.6 Campos deportivos



1.3 Componente pedagógico

1.3.1 Plan de asignatura y sus dimensiones

1.3.1.1 PREESCOLAR

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: PRESCOLAR PERIODO: PRIMERO

DOCENTE: RAMÓN EMILIO PARADA

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL

Adquiero autonomía y confianza para realizar de manera adecuada actividades en mi contexto personal familiar y escolar

INTEGRACIÓN SOCIAL:

Me integro de manera activa con niños de mi edad y expreso sentimientos y actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Poseo habilidades y destrezas elementales que me permiten el manejo de implementos y herramientas en actividades recreativas propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
<i>MOTRICIDAD</i>	Desarrolla capacidades	<i>PASOS A SEGUIR</i>	Reconoce las partes

GRUESA.	y habilidades en la	<i>PARA ALCANZAR</i>	de su cuerpo
Tonicidad:	ejecución de	<i>EL DESEMPEÑO</i>	
Posición de	movimientos con todas	<i>DE LOS</i>	Identifica los
pies	las partes de su cuerpo	<i>ESTUDIANTES</i>	movimientos de
Posición	con buena coordinación		nuestro cuerpo
sentado		Ejercicios de	
Posición de	Desarrolla habilidades	conocimiento	Imita el movimiento
rodillas	motoras en la	corporal e	de algunos animales
Posición	realización de	identificación de los	
acostados	actividades de	movimientos de	Produce
De cubito	desplazamiento que	cada una de las	movimientos con
abdominal	requieran agilidad ,	partes del cuerpo.	ajuste a estímulos
Fetal	precisión y ritmo		reales y simbólicos. .
		Ejercicios de	
	Mantiene su correcta	ejecución arriba,	Gusta de actividades
	posición	abajo, y en la	motrices
		secuencia indicada.	compartidas.
Control			Discrimina diferentes
postural y	Realiza diferentes	Ejercicios variados	momentos de tiempo
dinámica	ejercicios	con las diferentes	y es preciso en la
general	comprometiendo	partes del cuerpo	coordinación óculo-
	algunas partes de su	en forma	manual
Caminar	cuerpo	coordinada y en las	

Gatear		distintas posiciones	
Marchar	Coordina movimientos		
Correr	con su cuerpo	Imitación de	
Saltar		animales y	
	Muestra armonía corporal cuando realiza los ejercicios	personas siguiendo trayectoria, y compás	
	Mantiene buena posición corporal en cada ejercicio		
	Flexiona su cuerpo en cualquier dirección manteniendo el control respiratorio		
	Realiza movimientos utilizando elementos		

Vo.Bo. COORDINACIÓN _____ FIRMA

DEL DOCENTE: _____

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ PRESCOLAR _____ PERIODO: _____ SEGUNDO _____ DOCENTE:

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DE DESARROLLO PERSONAL

Adquiero autonomía y confianza para realizar de manera adecuada actividades en mi contexto personal familiar y escolar

INTEGRACIÓN SOCIAL:

Me integro de manera activa con niños de mi edad y expreso sentimientos y actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Poseo habilidades y destrezas elementales que me permiten el manejo de implementos y herramientas en actividades recreativas propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
MOTRICIDAD GRUESA.	Desarrolla capacidades y habilidades en la ejecución de movimientos con todas	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i>	Reconoce las partes de su cuerpo Identifica los movimientos de

Lanzar	y las partes de su cuerpo con buena coordinación		nuestro cuerpo
recibir		Ejercicios de	Imita el movimiento
Rodar	Desarrolla habilidades motoras en la	conocimiento corporal e	de algunos animales
driblar	realización de	identificación de los	Produce movimientos
Balancear	actividades de	movimientos de	con ajuste a
Transportar	desplazamiento que requieran agilidad , precisión y ritmo	cada una de las partes del cuerpo.	estímulos reales y simbólicos. .
Ejercicios	Realiza diferentes	Ejercicios de	Gusta de actividades
con	ejercicios	ejecución arriba,	motrices
elementos:	comprometiendo	abajo, y en la	compartidas.
Aros	algunas partes de su cuerpo	secuencia indicada.	Discrimina diferentes
Cuerdas		Ejercicios variados	momentos de tiempo
Bloques	Coordina movimientos	y es preciso en la	coordinación óculo-
Balones	con su cuerpo	partes del cuerpo	manuales
Bancos		en forma	Controla los
Mesas	Muestra armonía corporal cuando realiza los ejercicios	coordinada y en las distintas posiciones	movimientos del
		Imitación de	cuerpo y la mente

	<p>Mantiene buena posición corporal en cada ejercicio</p> <p>Flexiona su cuerpo en cualquier dirección manteniendo el control respiratorio</p> <p>Realiza movimientos utilizando elementos</p>	<p>animales y personas siguiendo trayectoria, y compás</p>	
--	--	--	--

Vo.Bo. COORDINACIÓN _____ FIRMA

DEL DOCENTE: _____

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ PRESCOLAR _____ PERIODO: _____ TERCERO _____ DOCENTE: _____

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Adquiero autonomía y confianza para realizar de manera adecuada actividades en mi contexto personal familiar y escolar

INTEGRACIÓN SOCIAL:

Me integro de manera activa con niños de mi edad y expreso sentimientos y actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Poseo habilidades y destrezas elementales que me permiten el manejo de implementos y herramientas en actividades recreativas propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
MOTRICIDAD GRUESA. Equilibrio: Estático Dinámico Estructura de espacio: Temporal: Ritmo	desarrolla habilidades en la ejecución de movimientos corporales realizando ejercicios que permitan su equilibrio y resistencia en el manejo de los músculos grandes y pequeños Establece relaciones espacio temporales	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Ejercicios de equilibrio corporal. Camina entre obstáculos llevando elementos	Identifica diferentes posiciones de equilibrio Observa como se deben subir y bajar los peldaños Identifica los distintos objetos Realiza posiciones de equilibrio Discrimina diferentes momentos de tiempo y

<p>Sistema de referencia (lateralidad)</p> <p>Lateralidad del cuerpo</p> <p>Lateralidad con relación a otra persona</p>	<p>con respecto a su cuerpo, al de los demás y a otros objetos</p> <p>Desarrolla habilidad motriz en el manejo del sistema de referencia, lateralidad con relación a su propio cuerpo al del otro y el de su contexto.</p> <p>Realiza ejercicios mostrando buen equilibrio</p> <p>Conserva el equilibrio al caminar por entre obstáculos llevando elementos</p>	<p>sube y baja las gradas</p> <p>se ubica dentro del patio de acuerdo con cada orden dada</p> <p>no invade el lugar de su compañero</p>	<p>es preciso en la coordinación óculo-manual</p> <p>Describe los elementos</p> <p>Inventa ejercicios de equilibrio</p>
--	---	---	---

	<p>en las diferentes partes del cuerpo</p> <p>Sube y baja peldaños de la escalera</p> <p>Se ubica en el espacio teniendo como eje su esquema corporal</p> <p>Se ubica en diferentes posiciones según la indicación dada</p>		
--	---	--	--

Vo.Bo. COORDINACIÓN _____ FIRMA

DEL DOCENTE: _____

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ PRESCOLAR _____ PERIODO: _____ CUARTO _____ DOCENTE: _____

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL

Adquiero autonomía y confianza para realizar de manera adecuada actividades en mi contexto personal familiar y escolar

INTEGRACIÓN SOCIAL:

Me integro de manera activa con niños de mi edad y expreso sentimientos y actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Poseo habilidades y destrezas elementales que me permiten el manejo de implementos y herramientas en actividades recreativas propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
MOTRICIDAD GRUESA. Control respiratorio Recreación y deporte para todos Deporte para	Desarrolla resistencia y agilidad en el manejo de ejercicios respiratorios básicos en el inicio y terminación de actividades que impliquen agilidad y movimiento	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Soplar con boca y nariz diferentes elementos como velas, globos, fósforos, papel,	Identifica la respiración normal de la agitada Reconoce las maneras de jugar con las distintas partes del cuerpo

<p>todos</p> <p>Ejercicios pre deportivos de fútbol, voleibol, baloncesto, y atletismo</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>MOTRICIDAD FINA</p> <p>Control De: ojos, lengua, labios, mejilla, dedos.</p> <p>Madurez grafo motriz:</p> <p>Independencia de brazo mano, dedos</p>	<p>Disfruta de la recreación como elemento dinamizador en el proceso de construcción del conocimiento y desarrollo integral de la persona</p> <p>Ejercita la coordinación de ojos lengua y digitales desarrollando habilidades básicas en el proceso lecto escritor</p> <p>Retiene la respiración por espacios de tiempo</p>	<p>plumas etc.</p> <p>Hacer burbujas y detener la respiración y hacer conteo</p> <p>Rodar, patear, cabecear, lanzar y driblar un balón</p> <p>Manejar el trompo</p> <p>La metra, derribar clavas, jugar gloria</p> <p>Realizar movimientos con los diferentes dedos de las manos,</p>	<p>Describe las partes del cuerpo que se usan para cada deporte</p> <p>Comprende el uso de las distintas partes de su cuerpo</p> <p>Crea movimientos con el balón con distintas partes del cuerpo</p> <p>Propone el movimiento con cada uno de las partes de su cuerpo</p>
--	--	---	--

	<p>moderados</p> <p>Sopla objetos livianos manteniéndolos en el aire `por espacios de tiempos moderados sin dejarlos caer</p> <p>Muestra resistencia al realizar ejercicios respiratorios</p> <p>Participa, se integra y coopera en actividades lúdico recreativas</p> <p>Goza y disfruta de los juegos recreativos</p> <p>Sabe ganar y perder en sus juegos y competencias</p>		
--	---	--	--

Vo.Bo. COORDINACIÓN _____ FIRMA

DEL DOCENTE: _____

1.3.1.2 Grado primero

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ PRIMERO _____ PERIODO: _____ PRIMERO _____ DOCENTE:

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACIÓ SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas básicas en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
EXPERIENCIAS Y CONCEPTOS BASICOS	I Se desempeña con agilidad, fuerza y destreza motora	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS</i>	Reconoce las partes del cuerpo

<p>CONOCIMIENTO CORPORAL</p>	<p>Corre, salta y camina con agilidad y resistencia</p>	<p><i>ESTUDIANTES</i></p> <p>Ejercicios de conocimiento corporal e</p>	<p>Identifica los movimientos de nuestro cuerpo</p>
<p>TENSION Y RELAJACION</p>	<p>Identifica las partes del cuerpo y porta correctamente el uniforme de edu física</p>	<p>identificación de los movimientos de cada una de las partes del cuerpo.</p>	<p>Realiza ejercicios utilizando las distintas partes del cuerpo</p>
<p>GLOBAL Y SEGMENTARIA</p>	<p>participa activamente en el desarrollo de la clase</p>	<p>Ejercicios de tensión, relajación de movimientos.</p>	<p>Propone ejercicios para las distintas partes de su cuerpo</p>
<p>EQUILIBRIO EN LAS POICIONES BASICAS</p>	<p>Identifica las partes del cuerpo, en sí mismo y en los demás.</p> <p>Desarrolla habilidades para identificar direcciones.</p>	<p>Ejercicios de control respiratorio, tensión y relajación</p> <p>Coordinación, respiración y relajación</p>	<p>Orienta ejercicios con las distintas partes de su cuerpo</p>

	<p>Controla el movimiento de las partes del cuerpo.</p> <p>Desarrolla la tensión y la relajación y aplicarlas al control corporal en diferentes posiciones.</p> <p>Ejercita el equilibrio en posición estática y en movimiento.</p>		
--	---	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ PRIMERO _____ PERIODO: _____ SEGUNDO _____ DOCENTE: _____

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACI3N SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas b3sicas en la pr3ctica de actividades de car3cter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
EXPERIENCIAS Y CONCEPTOS BASICOS	Se desempeña con agilidad, fuerza y destreza motora Corre, salta y camina con agilidad y resistencia	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i>	Reconoce los ejercicios aprendidos Describe los movimientos propios del ejercicio

COORDINACION DINAMICA GENERAL FORMAS BASICAS DE LOCOMOCION	Identifica las partes del cuerpo porta correctamente el uniforme de edufisica participa activamente en el	Explicación Demostración Ejecución Práctica Repetición	Crea movimientos que se semejen con los vistos en clase Organiza actividades en las que se realizan los ejercicios de clase
ORIENTACION ESPACIAL IDENTIFICACION DE DIRECCIONES BASICAS	desarrollo de la clase Controla el movimiento de las partes del cuerpo.	Trabajo individual Trabajo en grupo Aprender a jugar cuando se gana	Identifica los movimientos coordinados de nuestro cuerpo
PERSEPCION TEMPORAL, CONCEPTO DURACION Y	Desarrolla competencias motoras en variedad de formas y	Aprender a jugar cuando se pierde El manejo adecuado de los implementos deportivos	

ORDEN	<p>movimientos</p> <p>Realiza habilidades en las formas básicas del movimiento a través de ejecución de ejercicios siguiendo distintas direcciones</p> <p>Desarrolla actitudes de percepción temporal</p> <p>Aplica el concepto de duración y orden en sus ejercicios</p>		
-------	---	--	--

GRADO: _____ PRIMERO _____ PERIODO: _____ TERCERO _____ DOCENTE: _____

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACI3N SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas b3sicas en la pr3ctica de actividades de car3cter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
CONDUCTAS SICOMOTORAS ELEMENTALES	Desarrolla destrezas motoras y control corporal en una variedad de ejecuci3n de muchas formas de movimiento de acuerdo a su nivel	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicaci3n	Reconoce los ejercicios que mejoran su coordinaci3n Describe los movimientos

<p>COORDINACION OCULO MANUAL, COODINACION FINA OCULO PEDICA</p> <p>AJUSTE POSTURAL, CONTROL CORPORAL Y EQUILIBRIO EN ALTURA</p> <p>PERSEPCION RITMICA BASICA</p>	<p>y desarrollo cognitivo</p> <p>participa en actividades físicas que promueven estilos de vida activos y saludables</p> <p>Ejecuta ejercicios que facilitan el desarrollo de la lateralidad como medio de mejorar conductas motoras</p> <p>Realiza ejercicios de coordinación: óculo –manual, coordinación fina y óculo pédica</p>	<p>Demostración</p> <p>Ejecución</p> <p>Práctica</p> <p>Repetición</p> <p>Trabajo individual</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Aprender a jugar cuando se gana</p> <p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de los implementos deportivos</p>	<p>Aplica las los movimientos coordinados en acciones de juego</p> <p>Inventa rondas partiendo de las conocidas</p> <p>Organiza juegos en los que se aplique la coordinación</p> <p>Orienta algunos ejercicios a sus compañeros</p>
--	---	--	---

	<p>participa activamente en el desarrollo de la clase</p> <p>Porta correctamente el uniforme de edufisica</p> <p>Mejora la capacidad motora, la ubicación espacial y el adecuado manejo adecuado de diferentes posiciones.</p> <p>· desarrolla habilidades y</p>		
--	--	--	--

	destrezas que le permiten interiorizar su esquema corporal y coordinación de sus acciones		
--	---	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ PRIMERO _____ PERIODO: _____ CUARTO _____ DOCENTE: _

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas básicas en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES	INDICADORES	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
------	-------------	-------------	--------------

TEMATICOS	DE DESEMPEÑO		
HACIA LA PROYECCION ESPACIAL	Se desempeña con agilidad, fuerza y destreza motora	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i>	Reconoce los segmentos de su cuerpo y el de los compañeros
POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO E INDEPENDENCIA FUNCIONAL DE SEGMENTOS	Corre, salta y camina con agilidad y resistencia	Explicación	Describe los movimientos que puede realizar con cada segmento de su cuerpo
COORDINACION TRAYECTORIAS Y DISTANCIAS ALTURA Y PROFUNDIDAD	Identifica las partes del cuerpo	Demostración	
	porta correctamente el uniforme de edufisica	Ejecución	Crea movimientos que se semejen con los vistos en clase
	participa activamente en el desarrollo de la clase	Práctica	
DIRECCIONES		Repetición	Organiza actividades en las que se realizan los ejercicios de clase
	Controla el	Trabajo individual	
		Trabajo en grupo	Identifica los movimientos de

<p>ESPACIALES</p>	<p>movimiento de las partes del cuerpo.</p>	<p>Aprender a jugar cuando se gana</p>	<p>nuestro cuerpo</p>
<p>DIRECCIONES</p>			
<p>TEMPORALES</p>	<p>Desarrolla competencias motoras en variedad de formas y movimientos</p> <p>Realiza habilidades en las ejecuciones de ejercicios utilizando los segmentos del cuerpo de manera simétrica y asimétrica</p> <p>Comprende y desarrolla hábitos</p>	<p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de los implementos deportivos</p>	

	<p>y normas básicas para poder orientarse en el espacio y el lugar</p> <p>Desarrolla actitudes de solidaridad ante las personas que conviven en su grupo y el respeto del trabajo que realizan por medio del servicio y colaboración mutua</p>		
--	--	--	--

1.3.1.3 Grado segundo

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ SEGUNDO _____ PERIODO: _____ PRIMERO _____ DOCENTE

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACI3N SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas b3sicas en la pr3ctica de actividades de car3cter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
INTEGRACION DE EXPERIENCIAS Y CONCEPTOS BASICOS COORDINACION DINAMICA GENERAL (Domina el esquema corporal. porta correctamente el uniforme de edu física participa activamente en el desarrollo de la clase	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicaci3n	Identifica las formas coordinadas de los movimientos Compara los movimientos coordinados

<p>continuidad y secuencia de movimientos)</p> <p>LATERALIDAD</p>	<p>Reconoce y aplica el control respiratorio, la tensión y la relajación al ejecutar tareas específicas</p>	<p>Demostración</p> <p>Ejecución</p> <p>Práctica</p> <p>Repetición</p> <p>Trabajo individual</p>	<p>Realiza los ejercicios coordinados</p> <p>Aplica la coordinación a sus ejercicios</p> <p>Propone la realización de ejercicios de coordinación</p>
<p>COORDINACION FINA</p>	<p>Mejora la capacidad motora, la ubicación espacial y diferentes posiciones.</p> <p>Ejecuta diversas formas de movimiento con coordinación y ritmo</p> <p>Demuestra el desarrollo y mantenimiento de la actitud física a través de</p>	<p>Trabajo en grupo</p> <p>Aprender a jugar cuando se gana</p> <p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de los implementos deportivos</p>	<p>Crea ejercicios coordinados</p> <p>Organiza y colabora con la clase</p>

	<p>actividades de expresión rítmica como rondas, bailes, y esquemas que responde a sus necesidades e intereses personales</p> <p>Fortalece su auto estima y la autonomía a través de actividades dinámicas y rítmicas</p> <p>Valora la cooperación, tomando decisiones sin perjudicar a otros</p>		
--	---	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ **SEGUNDO** _____ PERIODO: _____ **SEGUNDO** _____ DOCENTE:

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACI3N SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas b3sicas en la pr3ctica de actividades de car3cter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
INTEGRACION DE EXPERIENCIAS Y CONCEPTOS BASICOS	Cumple con tareas motrices propuestas	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i>	Identifica la ubicaci3n espacial y temporal en el sitio de trabajo
COORDINACION OCULO	Adopta con facilidad diferentes posturas y equilibrios	Explicaci3n	Compara las ubicaciones entre su sal3n de clase y su

MANUAL	el uniforme de		patio de trabajo
	edufísica	Demostración	
EQUILIBRIO	participa activamente	Ejecución	Aplica los
DINAMICO	en el desarrollo de la		conocimientos para
	clase	Práctica	ubicarse en su
			espacio familiar y
CONCEPTOS		Repetición	social
TEMPORO			Propone actividades
ESPACILES	Establece relaciones	Trabajo individual	en las que se ubiquen
(simetría y	entre su movimiento		distintas persona, y
simultaneidad)	corporal y el uso de	Trabajo en grupo	cosas de su entorno
	los implementos,		
	coordina sus	Aprender a jugar	
	movimientos de	cuando se gana	
	acuerdo con		
	diferentes ritmos y	Aprender a jugar	
	posiciones	cuando se pierde	
	Desarrolla ejercicios	El manejo	
	con desplazamientos	adecuado de los	
	y variaciones de	implementos	
	posiciones	deportivos	

	<p>Desarrollará ejercicios para mejorar desplazamientos</p> <p>Maneja el espacio de acuerdo a la altura deseada</p> <p>Afianzará la identificación de direcciones adelante, atrás, izquierda y derecha</p> <p>Ejecuta saltos en diferentes formas y ritmos</p>		
--	--	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ **SEGUNDO** _____ **PERIODO:** _____ **TERCERO** _____ **DOCENTE:** _____

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACI3N SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas b3sicas en la pr3ctica de actividades de car3cter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
CONDUCTAS PSICOMOTORAS Y PROYECCION ESPACIAL INDEPENDENCIA	Realiza ejercicios de coordinaci3n din3mica general y manejo de sogas. Realiza ejercicios de coordinaci3n óculo manual y juegos con pelota.	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicaci3n	Identifica los distintos ejercicios en los que se aplica el trabajo óculo manual y óculo p3dica Comprende las posiciones de equilibrio

SEGMENTARIA (brazos ,piernas)	Manipula con seguridad elementos variados.	Demostración Ejecución	Realiza los distintos giros
COORDINACION OCULO MANUAL – OCULO PEDICA (direcciones- distancias y alturas)	porta correctamente el uniforme de edufisica y participa activamente en el desarrollo de la clase	Práctica Repetición Corrección de errores	Orienta las ubicación de las distintas partes del cuerpo Ejecuta movimientos con ritmo
EQUILIBRIO (altura y profundidad)	Desarrolla control corporal en la ejecución de destrezas, fundamentales de locomoción, no locomoción, óculo	Trabajo individual Trabajo en grupo Aprender a jugar cuando se gana Aprender a jugar cuando se pierde	
PERCEPCION RITMICA	manuales, óculo pedicas en	El manejo adecuado	

	<p>actividades significativas</p> <p>Desarrolla competencias físicas y técnicas a través de gimnasia rítmica, experiencias básicas en minideportes</p> <p>Incrementa el diálogo y la discusión mediante la modificación hecha por los niños , a las normas de los juegos establecidos o</p>	<p>de los implementos deportivos</p>	
--	---	--------------------------------------	--

	<p>conocidos</p> <p>Destaca la importancia de la responsabilidad para la ejecución de un trabajo colectivo</p>		
--	--	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ **SEGUNDO** _____ **PERIODO:** _____ **CUARTO** _____ **DOCENTE:** _

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas básicas en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
CONDUCTAS SICOMOTORAS INICIACION A DESTREZAS ELEMENTALES CONTROL ,RESPIRATORIO TENSION Y RELAJACION COORDINACION SEGMENTARIA, EQUILIBRIO DINAMICO Y ESTATICO	Participa en actividades físicas moderadas Realiza actividades motrices aplicando destrezas elementales Participa en tareas motoras individuales y grupales. porta correctamente el uniforme de edufísica participa activamente en el desarrollo de la	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicación Demostración Ejecución Práctica Repetición Corrección de errores Trabajo individual Trabajo en grupo	Observa cómo se realizan los ejercicios de manera coordinada Identifica los distintos ritmos que necesita para la ejecución de un ejercicio coordinado Realiza los movimientos en los que aplica el ritmo y la coordinación Aplica la coordinación y el ritmo en esquemas sencillos

<p>INICIACION A LA EXPRESION RITMICA</p> <p>CONCEPTOS TEMPORO-ESPACIALES, LA VELOCIDAD</p>	<p>clase</p> <p>Revela madurez en el uso de destrezas fundamentales, locomotoras no locomotoras y manipulativas</p> <p>Participa en actividades físicas moderadas relacionadas con el ritmo a través de competencias de ejercicios que promuevan y mantienen beneficio en su cuerpo</p> <p>Reconoce las características</p>	<p>Aprender a jugar cuando se gana</p> <p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de los implementos deportivos</p>	<p>Propone la realización de ejercicios aplicando la coordinación</p> <p>Crea rondas con base en las conocidas</p> <p>Organiza rondas en los tiempos libres</p>
--	---	---	---

	<p>físicas de</p> <p>Sus compañeros en la ejecución de ejercicios rítmicos</p> <p>Demuestra una conducta responsable en ambientes de actividades físicas, tanto en el aspecto personal y el social</p>		
--	--	--	--

1.3.1.4 Grado tercero

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ **TERCERO** _____ **PERIODO:** _____ **PRIMERO** _____ **DOCENTE:** _____

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas básicas en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
<p>COORDINACION Y JUEGOS CON ELEMENTOS</p> <p>COORDINACION DINAMICA GENERAL Y MANEJO DE LA SOGA</p> <p>COORDINACION OCULO MANUAL Y</p>	<p>Participa en actividades físicas moderadas</p> <p>Realiza juegos con pelota</p> <p>Participa en tareas motoras individuales y grupales.</p> <p>porta correctamente el uniforme de edufisica</p>	<p><i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i></p> <p>Explicación</p> <p>Demostración</p> <p>Ejecución</p> <p>Práctica</p>	<p>Identifica los ejercicios que se realizan con la sogá</p> <p>Compara el trabajo con pelota y con sogá</p> <p>Realiza ejercicios en los que usa la pelota y la sogá</p> <p>Aplica la técnica a los juegos con sogá y con pelota</p>

JUEGOS DE PELOTA	participa activamente en el desarrollo de la clase	Repetición	Propone la realización de ejercicios en los que se utilicen pelotas o sogas
COORDINACION OCULO – PEDICA Y JUEGOS CON PELOTA	Ejecuta movimientos en coordinación y ritmo.	Trabajo individual	
		Trabajo en grupo	se utilicen pelotas o sogas
		Aprender a jugar cuando se gana	Crea ejercicios en los que se utilizan sogas o pelota
	Ejecuta diversas formas de movimiento con coordinación y ritmo	Aprender a jugar cuando se pierde	
	Demuestra el desarrollo y mantenimiento de la actitud física a través de actividades de expresión	El manejo adecuado de los implementos deportivos	
	Coordinada de movimientos		

	<p>Fortalece su autoestima y la autonomía a través de actividades dinámicas y rítmicas</p> <p>Valora la cooperación, tomando decisiones sin perjudicar a otros en los juegos con pelota</p>		
--	---	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ **TERCERO** _____ **PERIODO:** _____ **SEGUNDO** _____ **DOCENTE:** _____

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas básicas en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
EQUILIBRIO Y EXPERIENCIAS GIMNÁSTICAS CONTROL CORPORAL EN ROLLOS Y GIROS	Realiza posiciones invertidas teniendo en cuenta el equilibrio Participa en tareas motoras individuales y grupales.	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicación	Identifica los distintos giros Comprende las posiciones de equilibrio Realiza los distintos giros
INDEPENDENCIA SEGMENTARIA EN EL RELOJ Y LA TIGERA	Porta correctamente el uniforme de edufísica Participa	Demostración Ejecución Práctica	Ejecuta las posiciones de equilibrio Crea giros a partir de los conocidos

<p>EQUILIBRIO EN POSICIONES INVERTIDAS (parada de cabeza, parada de manos)</p>	<p>activamente en el desarrollo de la clase</p> <p>Ejecuta movimientos de control corporal en rollos y giros</p> <p>Realiza actividades motrices en las que ejecuta rollos y giros por derecha e izquierda</p> <p>Utiliza los conocimientos para la ejecución de movimientos como reloj y tijera</p>	<p>Repetición</p> <p>Corrección de errores</p> <p>Trabajo individual</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Aprender a jugar cuando se gana</p> <p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de los implementos deportivos</p>	<p>Orienta las ubicación de las distintas partes del cuerpo en los giros</p>
--	--	--	--

	<p>Identifica las posiciones: de pie, sentado y cuadrúpeda,</p> <p>Realiza ejercicios siguiendo el proceso metodológico</p> <p>Desarrolla habilidades y destrezas para la ejecución de rollos, giros, tijeras y posiciones invertidas.</p>		
--	--	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ TERCERO _____ PERIODO: _____ TERCERO _____ DOCENTE:

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACI3N SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas b3sicas en la pr3ctica de actividades de car3cter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
ALTURA Y PROFUNDIDAD EN EXPERIENCIAS ATLÉTICAS	Realiza ejercicios de coordinaci3n de carreras Realiza ejercicios de coordinaci3n de saltos participa activamente en el	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicaci3n Demostraci3n Ejecuci3n	Identifica las carreras que se realizan con o sin obst3culos Observa la ejecuci3n t3cnica de la carrera Describe los salto de altura y distancia

<p>CARRERAS SIN Y CON OBTÁCULOS</p>	<p>desarrollo de la clase</p> <p>Ejecuta movimientos con coordinación y ritmo.</p>	<p>Práctica</p> <p>Repetición</p> <p>Corrección de errores</p>	<p>Realiza trabajos en los que realiza carreras con obstáculos</p> <p>Propone movimientos de carreras y saltos</p>
<p>SALTO DE DISTANCIA Y ALTURA</p>	<p>porta correctamente el uniforme de edufísica</p> <p>Realiza actividades motrices en las carreras con y sin obstáculos</p> <p>Utiliza los conocimientos para la ejecución como la carrera con y sin obstáculos</p>	<p>Trabajo individual</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Aprender a jugar cuando se gana</p> <p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de los implementos deportivos</p>	<p>Organiza actividades en los que se trabaja las carreras y los saltos</p> <p>Orienta a sus compañeros en la ejecución de movimientos</p>

	<p>Identifica las posiciones de salidas en la carrera</p> <p>Realiza ejercicios siguiendo el proceso metodológico</p> <p>Desarrolla habilidades y destrezas en la ejecución del salto de distancia y de altura</p>		
--	--	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ TERCERO _____ PERIODO: _____ CUARTO _____ DOCENTE: _____

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Dispongo de muchas posibilidades de movimiento y las aplico cotidianamente y a través de juegos y ejercicios en mi contexto

INTERACI3N SOCIAL:

Participo y disfruto en las actividades recreativas y deportivas realizadas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Aplico mis habilidades y destrezas b3sicas en la pr3ctica de actividades de car3cter deportivo, recreativo y laboral de acuerdo con mi fase de desarrollo

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
ALTURA Y PROFUNDIDAD EN EXPERIENCIAS ATLETICAS LANZAMIENTOS: DE DISTANCIA Y ALTURA	Participa en actividades físicas moderadas Realiza ejercicios básicos de lanzamiento. Participa activamente en el	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicación Demostración	Observa la ejecución de los lanzamientos teniendo en cuenta la distancia y la altura Identifica los distintos lanzamientos aplica la velocidad

(Pelota, bastón)	desarrollo de la clase	Ejecución	indicada en cada lanzamiento
	Participa en tareas motoras individuales y grupales.	Práctica	Realiza los distintos lanzamientos
	porta correctamente el uniforme de edufísica	Repetición	Crea lanzamientos partiendo de los que ya sabe
		Corrección de errores	
		Trabajo individual	Propone realizar lanzamientos
		Trabajo en grupo	Organiza actividades en las que estén los lanzamientos
		Aprender a jugar cuando se gana	
	Realiza actividades motrices en las que realiza lanzamientos	Aprender a jugar cuando se pierde	Lidera la realización de lanzamientos en las horas libres
		El manejo adecuado de los implementos deportivos	
	Utiliza los		

	<p>conocimientos para la ejecución de distintos lanzamientos</p> <p>Identifica los lanzamientos en altura y distancia</p> <p>Realiza ejercicios siguiendo el proceso metodológico</p> <p>Desarrolla habilidades y destrezas para la ejecución del lanzamiento de pelota y de batón</p>		
--	--	--	--

1.3.1.5 Grado cuarto

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ CUARTO _____ PERIODO: _____ PRIMERO _____ DOCENTE: _

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades físicas en mi tiempo libre

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo en la organización informal de actividades lúdicas y deportiva y recreativas en mi ambiente familiar, escolar, y social

.DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Manejo las habilidades y destrezas básicas que permiten integrarme productivamente en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
EXPERIENCIAS BASICAS SOBRE TRIATLON	Participa en actividades físicas moderadas Realiza carreras,	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i>	Reconoce la importancia de la carrera

LA CARRERA	saltos y lanzamientos a través de ejercicios básicos de lanzamiento.	Explicación Demostración	Representa en un esquema los ejercicios aprendidos
LANZAMIENTO DE PELOTA	Participa activamente en el desarrollo de la clase	Ejecución Práctica	Realiza ejercicios en los que utiliza el lanzamiento de pelota Ejecuta movimientos de combinación de
SALTO LARGO		Repetición	salto y carrera
COMBINACION CARRERA, SALTO Y LANZAMIENTO	Ejecuta movimientos con coordinación y ritmo.	Corrección de errores Trabajo individual	Construye ejercicios que mejoren es esquema de interclases
	Ejecuta fundamentos técnicos De la carrera	Trabajo en grupo Aprender a jugar cuando se gana	Organiza la realiza del esquema rítmico
	Realiza	Aprender a jugar	

	correctamente los lanzamientos de pelota	los de	cuando se pierde	
	Ejecuta correctamente los fundamentos técnicos de salto largo	los	El manejo adecuado de	

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ CUARTO _____ PERIODO: _____ SEGUNDO _____ DOCENTE:

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades físicas en mi tiempo libre

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo en la organización informal de actividades lúdicas y deportiva y recreativas en mi ambiente familiar, escolar, y social.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Manejo las habilidades y destrezas básicas que permiten integrarme productivamente en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
EXPERIENCIAS GIMNASTICAS EN GRUPO FIGURAS ESTATICAS Y FIGURAS DE LOCOMOCION LA RUEDA	ejecuta los pasos metodológicos para realización de la rueda Realiza los fundamentos técnicos para las figuras estáticas y de locomoción Participa activamente en el desarrollo de la clase Participa en tareas motoras individuales	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicación Demostración Ejecución Práctica Repetición Corrección de	Identifica algunas figuras estáticas en gimnasia Reconoce las diferencias entre la parada de manos y la rueda Realiza los movimientos básicos de la rueda Aplica los movimientos específicos para realizar la rueda

	<p>y grupales.</p> <p>porta correctamente el uniforme de edufísica</p> <p>fomenta la tolerancia , cultiva lazos de amistad y compañerismo en las relaciones interpersonales</p> <p>Muestra disciplina cuando participa en actividades físicas, deportivas y recreativas</p> <p>Practica los Fundamentos para realizar figuras gimnásticas</p>	<p>errores</p> <p>Trabajo individual</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Aprender a jugar cuando se gana</p> <p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de elementos deportivos</p>	<p>propone realizar ejercicios para mejorar la ejecución de la rueda</p> <p>Lidera actividades en las que se realicen ejercicios gimnásticos</p> <p>Orienta actividades en las que se ejecuten movimientos como la rueda</p> <p>Crea movimientos con a partir de los conocidos</p>
--	---	--	--

	Participa en juegos interclases realizando ruedas		
--	---	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ CUARTO _____ PERIODO: _____ TERCERO _____ DOCENTE

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades físicas en mi tiempo libre

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo en la organización informal de actividades lúdicas y deportiva y recreativas en mi ambiente familiar, escolar, y social.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Manejo las habilidades y destrezas básicas que permiten integrarme productivamente en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
<p>FORMAS JUGADAS DERIVADAS DEL BALONCESTO</p> <p>FORMAS JUGADAS SOBREPASES Y LANZAMIENTOS</p> <p>FORMAS JUGADAS SOBRE CONDUCCION Y LANZAMIENTO</p>	<p>Participa en actividades físicas moderadas</p> <p>Realiza carreras, saltos y lanzamientos a través de formas jugadas del baloncesto</p> <p>Participa activamente en el desarrollo de la clase</p> <p>Participa en tareas motoras individuales y grupales.</p> <p>porta correctamente</p>	<p><i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i></p> <p>Explicación</p> <p>Demostración</p> <p>Ejecución</p> <p>Práctica</p> <p>Repetición</p> <p>Corrección de errores</p> <p>Trabajo individual</p>	<p>Reconoce las distintas formas jugadas por el baloncesto</p> <p>Identifica el driblen como fundamento principal del baloncesto</p> <p>Realiza pases propios del baloncesto</p> <p>Clasifica los distintos Lanzamientos del baloncesto</p> <p>Describe los lanzamientos al aro que hay</p>

FORMAS JUGADAS SOBRE PASESY CONDUCCUION	el uniforme de edufisica Asocia los patrones de movimientos con los fundamentos de las prácticas deportivas	Trabajo en grupo Aprender a jugar cuando se gana Aprender a jugar cuando se pierde	. Propone realizar competencia de driblen Inventa ejercicios de driblen y pases
FORMAS JUGADAS SOBRE CONDUCCION , PASES Y LANZAMIENTOS	Valora la competencia deportiva como elemento para su desarrollo personal Realiza técnicas del baloncesto en desarrollo del juego Afianza las técnicas del pase, detención y conducción y su aplicación en las	El manejo adecuado de elementos deportivos	Orienta la realización de lanzamientos

	prácticas		
--	-----------	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ CUARTO _____ PERIODO: _____ CUARTO _____ DOCENTE:

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades físicas en mi tiempo libre

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo en la organización informal de actividades lúdicas y deportiva y recreativas en mi ambiente familiar, escolar, y social.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Manejo las habilidades y destrezas básicas que permiten integrarme productivamente en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
FORMAS JUGADAS	Participa en actividades físicas	PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR	Compara los movimientos armónicas

DERIVADAS DEL FUTSAL	moderadas	<i>EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i>	en el juego con el de sus compañeros y corrige sus errores y los de ellos
FORMAS JUGADAS SOBRE PASES	Realiza carreras, saltos y lanzamientos a través de formas jugadas del futsal	Explicación	Desarrolla habilidades de fundamentación básica sobre el futsal mediante la ejecución del pases de cambios d ritmo ,y remate
FORMAS JUGADAS SOBRE CONDUCCIÓN Y ELUDIR	Participa activamente en el desarrollo de la clase	Ejecución	Afianza el desarrollo de valencias físicas básicas: resistencia, agilidad, fuerza y velocidad
FORMAS JUGADAS SOBRE REMATE	Participa en tareas motoras individuales y grupales.	Repetición	Participa en el desarrollo de las interclases
	porta correctamente el uniforme de edufisica	Corrección de errores	
		Trabajo individual	
		Trabajo en grupo	
		Aprender a jugar cuando se gana	

<p>FORMAS JUGADAS SOBRE PASES CONDUCCION Y REMATE</p>	<p>Ejecuta el pase de manera correcta</p> <p>Mejora sus cualidades físicas con la práctica del futsal</p> <p>Afianza sus conductas motoras con la práctica de los fundamentos deportivos del futsal</p>	<p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de elementos deportivos</p>	
---	---	--	--

1.3.1.6 Grado quinto

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ QUINTO _____ PERIODO: _____ PRIMERO _____ DOCENTE:

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades físicas en mi tiempo libre

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo en la organización informal de actividades lúdicas y deportiva y recreativas en mi ambiente familiar, escolar, y social

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Manejo las habilidades y destrezas básicas que permiten integrarme productivamente en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
EXPERIENCIAS BASICAS SOBRE LA CARRERA DE RELEVOS Y OBSTACULOS	Participa en actividades físicas moderadas Realiza carreras, saltos y lanzamientos a	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i>	Reconoce la carrera de relevos como parte de las pruebas atléticas Identifica las pruebas de campo

CARRERA DE RELEVOS	través de experiencias básicas sobre la carrera, relevos y obstáculos	Explicación Demostración	Realiza carreras de velocidad
CARRERA DE OBSTACULOS	Participa activamente en el desarrollo de la clase	Ejecución Práctica	Clasifica las distintas carreras que existen
COMBINACION	Participa en tareas motoras	Repetición	Describe las distintas pruebas de campo que hay
CARRERA DE RELEVOS Y CON OBSTACULOS	individuales y grupales. porta correctamente el uniforme de edufisica	Corrección de errores Trabajo individual	. Propone realizar carreras de 100 y 200 mts
		Trabajo en grupo	Inventa carreras más cortas
		Aprender a jugar cuando se gana	Crea elementos que le puedan servir para hacer lanzamientos
		Aprender a jugar cuando se pierde	Organiza carreras entre el grupo
	Ejecuta r carreras con y sin	El manejo adecuado	

	<p>obstáculos de manera correcta</p> <p>Busca incrementar la capacidad de resistencia mediante ejercicios</p> <p>Ejecuta ejercicios básicos usando la carrera</p> <p>Afianza el desarrollo de las valencias físicas, buscando su mejoramiento en la velocidad</p>	<p>de elementos deportivos</p>	<p>Orienta la realización de lanzamientos</p>
--	---	--------------------------------	---

	Ejecuta las valencias físicas, desarrollando su capacidad sicomotora		
--	--	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ QUINTO _____ PERIODO: _____ SEGUNDO _____ DOCENTE:

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades físicas en mi tiempo libre

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo en la organización informal de actividades lúdicas y deportiva y recreativas en mi ambiente familiar, escolar, y social.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Manejo las habilidades y destrezas básicas que permiten integrarme productivamente en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral propias de mi edad

EJES	INDICADORES DE	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
------	----------------	-------------	--------------

TEMATICOS	DESEMPEÑO		
EXPERIENCIAS GIMNASTICAS INDIVIDUALES Y CON BASTONES	ejecuta correctamente las técnicas para realizar en contra keep y keep de cabeza	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i>	Comprende las formas de ejecutar correctamente el contra keep
EL CONTRA KEEP	Participa activamente en el desarrollo de la clase	Explicación	Identifica las técnicas necesarias para realizar destrezas gimnásticas
DESTREZAS GIMNASTICAS DE CARÁCTER COLECTIVO	Participa en tareas motoras individuales y grupales.	Demostración	Realiza el keep de cabeza
CON BASTONES	Participa en tareas motoras individuales y grupales.	Ejecución	Aplica los pasos metodológicos para ejecutar el keep de cabeza
	porta correctamente el uniforme de edufísica	Práctica	cabeza
	Asocia los patrones	Repetición	organiza actividades en las que practique los ejercicios vistos
		Corrección de errores	

<p>KEEP DE CABEZA</p>	<p>de movimientos con los fundamentos del contra keep</p> <p>Reconoce el significado de sus cambios corporales y muestra hábitos de cultura personal</p> <p>Reconoce la importancia de un buen desarrollo motriz para la ejecución de movimientos de mayor dificultad</p> <p>Analiza las técnicas de realización del ejercicio propuesto cuidándose a si mismo y a sus</p>	<p>Trabajo individual</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Aprender a jugar cuando se gana</p> <p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de elementos deportivos</p>	
-----------------------	--	---	--

	<p>compañeros</p> <p>Desarrolla habilidades en la ejecución de los fundamentos básicos como: coordinación, agilidad y fuerza</p> <p>Asocia los patrones de movimientos para practicar los fundamentos de realización del Keep de cabeza</p>		
--	---	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ QUINTO _____ PERIODO: _____ TERCERO _____ DOCENTE:

ESTANDARES, DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE Y/O ORIENTACIONES CURRICULARES

ESTANDARES, DERECHOS BÁSICOS DE APREDIZAJE Y/ ORIENTACIONES CURRICULARES

DESARROLLO PERSONAL:

Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades físicas en mi tiempo libre

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo en la organización informal de actividades lúdicas y deportiva y recreativas en mi ambiente familiar, escolar, y social.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Manejo las habilidades y destrezas básicas que permiten integrarme productivamente en la práctica de actividades de carácter deportivo, recreativo y laboral propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
FORMAS JUGADAS DERIVADAS DEL VOLEIBOL: FORMAS JUGADAS SOBRE EL SAQUE	Participa en actividades físicas moderadas Ejecuta correctamente los fundamentos técnicos del voleibol.	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicación	Reconoce las distintas formas jugadas del voleibol Identifica los tipos de saque del voleibol

<p>FORMAS JUGADAS OSBRE EL PASE DE ANTEBRAZOS</p>	<p>Participa activamente en el desarrollo de la clase</p>	<p>Demostración</p> <p>Ejecución</p>	<p>Realiza correctamente el golpe de dedos</p>
<p>JUEGOS DERIVADOS DEL VOLEO O GOLPE CON DEDOS</p>	<p>Participa en tareas motoras individuales y grupales.</p>	<p>Práctica</p> <p>Repetición</p> <p>Corrección de errores</p>	<p>Clasifica las distintas formas de sacar de acuerdo con su dificultad</p> <p>Describe la ejecución del golpe de antebrazos</p>
<p>COMBINACIÓN,SAQUE- ANTEBRAZOS- VOLEO</p>	<p>porta correctamente el uniforme de edufisica</p> <p>Asocia los patrones de movimientos con los fundamentos de las prácticas</p>	<p>Trabajo individual</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Aprender a jugar cuando se gana</p> <p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo</p>	<p>. Propone realizar actividades en las que se aplica las formas jugadas del voleibol</p> <p>Organiza juegos en los que realiza los</p>

	<p>deportivas</p> <p>Analiza las técnicas del Voleibol, en la ejecución de golpes, servicios, desplazamientos, ubicación y rotación de jugadores, reglamento y juego en conjunto</p> <p>Desarrolla habilidades en la ejecución de los fundamentos básicos como: pase, Saque, voleo, antebrazos</p>	<p>adecuado de elementos deportivos</p>	<p>fundamentos del voleibol</p> <p>Orienta la realización de partidos en los que se juega voleibol</p>
--	--	---	--

	Ejercicios para practicar los fundamentos básicos en los juegos deportivos de voleibol		
--	--	--	--

PLAN DE ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

GRADO: _____ **QUINTO** _____ **PERIODO:** _____ **CUARTO** _____ **DOCENTE:** _

DESARROLLO PERSONAL:

Poseo hábitos para la práctica organizada y responsable de actividades físicas en mi tiempo libre

INTERACCIÓN SOCIAL:

Participo en la organización informal de actividades lúdicas y deportiva y recreativas en mi ambiente familiar, escolar, y social.

DESARROLLO DE LA PRODUCTIVIDAD:

Manejo las habilidades y destrezas básicas que permiten integrarme productivamente en la práctica de actividades de carácter deportivo , recreativo y laboral propias de mi edad

EJES TEMATICOS	INDICADORES DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	COMPETENCIAS
FORMAS JUGADAS DERIVADAS DEL BALONMANO DRIBLE: ESTÁTICO Y EN MOVIMIENTO DRIBLE Y LANZAMIENTO PASES Y	Participa en Ejecuta los movimientos básicos para el juego del balón mano Participa activamente en el desarrollo de la clase Participa en tareas motoras individuales y grupales. porta correctamente el uniforme de edufísica Asocia los patrones	<i>PASOS A SEGUIR PARA ALCANZAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES</i> Explicación Demostración Ejecución Práctica Repetición Corrección de errores Trabajo individual	Comprende las reglas de fútbol de salón Identifica las reglas del balón mano Realiza las reglas del balón mano en situación de juego Aplica las reglas del balón mano en el juego Crea movimientos que se puedan realizar para trasladar el balón Diseña estrategias

<p>LANZAMIENTO</p> <p>PASES, DRIBLE Y LANZAMIENTO</p>	<p>de movimientos con los fundamentos de las prácticas deportivas</p> <p>Analiza técnicas del balón mano en la ejecución de dribling, lanzamiento, pases,, desplazamientos, ubicación de jugadores, reglamento y juego en conjunto</p> <p>Desarrolla habilidades en la ejecución de los fundamentos básicos como: pase, carreras, lanzamientos, reglamento</p>	<p>Trabajo en grupo</p> <p>Aprender a jugar cuando se gana</p> <p>Aprender a jugar cuando se pierde</p> <p>El manejo adecuado de elementos deportivos</p>	<p>para mejorar el desempeño en el juego</p> <p>lidera actividades recreativas con los deportes visto</p> <p>organiza actividades en las que practique los deportes vistos</p>
---	--	---	--

	Ejercicios para practicar los fundamentos básicos en los juegos deportivos de balón mano .l		
--	---	--	--

CAPÍTULO II: PROPUESTA PEDAGÓGICA.

JUEGOS DE SUELO PARA PROMOVER LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ANTONIO –SEDE SAN MARTIN.

2.1 Justificación

La actividad física, llevar una vida balanceada y con hábitos saludables se convierte en una herramienta fundamental para mejorar la salud, durante la práctica de esta se presentan cambios en el ser humano de manera positiva, por estas razones es importante vincular desde la niñez actividades que promuevan la actividad física, y esto es posible a través del juego, desde este punto este proyecto busca promover la actividad física en niños de 8 y 9 años a partir de juegos de suelo se sean direccionados a tal fin. Va dirigido a niños que pertenecen al grupo del tercer grado de la institución san Antonio sede san Martin, inicialmente se aplica un cuestionario que permite medir el nivel de actividad física y las horas que le dedican a esta, se notara el índice de masa corporal, se realizara una intervención de 13 juegos de suelo para promover la actividad física, serán enseñados en las horas de respectiva área, son juegos de fácil ejecución , dado que se utilizan materiales factibles, lo cual permiten desarrollar en el niño diferentes habilidades y destrezas , a partir de ellos se maneja la motricidad gruesa y fina, la agilidad, concentración, coordinación, creatividad y trabajo colectivo.

En la institución educativa san Antonio sede san Martin, la educación física para los niños se convierte en un espacio de total importancia y de esta manera se brindan las horas correspondientes para tal esparcimiento, en esta institución hay aspectos que no favorecen esta área y se presentan inconvenientes como falta de material deportivo para ejecutar de una manera más amena la educación física, este proyecto se crea con

el fin de promover la actividad física y que a partir de la ejecución de cada juego se refleje la importancia de ella, a partir de esto y teniendo en cuenta las falencias que tiene esta área se utilizan juegos que no requieren de recursos costosos por el contrario van encaminados para que los niños aprendan a ejecutarlos con materiales accesibles (tizas, tapas, papel, pelotas). Por último se realizara cuatro test físicos en que miden la agilidad de los niños.

Este proyecto se realiza para promover la actividad física a través de juegos de suelo, de igual manera recuperar espacios de juego que se han perdido a partir del tiempo y que los niños cambien de cierta manera hábitos que ya vienen aprendidos y por lo tanto dejan a un lado la importancia de este.

Para la intervención de los juegos de suelo, se ejecuta en las horas de educación física del grado tercero, cada sesión empieza en aula de clases con su respectiva explicación para luego llevar a cabo la acción (juegos de suelo) en un espacio abierto que es la cancha de la institución, se explica nuevamente en este espacio, se forman de grupos de trabajo y se les da los materiales para que realicen cada juego con total libertad. Para finalizar este proyecto se realiza nuevamente el cuestionario que mide la actividad física de los niños y detallar este cambio que cada juego genera Por último se realizara cuatro test físicos en que miden la agilidad de los niños.

2.2 Introducción

El juego constituye un complemento en el crecimiento del niño haciendo parte fundamental de él, a partir de este se adquiere mayor desarrollo en cada etapa tanto en lo psicomotriz, cognitivo y socio-afectivo, trae consigo aspectos positivos en la vida.

Por medio del juego se experimenta, aprenden, se relacionan y se transforman en niños activos con hábitos saludables. El juego es una de las acciones que el ser humano desarrolla y por lo tanto es propio de él. En la infancia gozar de la libertad al jugar es uno de los privilegios que todo niño debe tener.

En la etapa escolar el niño requiere de actividad física para un mejor desarrollo motor, se debe acumular un mínimo de 60 minutos diarios ya sea de forma moderada o vigorosa.

En este proyecto plantea promover la actividad física a través de los juegos de suelo, por lo que es una manera de incentivar a los niños a partir de esta acción y al mismo tiempo se restringe otro tipo de hábitos que no generan aspectos positivos en ellos, se realizan juegos que estén al alcance de sus propios medios, de fácil aplicación y divertidos para los niños.

Se busca que este proyecto tenga un buen impacto y que se siga desarrollando a tal punto que se convierta en una estrategia pedagógica para evitar conductas negativas en los escolares.

2.3 Objetivos

2.3.1 Objetivo general

Promover la actividad física a través de juegos de suelo en los niños de tercer grado de la institución educativa san Antonio –sede san Martin.

2.3.2 Objetivos Específicos

Aplicar cuestionario para medir los niveles de actividad física.

Medir índice de masa corporal a modo de pre-test. Y pos-test.

Aplicar test que midan la condición física de los niños a modo de pre-test y pos-test.

Diseñar y aplicar una intervención por medio de los juegos de suelo promoviendo la actividad física.

Aplicar encuesta a modo de pos-test para medir los niveles de actividad física.

2.4 Planteamiento del problema

El juego es una forma de expresión que los niños tienen para su disfrute a diario, y de este mismo modo el área de educación física se convierte en un espacio de total libertad, en la institución educativa san Antonio sede San Martin, la educación física se limita en muchas ocasiones por la falta de material deportivo y por ende los niños se ven limitados en gran medida a las actividades físicas que son indispensables para su buen desarrollo.

La actividad física no se torna de gran importancia en los niños y más aún si se observa que el juego no se practica de manera habitual, siendo el juego un medio para fortalecer la actividad física. En gran parte de esta población de niños ocupan sus

espacios libres para dedicarlos a medios electrónicos o juegos virtuales y de esta manera alejan los juegos recreativos o tradicionales y por esto se olvida con el tiempo.

Se busca una opción para afianzar estas falencias que se evidencia en la institución, este proyecto propone el desarrollo de juegos de suelo que promuevan la actividad física en los niños de tercer grado, se presenta esta estrategia por su accesibilidad que tiene estos juegos a la hora de la aplicación, pues no requiere de recursos costosos y se convierte en una herramienta que favorece el desarrollo de cada niño desde la motricidad gruesa y fina, destrezas físicas, creatividad y el manejo cooperativo.

2.4.1 Formulación del problema

¿El juego como medio educativo promueve la actividad física?

2.5 Marco teórico

La Organización Mundial de la Salud (OMS 2010) define la actividad física como todos los movimientos que forman parte de la vida diaria, incluyendo trabajo, recreación, ejercicios y deportes. La actividad física se convierte en un medio fundamental para el desarrollo físico y mental por lo cual mejora la salud, evitando enfermedades no transmisibles, una enfermedad que se empodera cada día más es la obesidad, que se refiere a la excesiva acumulación de grasa en el cuerpo que es perjudicial para la salud.

La vida sedentaria abarca un 60% de la población según la OMS (organización mundial de la salud), este es un fenómeno que va creciendo cada día más, el sedentarismo en la infancia es un comportamiento inadecuado y poco saludable, está asociado a los

hábitos de los padres o el núcleo familiar. Se trata de hábitos que el niño aprende de los adultos y que luego de aprendidos perduran en el tiempo. La razón principal es que los niños aprenden sus comportamientos sociales por imitación (Boreham y Riddoch, 2001; Frober y Andersen, 2005; Janssen y LeBlanc, 2010) un niño inactivo tiene una alta probabilidad de convertirse en un adulto sedentario y por ende desarrollar alguna enfermedad crónica.

En efecto, el sedentarismo en la niñez puede aumentar con facilidad, de acuerdo a las recomendaciones de OMS (organización mundial de la salud 2010) , los niños mayores de cinco años (5-17 años) años deberían acumular un mínimo de 60 minutos diarios de actividad física moderada o vigorosa, la AF durante más de 60 minutos reporta beneficios adicionales para la salud.

La AF (Actividad Física) diaria debería ser en su mayor parte aeróbica tanto intensidad moderada como vigorosa, convendría incorporar la AF vigorosa y de fortalecimiento óseo y muscular, como mínimo 3 veces a la semana. Sallis y col (1988) y Malina (1990) indican que la actividad física regular está inversamente relacionada con los factores de riesgo cardiovascular (colesterol, sobrepeso), tanto en adultos como en niños.

Por otro lado, Bouchard y col. (1990) han demostrado que la actividad física regular en niños conlleva una disminución de lípidos y grasas en sangre, así como un incremento de la resistencia orgánica.

Sallis y McKenzie (1991), consideran que la disminución de la inactividad en la infancia es una consideración importante en sí misma, ya que es un factor de riesgo evidente

para las enfermedades cardiovasculares, debido a que los niveles de dichos factores en esta población predicen futuros niveles en adultos jóvenes. Por lo tanto un estilo de vida saludable desde la niñez contribuye a un ser un adulto saludable.

2.5.1 Importancia de la educación física en los niños.

Los diferentes contextos en que se desarrolla la vida de los niños contribuye a crear hábitos saludables y generar actitudes positivas hacia la actividad física, desde este punto la escuela se convierte en un eje fundamental en el cual se explora en mayor libertad actitudes, comportamientos y gustos. Por lo tanto la educación física se convierte en un momento de total expresión que tienen los niños, fomenta valores, creatividad, fortalece el proceso integral del niño tan en lo social y personal.

Según Calzada, (1996, p. 123) La Educación Física es el desarrollo integral del ser humano a través del movimiento. El término integral se refiere a todas la dimensiones del ser humano, a saber: físico (cuerpo), mental (inteligencia), espiritual y social, esta área se convierte en un paso importante en los niños para explorar al máximo sus potencialidades. La importancia de la enseñanza de la Educación Física contribuye en la formación integral de los estudiantes. Al respecto, aseguran: "Es la base para que el niño despierte su motricidad e inteligencia en la adquisición de experiencias para el desarrollo del conocimiento"; "con la educación física se logra mejorar las relaciones interpersonales y de grupo"; "porque es fundamental el ejercicio físico bien orientado que ayude a alcanzar un desarrollo armonioso, a mejorar la postura, el caminar, etc."; "mejora a través de las actividades físicas, la capacidad motora básica para el

desarrollo de procesos de crecimiento físicos-conocimientos, personalidad e interacciones sociales".

2.5.2 Juego

El juego en la niñez se convierte en un medio de aprendizaje y en una acción placentera donde predomina el goce, la recreación, diversión en un espacio de total tranquilidad. Según autores el juego se define como:

Cagigal (1996): "Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión".

Lagardera y Lavega (2003, 2004): "El juego se entiende como un sistema praxiológico que cuenta con una lógica interna que impone una serie de obligaciones y orienta a sus protagonistas a realizar un tipo de relaciones exigidas por las reglas del juego".

Huizinga (2005): "El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente".

Omeñaca et al. (2009): "Actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje".

El juego en la vida cotidiana de los niños enmarca un aspecto fundamental debido a su importancia en el desarrollo motriz, cognitivo y social. El juego infantil es una actividad placentera, libre y espontánea de gran utilidad para el desarrollo del niño. Según Omeñaca, R, y Ruiz Omeñaca, J.V. (1998) caracteriza el juego como:

PLACENTERO: debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.

NATURAL Y MOTIVADOR: el juego es una actividad motivadora, por tanto, la práctica de forma natural.

LIBERADOR: hay que entender el juego como una actividad libre, voluntaria, donde nadie está obligado a jugar.

MUNDO APARTE: la práctica del juego evade de la realidad, introduciendo al niño y/o adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no alcanzan.

CREADOR: la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.

EXPRESIVO: es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.

SOCIALIZADOR: la práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

El juego hace parte de la esencia del niño, a través de este se genera un mundo lleno de estímulos positivos que contribuyen al crecimiento físico, personal y social. Cada vez que el niño juega lo realiza de manera espontánea así mismo potencia un mejor desarrollo, Jugar en la infancia es transcendental para que los niños fomenten su imaginación, adquieran competencias, amplíen su vocabulario, exterioricen sus emociones, desarrollen su psicomotricidad y dominio del cuerpo, fomenten su autonomía o estimulan su curiosidad.

Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo:

JUEGOS SENSORIALES: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

JUEGOS MOTRICES: buscan la madurez de los movimientos en el niño.

JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.

JUEGOS ORGANIZADOS: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.

JUEGOS PREDEPORTIVOS: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

JUEGOS DEPORTIVOS: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

2.5.3 Tipos de juegos según la edad

Según Piaget, Urdiales Escudero y otros (1998), clasifica los juegos de la siguiente manera:

2.5.3.1 Juegos sensorio-motores (de 0 a 2 años): el niño en esta etapa realiza juegos basados en movimientos que repite constantemente y que le permite experimentar con su cuerpo y sus sentidos, encontrando en ello satisfacción y placer. En este periodo son comunes los juegos del niño en donde emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos)...pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles, rasga papeles entre otros).

2.5.3.2 Juegos simbólicos, de imitación o de ficción (2 a 4 años): muestra la importancia del juego individual, en un momento en el que los niños y las niñas escapan de la realidad que les envuelven, siendo que a través del juego tratan de acomodarla a sus necesidades y gustos. es de esta forma como desarrollan juegos de imaginación y ficción, en este periodo niños y niñas utilizan objetos para convertirlos en otros elementos, al tiempo que también imitan escenas o situaciones: hacen como si hablan ir teléfono, como si leen o duermen en otros. Con estas actividades niños y

niñas comienza hacer uso de la capacidad de simbolización, y de extrema importancia en el futuro, pues es la base de su desarrollo intelectual y afectivo.

2.5.3.3 Es el momento en que se declina el juego simbólico (4 a 7 años): el juego simbólico suele considerarse como el más típico y el que reúne los caracteres de juego en forma más sobresaliente. Es el juego por excelencia de la edad de la educación infantil y marca el apogeo del juego infantil. Una nota muy característica y muy estudiada por la psicología evolutiva es que los niños y niñas pasan del egocentrismo (tienen tendencia a sentir y comprender todo a través de sí mismo, les es difícil distinguir lo que pertenece al mundo exterior y a las otras personas y a lo que pertenece a su visión subjetiva: se separa mal lo suyo de lo ajeno) a los juegos colectivos.

Para Piaget, el niño es egocéntrico porque no tiene una conciencia demasiado clara de su "yo" por eso, ser consciente del egocentrismo es acabar con él, o lo que es lo mismo, el niño se puede volver cada vez más socializado porque sus instrumentos cognitivos se lo permiten.

2.5.3.4 Juegos de reglas (7 a 12 años): la primera aclaración que puede hacerse es que aunque los juegos de reglas aparecen en la etapa anterior, en la horquilla de edad relativamente amplia definida, sobre todo teniendo en cuenta lo rápido que es el desarrollo en esa etapa, su consideración tiene lugar a partir de los 6 o 7 años, perdurando como una conducta lúdica toda la vida del sujeto. Los juegos de reglas se estructuran en función de unas reglas establecidas por agentes externos al propio sujeto o propuestas por los propios jugadores, reglas que deben seguirse para la buena

marcha del juego. En este periodo se puede destacar una serie de cambios que determinan una buena medida la situación y el tipo de juegos que niños y niñas llevan a cabo. Entre los 6 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la socialidad en estos.

Entre los 9 y los 12 años, niños y niñas viven una época tranquila en la que valoran enormemente el compañerismo y amigos, cierta forma de relaciones en donde también empieza a ver desavenencias, liderazgos, riñas, muy propias de esta etapa.

El niño mediante el juego se enfrenta siempre a nuevos problemas, buscando solucionarlos en el intento de reencontrar un equilibrio entre el mundo circundante y el mismo. Paulatinamente, niños y niñas se irán acercando al descubrimiento de las reglas que gobiernan la realidad, la cognoscitiva o la social.

2.5.4 Valores del juego

El juego por si solo es enriquecedor; porque es expresión de libertad y creación, de alegría y goce; el juego con intencionalidad pedagógica trae implícitos unos valores formativos que lo hacen aún más productivo en los siguientes aspectos:

Intelectual y/o Cognitivo. El valor está determinado por la obligación que tiene el ser humano en el juego de percibir, sentir, observar, pensar, realizar variaciones, vencer dificultades y resolver problemas, lo que conlleva a la estimulación de la psiquis, de los esquemas del pensamiento y a un trabajo del sistema nervioso central.

Afectivo. Por lo que tiene que ver con las relaciones sentimentales de apego, aprecio, valoración y empatía, que se viven con los otros en el desarrollo del juego, que es básicamente una experiencia colectiva.

Físico. Éste se mide por la influencia del juego en el desarrollo de las cualidades físicas que repercuten en el organismo desde el punto de vista biológico, anatómico, fisiológico y cinético.

Social. Se da en la integración que el niño realiza con otros, que lo lleva a comprender la necesidad de compartir su vida y sus ideas como una forma indispensable de vivir en sociedad; lo prepara a vivir en comunidad, permitiéndole ser más tolerante y pacífico, se rescata el sentido de pertenencia y de la creatividad colectiva.

Estético. Mediante el juego se estimula el aceleramiento del desarrollo armónico, del orden, de la limpieza y el equilibrio, lo que lleva a un mejoramiento de su salud y presentación personal; igualmente el desarrollo de la sensibilidad, del sentido rítmico, de la apreciación del color, tono y textura.

Moral. Está determinado en el juego por la necesidad de respetar a los contrarios, de ayudar a los compañeros, de mostrarse sinceros consigo mismos, y con los demás, evitando el engaño y la mentira; se busca la honestidad y la lealtad; se pretende comprender la ganancia y la pérdida, al igual que la tensión y distensionamiento, el fracaso y el éxito.

Espiritual. A través del juego, el niño con su compromiso y proyección, logra trascender su cotidianidad.

Cada vez que el niño juega despierta valores que producen numerosos cambios en el desarrollo social y afectivo. Es por ello que el juego adquiere un rol muy importante, pues señala de alguna forma las conductas, las normas, los valores éticos y morales.

En el desarrollo del juego el niño adquiere habilidades, y descubre movimientos tan amplios como movimientos pequeños, cabe destacar su importancia en el desarrollo motor, a través del juego se desarrollan funciones como:

El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.

El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

El término desarrollo motor o motriz está relacionado con un cambio permanente y relativo en el comportamiento humano locomotor (Calderón, Legido, 2002; Rigal, 2006; Antoranz y Villalba, 2010). En el desarrollo de las habilidades motrices la motivación a lo nuevo es un imperativo de la evolución anatómica del niño (León, Calero y Chávez,

2014), pues estos perciben estímulos en el ambiente que los motivan a actuar utilizando sus percepciones para estimular sus movimientos corporales.

El juego busca cubrir las necesidades motrices facilitando el crecimiento y el avance de cada una las etapas del niño.

Con relación a lo anterior, el juego es un medio valioso, según **Omeñaca y Ruiz, 1999 (citado en Omeñaca y Puyuelo, 2001)**: “Es una actividad recreativa, libremente elegida que constituyen un fin en sí misma; es fuente de energía, de júbilo de placer, implica participación activa y representa un mundo aparte. Para los niños el juego es un momento privilegiado que ellos ocupan, el espacio libre para un niño tiene que darse en su máxima expresión.

2.5.5 Juegos de suelo o piso

Los juegos de suelo o piso constituyen un eje fundamental en los niños, según Pérez en el documento JUEGOS ESTACIONARIOS DE PISO Y PARED: Una acción libre, pedagógica, una alternativa para una mejor convivencia social lo define como juegos que, pintados o fijados en pequeños espacios en el piso o en la pared, permitieran reunir a un buen número de niños sin necesidad de muchos implementos, vivir la alegría y el gozo que produce el juego, pueden jugarse en forma libre y espontánea (por el solo placer de jugar) o con una intencionalidad pedagógica y con intencionalidad (para la mejor convivencia).

En el juego colectivo que se promueve con los **Juegos estacionarios de piso y de pared** se posibilita y estimula cada vez más la participación activa y la proyección de

los jugadores, en una década en que la tecnología, los computadores, los juegos electrónicos y de vértigo, la televisión y la realidad virtual se han ido imponiendo para dar mayor énfasis a la recreación individual, lo que implica el desplazamiento de otras posibilidades más humanizantes basadas en la comunicación y la interacción social. Esto no quiere decir que se deba subvalorar los juegos virtuales, electrónicos y la tecnología en general porque, igualmente, con una buena orientación, contribuyen al crecimiento y al avance de las comunidades; Sin embargo es importante resaltar, la intencionalidad de los juegos estacionarios de piso y de pared de propiciar la recreación colectiva, en la que se rescate el acercamiento, la risa, el afecto, la ternura, el gozo, la solidaridad y el reconocimiento de la diferencia; esto permitirá a los grupos la capacidad de discernir, de negociar conflictos, de resolver problemas, de tomar decisiones que los lleven a una mejor convivencia social participativa, transformando las condiciones de vida, desde una instancia más lúdica.

2.6 Antecedentes

En Chile, Gálvez Aguirre María y Muñoz Carvajal Carolina (2010), realizaron un trabajo de investigación titulado “JUEGOS DIDACTICOS DE PISO Y MURO”. El objetivo que se planteo es favorecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas del colegio artístico cultural formarte a través de la creación de juegos de muro y piso que permitan desarrollar en ellos la capacidad de soñar, crear, jugar y aprender, explorando , abstrayendo, reflexionando y resolviendo problemas. La orientación de este proyecto apunta a grupos de beneficiarios directos que son los alumnos, alumnas y docentes del nivel NB2. Se plantea el problema desde la necesidad de mejorar los aprendizajes

académicos a través de experiencias pedagógicas con juegos de piso y muros, al diseñar e implementar este tipo de juegos permite transformar las prácticas pedagógicas con nuevos instrumentos para impartir la enseñanza y que los espacios libres de los niños se reflejen en actividades recreativas. Para el diagnóstico se realizó una serie de cuestionarios para los docentes, el test VAK para los alumnos a fin de constatar la necesidad de intervenir pedagógicamente con los juegos de piso y muro. La estrategia metodológica para la solución al problema se dividió en varios ciclos como presentación y perfeccionamiento del proyecto a los docentes de la institución, jornada de aprendizaje de los juegos, y la evaluación del impacto del proyecto.

En Colombia, CARDONA NOREÑA VÍCTOR MANUEL (2014). Realizo un trabajo de investigación titulado “LOS JUEGOS DE PISO Y PARED COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESPACIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE GRADOS 4o Y 5o DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PEREIRA”. El objetivo que se planteó es describir la manera cómo los juegos de piso y pared influyen en el desarrollo del pensamiento espacial en niños y niñas de grados 4o y 5o de una institución educativa de Pereira. Se enmarcó en un enfoque descriptivo, por cuanto busca proporcionar una respuesta a las preguntas de cómo los juegos de piso y pared contribuyen al desarrollo del pensamiento espacial en los niños y niñas de cuarto y quinto de básica primaria de una institución educativa de Pereira. Lo anterior con objeto de proponer una serie de juegos que posibilitan una didáctica que contribuya a desarrollar el pensamiento espacial. Se trabajó con secuencias didácticas compuestas por baterías de juegos en total 20 juegos, de los cuales 15 se realizan en piso y 5 en

pared, los juegos están dispuestos en materiales reutilizables, puesto que no fueron pintados o dejados permanentemente en los espacios de la institución, sino que se podían usar en diferentes espacios con maquetas o estructuras de acuerdo a los objetivos o requerimientos docentes. La población con la cual se llevó a cabo este proceso de investigación corresponde a estudiantes de grado 4° y 5° cada uno de los grupos con un número de 36 estudiantes. Se concluye que la propuesta de Juegos de Piso y pared constituye una metodología adecuada para fomentar los valores que ella resalta al trabajarlos como estrategias pedagógicas a partir del juego, son una alternativa que puede usarse como estrategia pedagógica en diferentes áreas, siempre que se orienten con objetivos claros basados en los estándares y competencias, y que estos sean el objeto del juego por parte de los estudiantes participantes, evitando que el simple disfrute del juego desvíe la atención.

En otro estudio, PROYECTO DE PATIOS (RED INTERNACIONAL DE EDUCACION), Sergio Carneros, incorporan a los centros educativos un proyecto de patios que solucione los problemas, permita mejorar la convivencia, la inclusión de alumnado con necesidades educativas especiales, mejore la organización de los patios y dote de más recursos de ocio, aprendizaje y entretenimiento. El proyecto de patios es un programa que ayuda a organizar el recreo, manteniendo la libertad y autonomía de alumno/a en él. El proyecto está destinado a los recreos con alumnado de 6 a 12 años y en educación especial de 10 a 21 años. Como objetivos tiene mejorar la convivencia y la relación entre el alumnado del centro, mejorar la estética del patio y dotarlo de más recursos, crear juegos inclusivos que sean de su agrado e interés y en los que pueda

jugar todo el alumnado, solucionar los conflictos del recreo, dar mayor participación y responsabilidad al alumnado.

2.7 Metodología (población, muestra e intervención).

FASE I

Socialización del proyecto con los respectivos entes de la institución.

FASE II

Aplicación del cuestionario (niveles de actividad física) dirigida a los estudiantes de tercer grado del colegio san Antonio sede San Martin. A modo de pre-test. Toma de índice de masa corporal. Test de condición física.

FASE III

Enseñanza y aplicación de los juegos de suelo en las horas de educación física.

FASE IV

Aplicación del cuestionario (niveles de actividad física) dirigida a los estudiantes de tercer grado del colegio san Antonio sede San Martin. A modo de pos-test. Aplicación de cuatro test de agilidad.

El presente estudio estuvo enmarcado en una investigación bajo el enfoque cuantitativo, por cuanto el propósito de la misma consiste en determinar los niveles de actividad física a partir de un cuestionario dirigido a los estudiantes de tercer grado de la institución san Antonio sede san Martín. Como se ha señalado, la investigación se enmarcará bajo el enfoque cuantitativo, ya que como lo refiere Barragán (2007) en esta se emplea:

... la recolección y el análisis de los datos, elementos constitutivos del método científico para contestar las preguntas de investigación y probar hipótesis, confía en la medición numérica, el conteo y usualmente en la utilización de elementos estadísticos para poder establecer patrones de comportamiento de una población estudiada (p.43).

En relación con el tipo la investigación es descriptiva, según Sabino (1986) “La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada. Lo anterior con objeto de proponer una serie de juegos de suelo que permita promover la actividad física en los niños.

Se trabaja con una cantidad de 13 juegos de suelo que son de fácil aplicación y con materiales de fácil acceso.

2.7.1 Población

Tamayo (1997). La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de investigación.

La población corresponde 180 niños pertenecientes al colegio san Antonio sede san Martín de Villa del Rosario, Norte de Santander.

2.7.2 Muestra

Según Tamayo (1997). Afirma que la muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico.

Se trabaja con una muestra de 33 niños de grado tercero, de ambos sexos, hacen parte del colegio San Antonio sede San Martín del municipio de Villa del Rosario, norte de Santander.

2.7.3 Intervención

Se aplica una serie de juegos de suelo para el presente proyecto, con su respectiva descripción.

Juegos de suelo con el fin de promover la actividad física en los niños de tercer grado.

2.7.4 Cronograma

SEMANAS	DESCRIPCION	RECURSOS	FECHA
SEMANA 2: JUEGO YERMIS	<p>Ordenar las tapas aleatoriamente una encima de la otra sin dejarse ponchar de su contrincante, en el menor tiempo.</p> <p>Implementos: Es un juego de agilidad y destreza en donde los participantes deben conseguir los implementos necesarios que son: 10 tapas de gaseosa de lata y una pelota mediana.</p> <p>Descripción: Para comenzar a jugar, primero un niño debe posicionarse encima de la torre de tapas, los demás formaran una hilera a una distancia considerable de la torre y por turnos van pasando, tiran la pelota con el objetivo de tumbar las tapas, una vez que esto ocurra deben salir corriendo para no dejarse ponchar del niño que estaba posicionado sobre la torre de tapas,</p>	Tapas Pelota	03 abril 2018

	cuando este niño ponche a otro , él toma la pelota y hace lo mismo, mientras esto ocurre los demás niños deben intentar armar la torre para ser salvados, y una vez que la torre esté listo , todos gritan cherry y se hace una nueva ronda del juego.		
SEMANA 2 CUATRO ESQUINAS	<p>Junto a cuatro esquinas, colocados en los vértices de un cuadrado, se colocan cuatro niños, y otro en el centro. Cuando éste dice: “uno, dos y tres”, los que ocupan las esquinas tienen que cambiar rápidamente de una a otra. Si el niño del centro consigue llegar a una esquina vacante antes que otro de los que primeramente la ocupaban, el que ha quedado sin esquina pierde, pasa castigado al centro y prosigue el juego de igual modo.</p>	Aros o tizas	03 abril 2018

<p>SEMANA 3</p> <p>STOP DE</p> <p>NOMBRES</p>	<p>Para empezar se debe hacer un cuadro en el suelo con tiza con los nombres de todos los integrantes del juego. Luego hace una línea desde donde se va a lanzar la piedra al cuadro, también demarcar un círculo donde se va a ubicar la pelota.</p> <p>Un jugador se para en la línea demarcada para lanzar la tapa hacia la tabla con los nombres, al jugador que le caiga la tapa en su nombre debe tomar la pelota y salir corriendo detrás de los demás jugadores a poncharlos. En caso de que la tapa caiga fuera del cuadro o sobre una línea, otro jugador lanza la piedra hasta que caiga en un nombre. Una vez el jugador escogido al lanzar la piedra coge la pelota, todos deben ir corriendo hasta la base y se devuelven, en ese trayecto el que tiene la pelota</p>	<p>Tizas</p>	<p>09 abril</p> <p>2018</p>
---	---	--------------	-----------------------------

	puede ponchar a los demás niños.		
SEMANA 3 STOP PAISES	<p>Reglas: Deben jugar un mínimo de 4 o más personas. Al comienzo escoger quien va a comenzar el juego diciendo la frase (declaro el juego a...) .El segundo que diga la frase será el compañero que más lejos quedo en la partida anterior.</p> <p>Este juego es muy divertido, se dibuja un circulo con una tiza diciendo en el centro stop y se divide en el número de personas que van a jugar, cada quien escribe un nombre de un país o lo que les guste sin que se repita alguno, luego ponen un pie todos y uno va cantar la frase "Declaro el juego a (dice el nombre de un compañero) y todos salen corriendo menos al que escogieron con el nombre, poniéndose lo más rápido en el centro del circulo gritando stop y</p>	Tizas	09 abril 2018

	<p>todos sus compañeros se tienen que inmovilizar con la ventaja que pueden girar en su mismo eje para ver al que esta al centro del círculo. El compañero del centro escoge alguno de sus amigos para tratar de adivinar el número de pasos que los separa, si adivina le dará una x que le acertó la distancia y si no adivina el amigo del centro él se pone una x o se van eliminando las personas que junten 5x y gana el que menos x tiene cuando ya quedan solo tres personas y esa tercera persona va ser eliminada.</p>		
<p>SEMANA 4 TRES EN LINEA</p>	<p>El juego de tres en raya es un juego de estrategia en el que participan dos equipos que se enfrentan entre sí, se organizan 9 aros formando un tablero. Consiste, por un lado, en lograr alinear las tres fichas formando una raya</p>	<p>Aros Fichas de colores</p>	<p>16 abril 2018</p>

	<p>horizontal, vertical o diagonal; y por otro, tratar de entorpecer los movimientos del contrario para evitar que consiga alinear sus fichas antes.</p> <p>Pasan en orden uno por uno de cada equipo, al momento de que el docente da la señal de salida salen dos participantes hacia donde está el tablero de conos intentando formar una línea con sus respectivos colores.</p>		
<p>SEMANA 4</p> <p>LANZAMIENTO DE TAPAS</p>	<p>Juego de puntería y coordinación motriz, óculo manual.</p> <p>Se trata de arrojar tapas a una diana pintada sobre el piso. Los jugadores se ubican por lo menos a una distancia de 5 metros para lanzar.</p> <p>Se anota el puntaje que se logra en cada lanzamiento. Y al final se suman los totales para determinar</p>	<p>Tizas</p> <p>Tapas</p>	<p>16 abril</p> <p>2018</p>

	<p>quién es el ganador.</p>		
<p>SEMANA 5 GOLOZA</p>	<p>Primero se traza el cuadro que lleva el número uno, sigue el dos, el tres, el cuatro y cinco van en la misma línea pero con su propio cuadrado, sigue el seis, el siete y ocho se hacen igual que el 4 y 5, sigue el nueve y por último el cielo o llegada.</p> <p>Este juego requiere que los jugadores tengan muy buen equilibrio. Deberán saltar con una sola pierna y donde estén los dos cuadrados o casilleros juntos podrán apoyar sus dos piernas, una en cada cuadrado.</p> <p>Se trazan los 10 casilleros que van de la tierra al cielo. Se arroja una piedra o tapa de gaseosa</p>	<p>Tizas</p>	<p>23 de abril 2018</p>

	<p>progresivamente hasta el cielo, empezando por el uno. Saltando en una pierna (por eso pata coja) o en dos según los casilleros de ese nivel (dependiendo del dibujo hecho) se debe evitar pisar el casillero donde está la piedra.</p> <p>Una vez superado, se detiene uno en un descanso, retira la piedra y se sigue saltando hasta el cielo. Es más fácil retirarla cuando hay dos casilleros que se pueden pisar al mismo tiempo. El juego finaliza cuando uno de los jugadores llega al cielo. Pierde el turno el que tira mal la piedra, también el que pierde el equilibrio, así como el que pisa la raya limitante de los casilleros</p>		
<p>SEMANA 5 SALTO</p>	<p>Se debe trazar en el suelo líneas a 50 cm de distancia aproximadamente, la primera línea se describe como línea de salida,</p>	<p>Tizas</p>	<p>23 de abril 2018</p>

	<p>las demás líneas se enumeran en orden ascendente, cada jugador por orden de turno tiene la posibilidad de saltar una vez. El niño de saltar a mayor distancia es el ganador, de esa manera se reanuda el juego nuevamente.</p>		
<p>SEMANA 6 ENRREDADO S</p>	<p>Se dibuja en el suelo con tiza una línea totalmente enredada entre sí, de tal manera que tenga dificultad para pasar sobre ella de manera rápida, cada niño debe pasar esta enredadera de forma rápida y sin equivocarse, pueden realizar variantes como pasar esta enredadera en grupo y tomados de las manos.</p>	<p>Tizas</p>	<p>30 de abril 2018</p>
<p>SEMANA 6 ESCALERAS Y SERPIENTES</p>	<p>Los jugadores comienzan con una ficha y se turnan para lanzar un dado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Las fichas se mueven según la numeración del tablero, en sentido</p>	<p>Papel Cartulinas Dados Tapas</p>	<p>30 de abril 2018</p>

	<p>ascendente. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en una casilla donde comienza una escalera, sube por ella hasta la casilla donde ésta termina. Si, por el contrario, cae en una en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta la casilla donde finaliza su cola. Si un jugador obtiene un 6 podrá mover y tirar nuevamente el dado. El jugador que logra llegar a la casilla final es el ganador.</p>		
<p>SEMANA 7 TANGRAM</p>	<p>Se deben utilizar las siete piezas siempre que se realice una figura.</p> <p>En el nivel medio mostraremos al niño/a la figura en color del objeto y le pediremos que la forme, usando las siete piezas y teniendo a ésta como referencia visual.</p> <p>En el nivel más difícil, sólo se muestra una silueta opaca del objeto y el niño/a tiene que volver a</p>	<p>Fichas geométricas</p>	<p>7 de mayo 2018</p>

	<p>crearla utilizando el Tangram.</p> <p>También pueden ser utilizadas las piezas del tangram de una manera más creativa para que los niños/as puedan hacer sus propios diseños.</p>		
<p>SEMANA 7</p> <p>TWISTER</p>	<p>El juego del twister se caracteriza por componerse simplemente de círculos de colores y una ruleta giratoria. En ésta última, se hace girar la aguja que combina los diferentes colores de la alfombra con los cuatro apoyos del cuerpo humano: mano derecha, mano izquierda, pie derecho y pie izquierdo. En el juego hay 2 roles: los jugadores que se sitúan sobre los círculos y el supervisor que hace girar la ruleta y da las órdenes a los jugadores. Al hacer girar la ruleta se combinan los distintos colores con los apoyos, por ejemplo “mano derecha al rojo” o “pie</p>	<p>Círculos de colores (cartulina o tizas)</p>	<p>7 de mayo 2018</p>

	derecho al verde”.		
SEMANA 7 CARACOL	<p>Se dibuja el caracol sobre el suelo con tizas, se demarcan cuadros que van desde el numero 1 hasta el 20.</p> <p>El juego inicia saltando con un pie y se hace el recorrido del caracol de ida es decir hasta el centro del mismo, ahí se puede descansar con los 2 pies para hacer el regreso con el otro pie, si logra hacer el recorrido completo sin faltas podrá escoger un cuadro a su conveniencia y pintarle su inicial o nombre y desde ese momento nadie puede pisar ese cuadro, solo el dueño de este lo puede usar para descansar con los dos pies. Cada ida y vuelta es un cuadro a favor, se pueden escoger estratégicamente.</p> <p>Gana el juego el que al llenarse los cuadros permitidos tenga más con</p>	Tizas	7 de mayo 2018

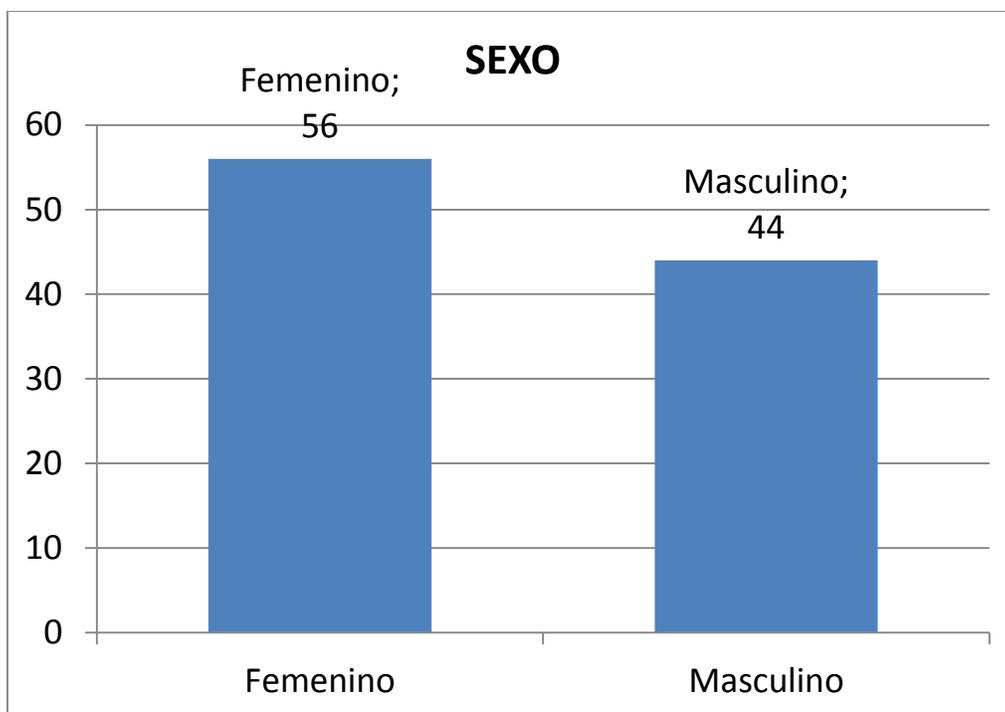
	su inicial.		
--	-------------	--	--

RESULTADOS

El desarrollo armónico de las condiciones físicas de los niños y niñas esta vinculado con la capacidad individual de evolucionar frente a diversos aspectos que pueden condicionar su forma de vida, por tanto estima López (2013) “El nivel de crecimiento y fortalecimiento de los infantes esta acondicionado por agentes externos entre ellos la actividad física desarrollada diariamente” (p.21). En efecto considerando estos aspectos se parte de la aplicación de diversos test y pruebas físicas para la valoración de 32 estudiantes correspondientes al tercer grado.

INDICADOR: Sexo

SEXO	Fr	%
FEMENINO	18	56%
MASCULINO	14	44%
Total	32	100%



En relación al indicador sexo, se tiene que la muestra asumida en el proceso de investigación se corresponde con el 56% de mujeres, y el 44% a los varones. Dejando en evidencia que la mayoría se corresponde con el sexo femenino.

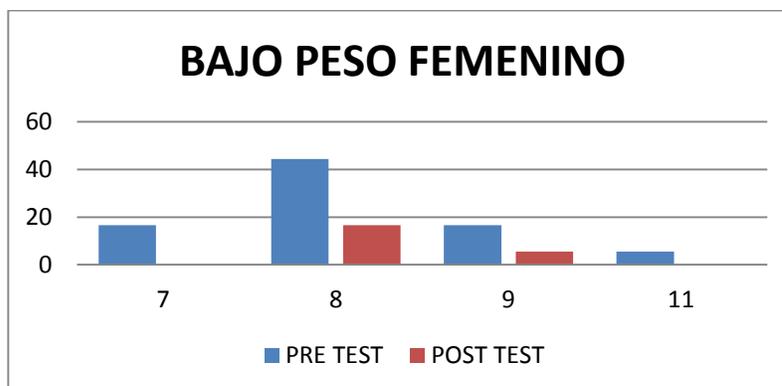
INDICADOR: Edad-Índice de Masa Corporal

	PESO	TALLA	IMC
N Válidos	32	32	32
Perdidos	0	0	0
Media	25	1,32	18,2
Mediana	26	1,39	21,3
Desv. típ.	1,2	,059	2,35
Mínimo	17	1,20	11,81

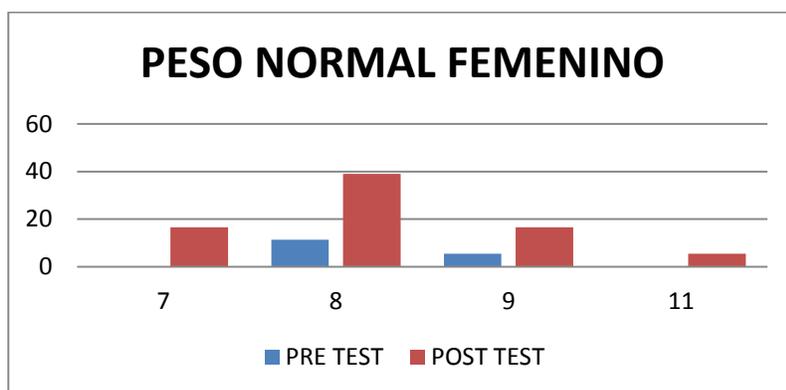
Máximo	42	1,45	23,75
--------	----	------	-------

Femenino

EDAD	Pre test								Post test							
	Bajo Peso		Normal		Sobrepeso		Obesidad		Bajo peso		Normal		Sobre peso		Obesidad	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
7	3	16.6	0	0	0	0	0	0	0	0	3	16.6	0	0	0	0
8	8	44.4	2	11.4	0	0	0	0	3	16.6	7	39	0	0	0	0
9	3	16.6	1	5.5	0	0	0	0	1	5.5	3	16.6	0	0	0	0
11	1	5.5	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5.5	0	0	0	0
Total	15	83.1	3	16.9	0	0	0	0	4	22.1	14	77.7	0	0	0	0



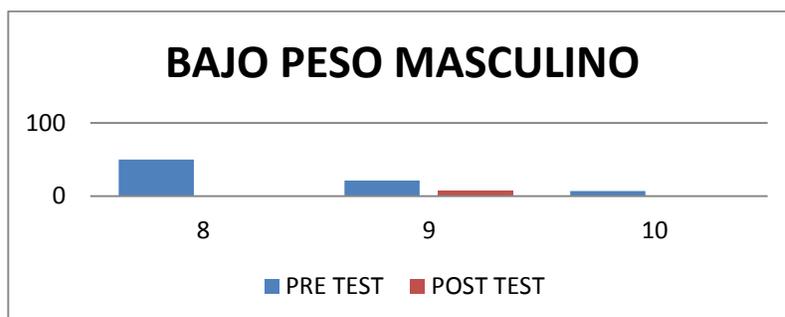
Conforme a los resultados se observa que luego de la aplicación de la intervención donde se enfatizo en la aplicación de juegos tiene una disminución favorable de un 61% de las femeninas que poseían bajo peso. Es decir que la aplicación permitió que las niñas mejoraran significativamente su peso, aumentando su índice de masa corporal.



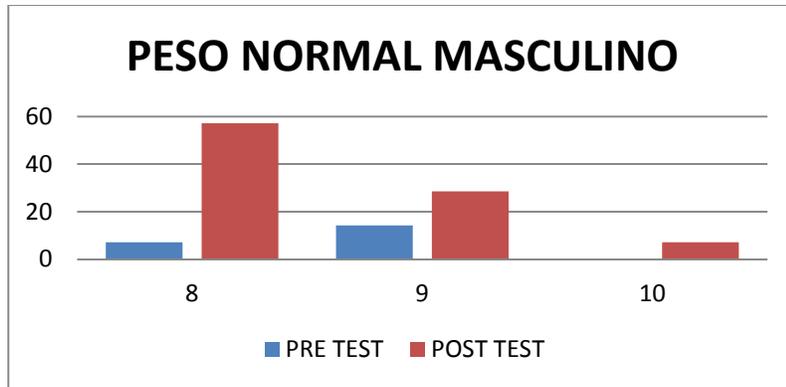
Atendiendo los resultados de la gráfica, se visualiza que la tendencia de peso normal en las niñas aumento significativamente en un 60.8%, mejorando en su mayoría en las femeninas con edades comprendidas entre los 8 y 9 años.

Masculino

	Pre test								Post test							
	Bajo Peso		Normal		Sobrepeso		Obesidad		Bajo peso		Normal		Sobre peso		Obesidad	
EDAD	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
8	7	50	1	7.2	0	0	0	0	0	0	8	57.1	0	0	0	0
9	3	21.4	2	14.2	0	0	0	0	1	7.2	4	28.5	0	0	0	0
10	1	7.2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7.2	0	0	0	0
Total	11	78.6	3	21.4	0	0	0	0	1	7.2	13	92.8	0	0	0	0



Con respecto al bajo peso masculino, los datos permiten comprender que existe un nivel mejoría significativo en los niños, por cuanto se disminuyo la incidencia de bajo peso en un 71.4%, lo cual permite comprender que la intervención cumplió con los objetivos planteados de mejorar el indice de masa corporal de los niños.



Atendiendo los resultados de la grafica, se visualiza el peso normal en el intervalo comprendido por los 8 años aumento en el post test en un 49.9%; por su parte, en el intervalo de 9 años se obtiene una diferencia favorable del 14.3% sobre el valor del pre test. Se visualiza que se incremento un 7.2% en el intervalo de niños con 10 años.

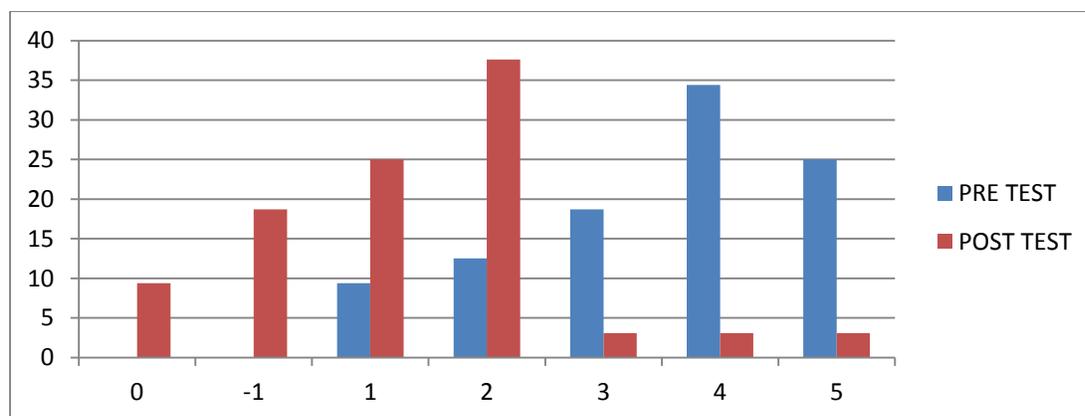
Niveles de actividad física

INDICADOR: Tiempo (horas) visualizar TV en día escolar.

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		3
Mediana		3
Suma		32

COMPARATIVO

HORAS	PRE TEST			POST TEST		
	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
0	0	0	0	3	9.4	9.4
-1	0	0	0	6	18.7	28.1
1	3	9.4	9.4	8	25	53.1
2	4	12.5	21.9	12	37.6	90.7
3	6	18.7	40.6	1	3.1	93.8
4	11	34.4	75	1	3.1	96.9
5	8	25	100	1	3.1	100
Total	32	100		32	100	



Tomando en consideración los datos del grafico anterior se tiene que en el pre test existe mayor incidencia de niños y niñas que visualizan la televisión en día escolar durante por lo menos un hora. Sin embargo luego de la intervención la incidencia baja

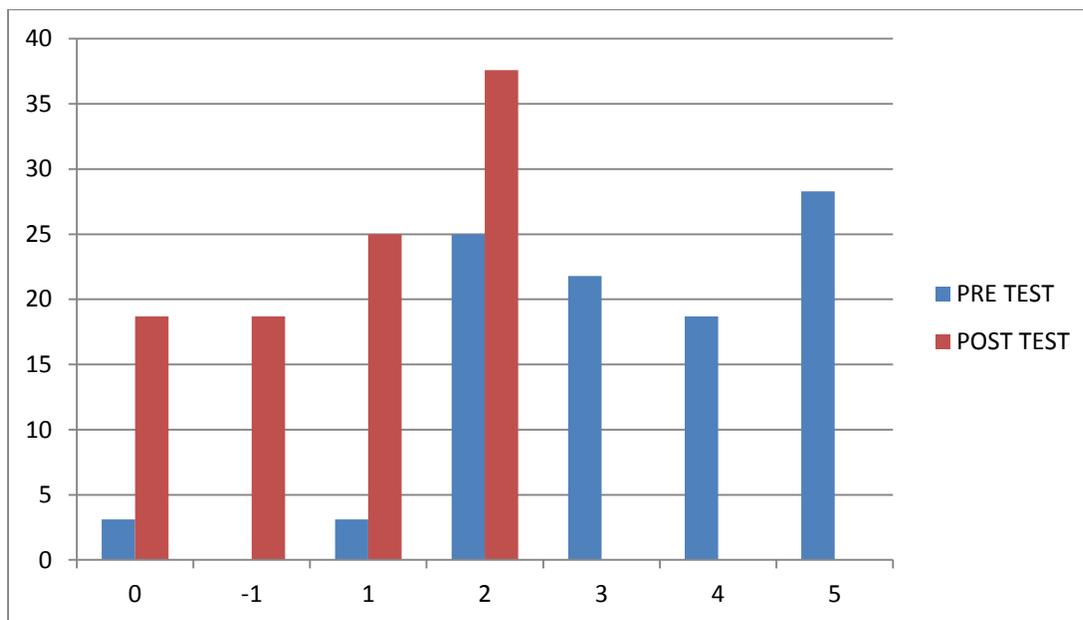
llegando a disminuir en 53% los niños que cumplen con la recomendación de observar diariamente dos horas de televisión.

INDICADOR: Tiempo (horas) en video juego o computador

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		4
Mediana		4
Suma		32

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
HORAS	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
0	1	3.1	3.1	6	18.7	18.7
-1	0	0	3.1	6	18.7	37.4
1	1	3.1	6.2	8	25	62.4
2	8	25	31.2	12	37.6	100
3	7	21.8	53	0	0	
4	6	18.7	71.7	0	0	
5	9	28.3	100	0	0	

Total	32	100	32	100
-------	----	-----	----	-----

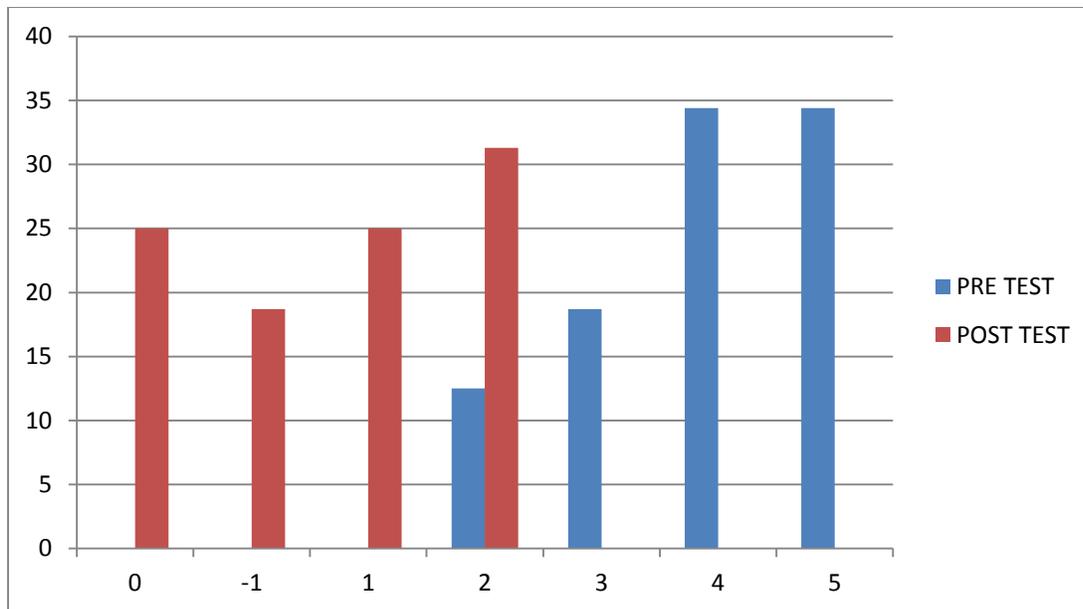


Partiendo de los resultados anteriores se tiene que el 100% de los niños y niñas luego de la intervención cumple con la recomendación de jugar durante dos horas diarias video juegos o utilizar el computador. Por tanto se aprecia además que antes del proceso de intervención el 68.8% de los niños no cumplía con la recomendación, considerando que la mayoría utilizaba los videos juegos por lo menos tres horas diarias.

INDICADOR: Tiempo (horas) visualizar TV en fin de semana.

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		4
Mediana		4
Suma		32

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
HORAS	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
0	0	0	0	8	25	25
-1	0	0	0	6	18.7	43.7
1	0	0	0	8	25	68.7
2	4	12.5	12.5	10	31.3	100
3	6	18.7	31.2	0	0	0
4	11	34.4	65.6	0	0	0
5	11	34.4	100	0	0	0
Total	32	100		32	100	



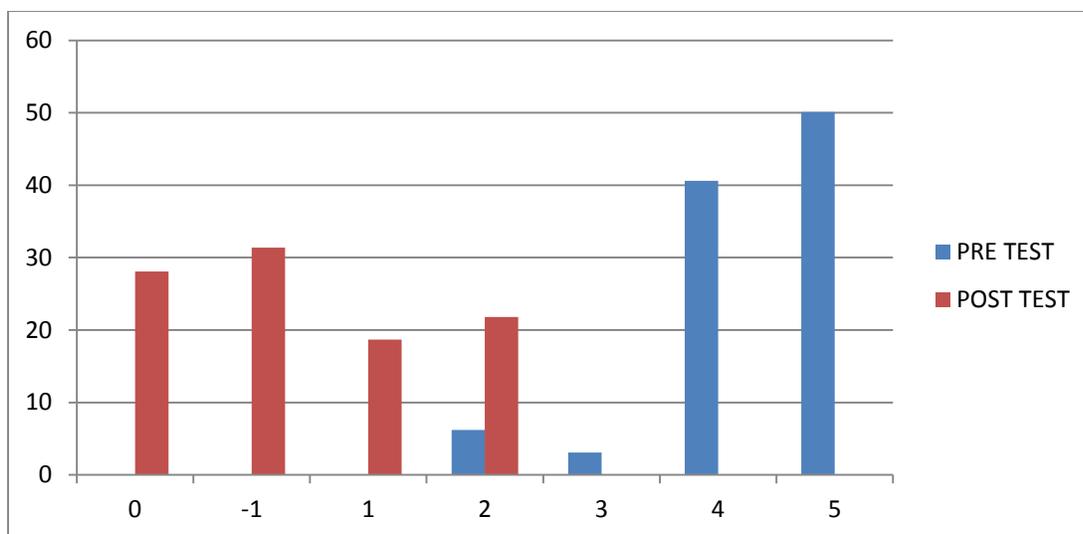
Al apreciar los resultados se obtiene que antes de la intervención el 100% de los niños utiliza la televisión durante el fin de semana por tres o mas horas diarias incumpliendo la recomendación de visualizar por dos horas pantallas. Sin embargo, posterior al proceso de intervención se tiene la reversión de esta tendencia permitiendo mejorar en un 100%, donde los niños y niñas han disminuido las horas visualizadas.

INDICADOR: Tiempo (horas) en video juego o computador

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		5
Mediana		5
Suma		32

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		5
Mediana		5

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
HORAS	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
0	0	0	0	9	28.1	28.1
-1	0	0	0	10	31.4	59.5
1	0	0	0	6	18.7	78.2
2	2	6.2	6.2	7	21.8	100
3	1	3.1	9.3	0	0	
4	13	40.6	49.9	0	0	
5	16	50.1	100	0	0	
Total	32	100		32	100	

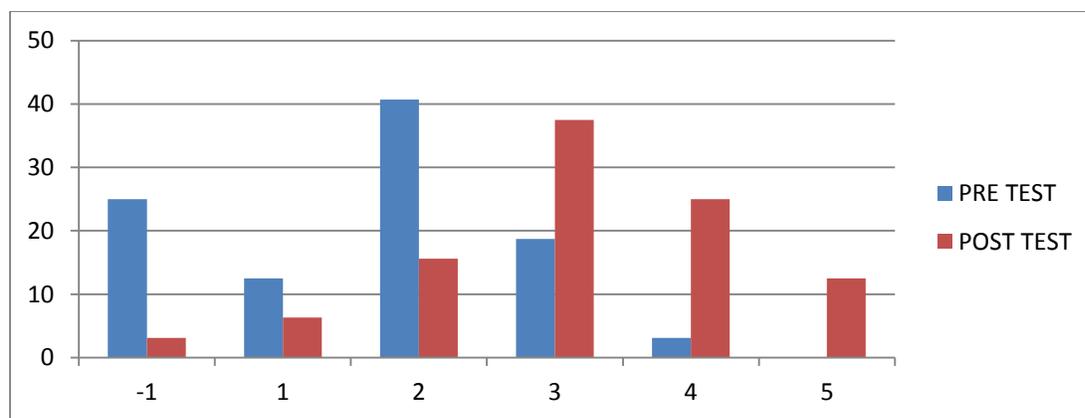


En atención a los resultados del pre test se tiene que la mayoría de los niños mantiene una implementación de los videos juegos durante el fin de semana que supera la recomendación de dos horas diarias, la cual se representa a través del 93.8%. Sin embargo, luego de la intervención el total de los niños cumple con la recomendación, es decir el 100%. Y un 28.1% ya no utiliza los video juegos o computadoras.

INDICADOR: Tiempo al aire libre en fin de semana

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		2
Mediana		2.2
Suma		32

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
HORAS	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
-1	8	25	25	1	3.1	3.1
1	4	12.5	37.5	2	6.3	9.4
2	13	40.7	78.2	5	15.6	25
3	6	18.7	96.8	12	37.5	62.5
4	1	3.1	100	8	25	87.5
5	0	0	0	4	12.5	100
Total	32	100		32	100	



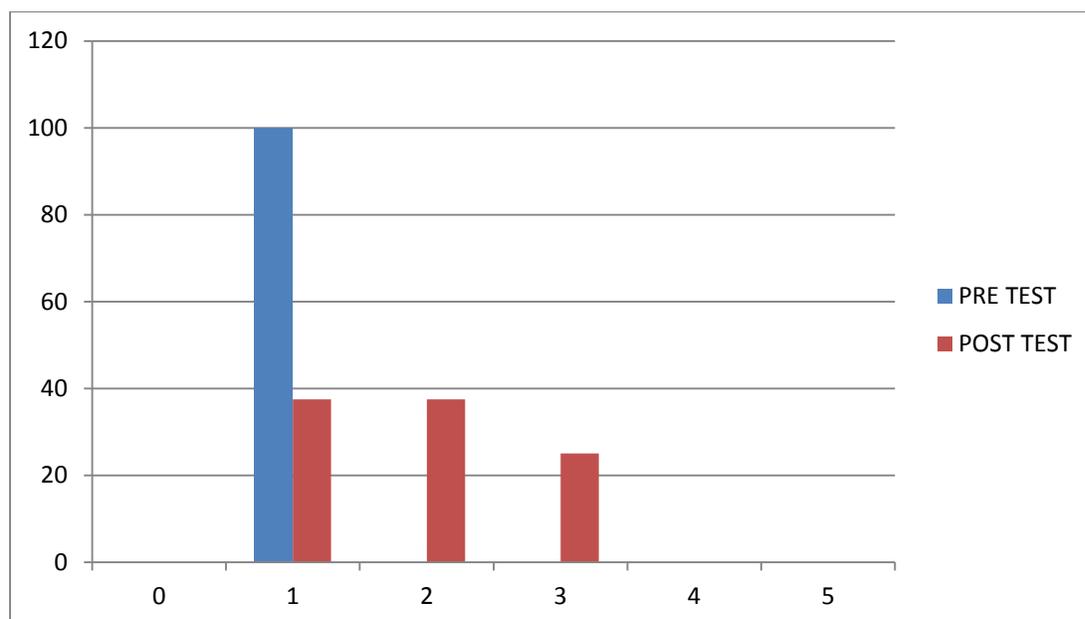
Tomando en consideración los datos del grafico anterior se tiene que en el pre test los niños por lo general dedican poco tiempo a jugar al aire libre durante el fin de semana, lo cual se representa en un total de 78.2% que solo dedicaban dos horas o

menos. Luego del proceso de intervención se aprecia que el 90.6% de los niños durante el fin de semana juegan al aire libre por lo menos dos horas.

INDICADOR: Clases de Educación Física

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		1
Mediana		1
Suma		32

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
DIAS	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
0	0	0	0	0	0	0
1	32	100	100	12	37.5	37.5
2	0	0		12	37.5	75
3	0	0		8	25	100
4	0	0		0	0	
5	0	0		0	0	
Total	32	100		32	100	

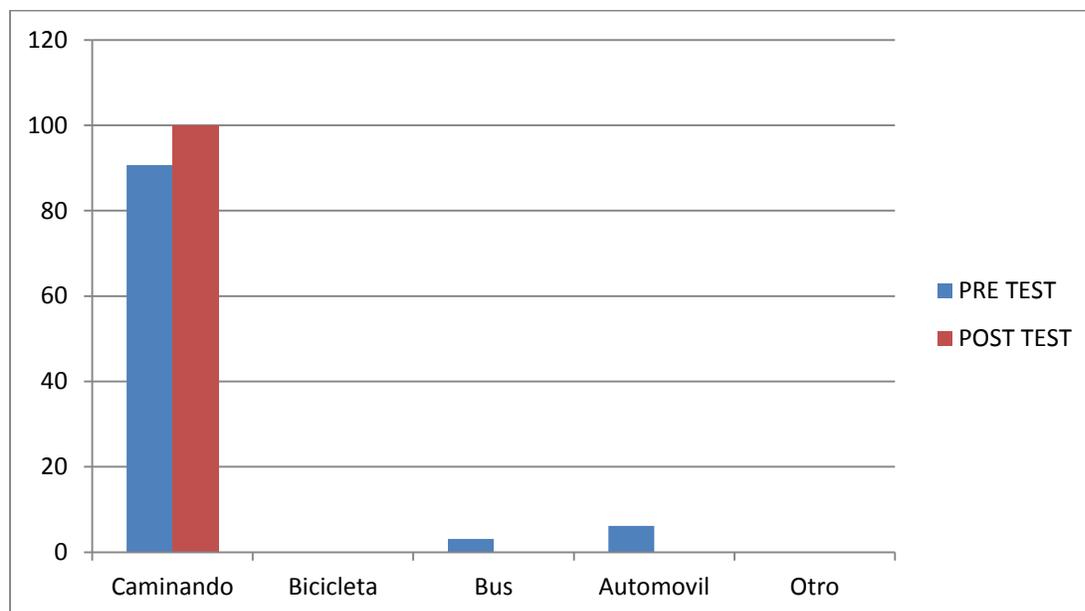


Partiendo de los resultados anteriores se tiene que el 100% de los niños antes de la intervención solo tenía educación física una vez a la semana, luego de la intervención el 37% continua manteniendo dichas clases una vez a la semana, otro 37% ahora mantiene dos veces a la semana y el restante 25% tres veces a la semana.

INDICADOR: Medio de transporte

	COMPARATIVO					
	PRE TEST			POST TEST		
MEDIO DE TRANSPORTE	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
Caminando	29	90.7	90.7	32	100	100
Bicicleta	0	0	90.7	0	0	0
Bus	1	3.1	93.8	0	0	0

Automóvil, motocicleta	2	6.2	100	0	0	0
Otro	0	0		0	0	0
Total	32	100		32	100	

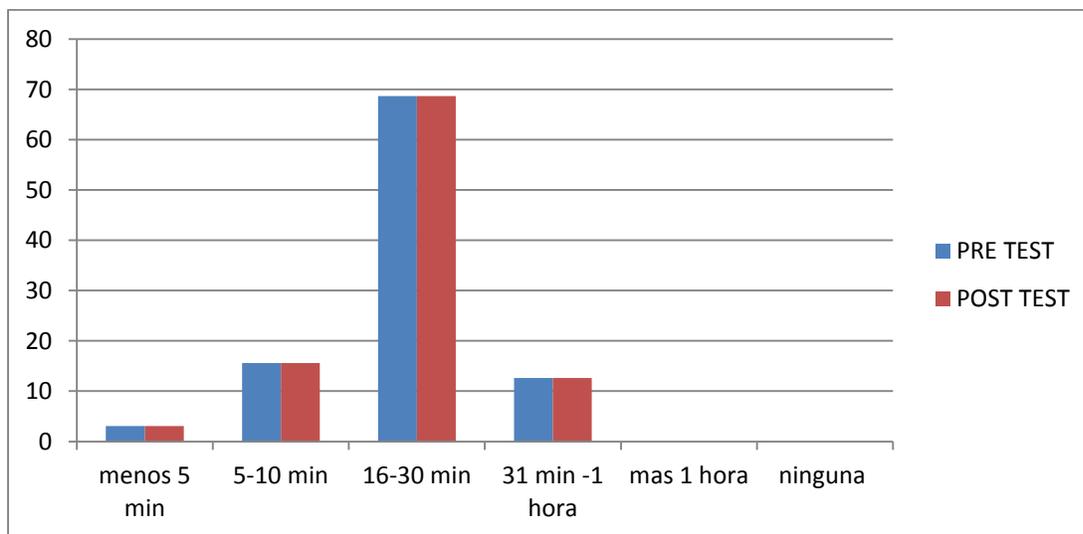


Al apreciar los resultados se obtiene que antes de la intervención existía un 9.3% que se dirigía a la escuela utilizando bus o automóvil. Pero luego de la intervención el 100% asiste a la escuela caminando.

INDICADOR: Tiempo desde el Colegio a la Casa

COMPARATIVO

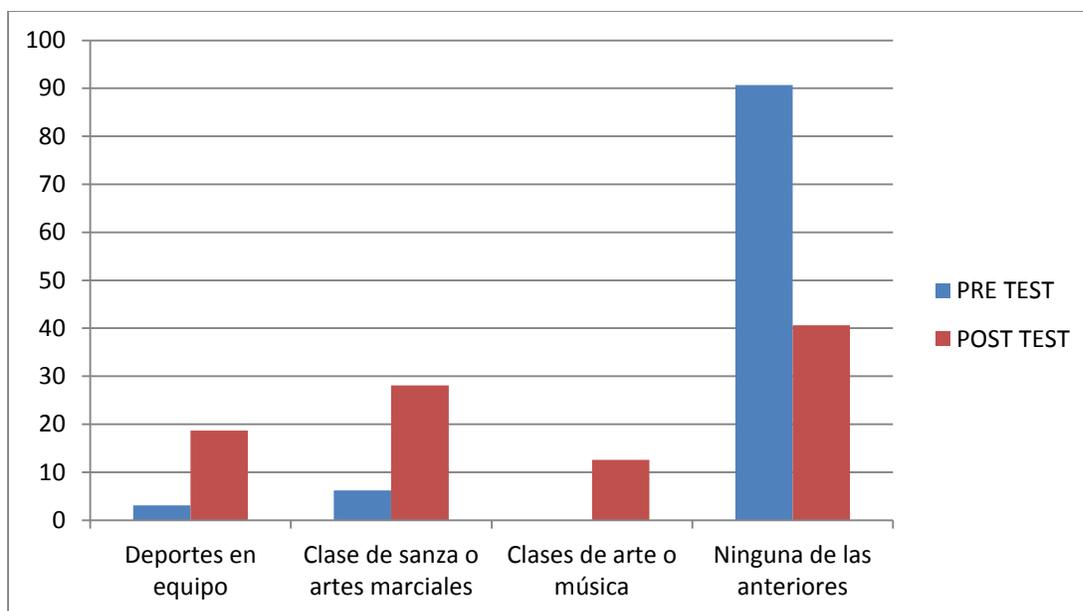
TIEMPO	PRE TEST			POST TEST		
	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
-5 minutos	1	3.1	3.1	1	3.1	3.1
5 – 10 minutos	5	15.6	18.7	5	15.6	18.7
16-30 minutos	22	68.7	87.4	22	68.7	87.4
31minutos-1 hora	4	12.6	100	4	12.6	100
+1 hora	0	0		0	0	
Ninguna de las anteriores	0	0		0	0	
Total	32	100		32	100	



En atención a los resultados se tiene que tanto en el pre test y post test los valores se mantienen iguales conforme el tiempo de recorrido de la escuela a la casa. Es decir, el 68% de los niños requieren por lo menos entre 16 y 30 minutos para llegar a la escuela o viceversa. Lo interesante recae en que ningún niño demora más de un hora para llegar a la escuela.

INDICADOR: Actividades en el último año

MEDIO DE TRANSPORTE	COMPARATIVO					
	PRE TEST			POST TEST		
	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
Deportes en equipo	1	3.1	3.1	6	18.7	18.7
Clase de danza o artes marciales	2	6.2	9.3	9	28.1	46.8
Clases de arte o música	0	0	0	4	12.6	59.4
Ninguna de las anteriores	29	90.7	100	13	40.6	100
Total	32	100		32	100	

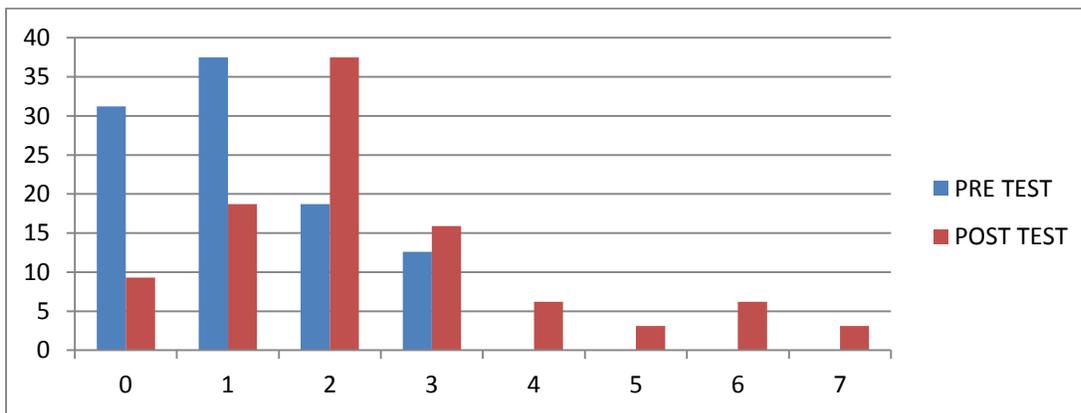


Conforme a los resultados se tiene que antes del proceso de intervención la mayoría representada por un 90% de los niños no realiza actividades extraescolares. Sin embargo, luego de la intervención, se obtiene como resultado la incorporación de 18% en deportes en equipo, 28% en clase de danza o artes marciales y 12% en clase de arte o música.

INDICADOR: Actividad física en la última semana por 60 minutos.

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
DIAS	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
0	10	31.2	31.2	3	9.3	9.3
1	12	37.5	68.7	6	18.7	28

2	6	18.7	87.4	12	37.5	65.5
3	4	12.6	100	5	15.9	81.4
4	0	0		2	6.2	87.6
5	0	0		1	3.1	90.7
6	0	0		2	6.2	96.9
7	0	0		1	3.1	100
Total	32	100		32	100	



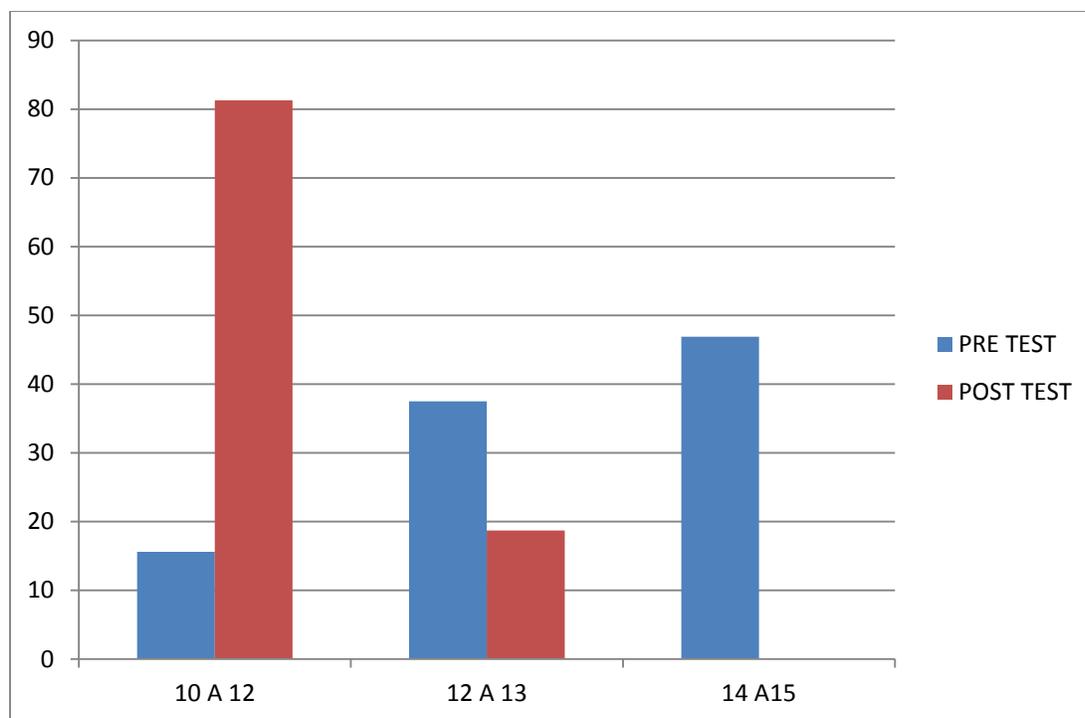
En atención a los resultados se tiene que tanto en el pre test el 100% de los niños realizaba a la semana tres días o menos. Mientras en el post test se tiene que los niños en un 18.6% han realizado actividades físicas por mas de tres veces a la semana.

Test para mejorar la condición física

INDICADOR: Test de velocidad 4 x10 metros.

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		12
Mediana		13
Suma		32

COMPARATIVO						
SEGUNDOS	PRE TEST			POST TEST		
	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
10-12	5	15.6	15.6	26	81.3	81.3
12-13	12	37.5	53.1	6	18.7	100
14-15	15	46.9	100	0	0	0
Total	32	100		32	100	



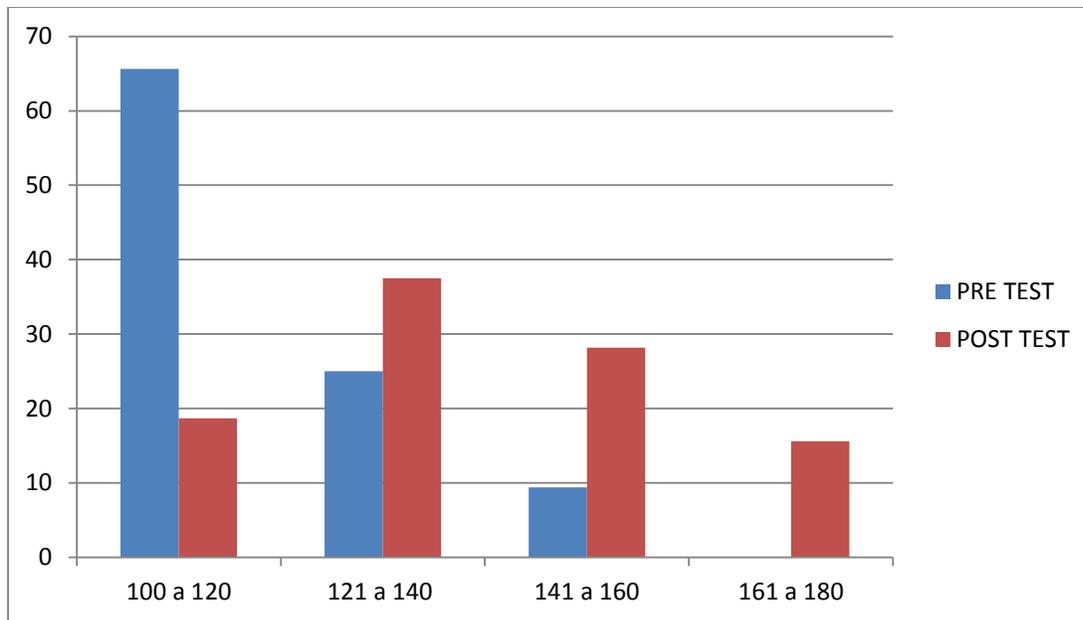
Conforme a los resultados obtenidos se tiene que en el pre test la mayoría de los niños representados por un total 46,9% mantuvieron una actividad física que en la cual duraron entre 14 a 15 segundo para cumplir con la ejercitación de velocidad. Sin embargo, en el post test se obtuvo una mejora significativa de las capacidades de los niños por cuanto se disminuye la tendencia a cero, elevando con ello el nivel de velocidad, lo que lleva a que el 81.3% se encuentre en promedio entre los 10 y 12 segundos.

INDICADOR: Test de fuerza salto de longitud a pies juntos

N	Válidos	32
	Perdidos	0

Media	139
Mediana	142
Suma	32

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
Centimetros	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
100 a 120	21	65.6	65.6	6	18.7	18.7
121 a 140	8	25	90.6	12	37.5	56.2
141 a 160	3	9.4	100	9	28.2	84.4
161 a 180	0	0		5	15.6	100
Total	32	100		32	100	



Partiendo de los resultados anteriores se tiene: en el pre test el 65.6% de los niños realizó saltos de longitud con pies juntos en una dimensión de 100 a 120 centímetros, lo que es indicativo de poca práctica en el desarrollo de las actividades. Sin embargo, luego de la intervención se logra evidenciar un aumento progresivo en la frecuencia de niños con mayores distancias en el salto, por tanto, el 37% ya realiza saltos con mayor distancia permitiéndolo ubicar como regulares.

INDICADOR: Test de resistencia-Cooper

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		1750

Mediana	1800
Suma	32

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
Centimetros	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
1200 a 1500	13	40.6	40.6	6	18.7	18.7
1501 a 1700	14	43.7	84.3	18	56.3	75
1701 a 1900	5	15.7	100	4	12.5	87.5
1901 a 2100	0	0		4	12.5	100
Total	32	100		32	100	

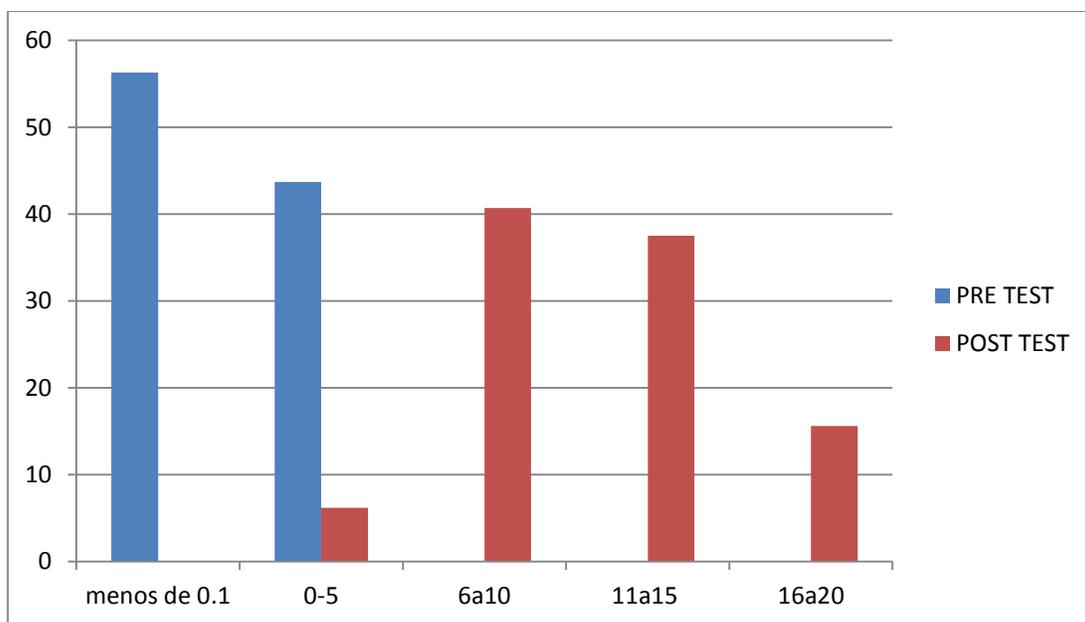


La aplicación del pre test permite comprender que los niños con un 40.6% se ubican en un nivel bajo. Mientras que al aplicar el post test los valores aumentaron de manera significativa en un 81.3% a mayores dimensiones en metros permitiendo ubicarlos normales.

INDICADOR: Test de flexibilidad Krauss-Weber

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		10
Mediana		11
Suma		32

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
Centímetros	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
-8 a -0.1	18	56.3	56.3	0	0	0
0-5	14	43.7	100	2	6.2	6.2
6-10	0	0		13	40.7	46.9
11-15	0	0		12	37.5	84.4
16-20	0	0		5	15.6	100
Total	32	100		32	100	



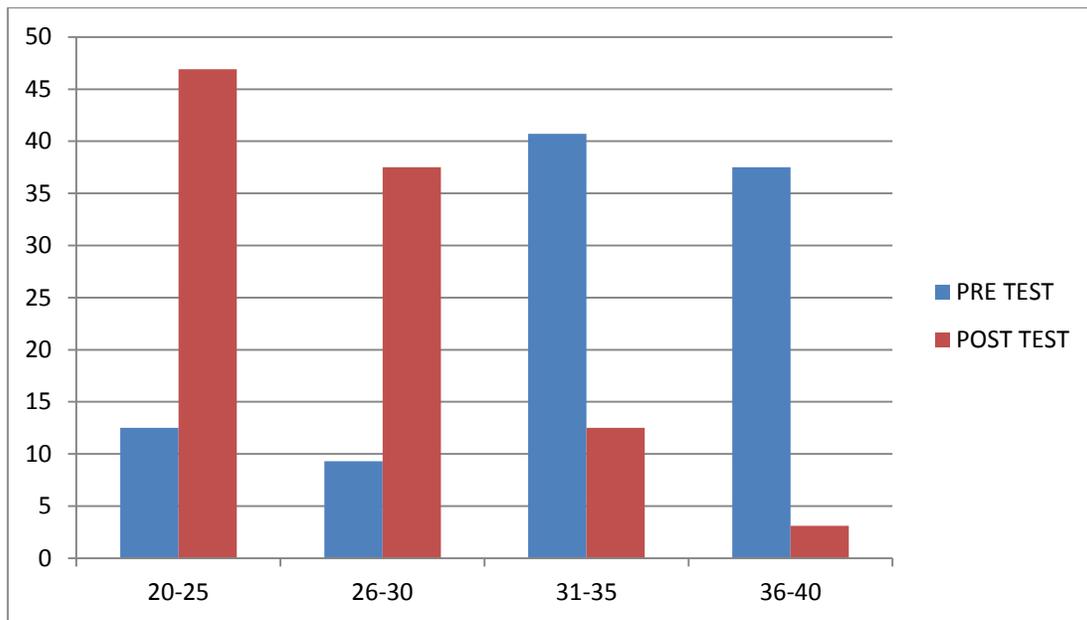
Con respecto al pre test se tiene que la mayoría de los niños representada por un 56.3% mantiene un índice inferior que le hace calificar como deficiente. Pero luego de

la intervención el avance es demostrado conforme un 40.7% que paso de ubicarse como deficiente a promedio lo cual permite evaluar como positiva. Así mismo el 37% puede considerar como buenos.

INDICADOR: Test de agilidad de Illionois

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		32
Mediana		33
Suma		32

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
Illionois	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
20 a 25	4	12.5	12.5	15	46.9	46.9
26 a 30	3	9.3	21.8	12	37.5	84.4
31 a 35	13	40.7	62.5	4	12.5	96.9
36 a 40	12	37.5	100	1	3.1	100
Total	32	100		32	100	

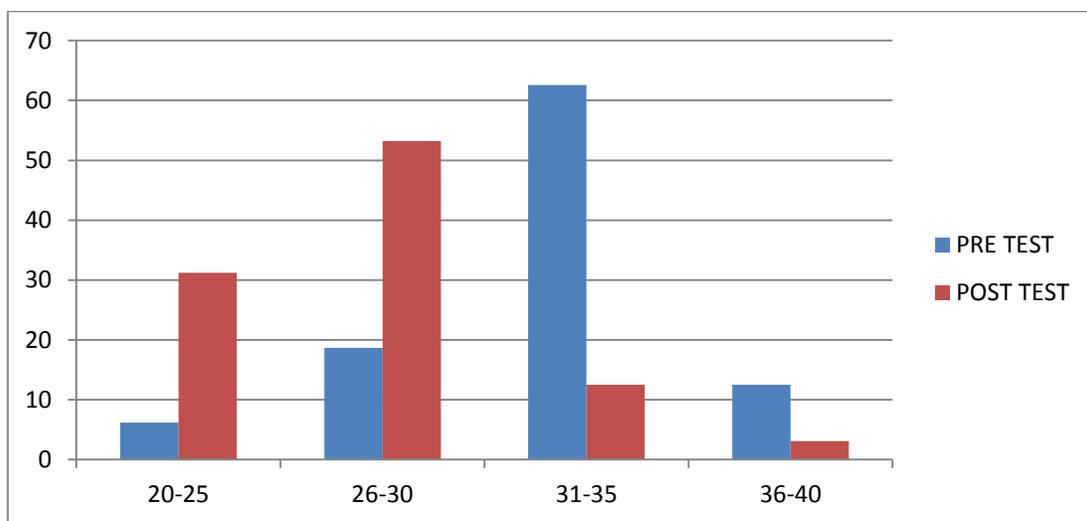


En el post test el 46% mantuvo un rendimiento en el intervalo de 20-25, lo que significa que se obtuvo mejoría en cuanto al rendimiento mantenido en las actividades físicas. En relación al pre test el rendimiento de los niños fue 78.2% lo que llevo a posicionarlos en los intervalos 31-35 y 36-40.

INDICADOR: Test de hexagonal de obstáculos

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		30
Mediana		31
Suma		32

COMPARATIVO						
PRE TEST				POST TEST		
Hexagonal	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
20 a 25	2	6.2	6.2	10	31.2	31.2
26 a 30	6	18.7	24.9	17	53.2	84.4
31 a 35	20	62.6	87.5	4	12.5	96.9
36 a 40	4	12.5	100	1	3.1	100
Total	32	100		32	100	



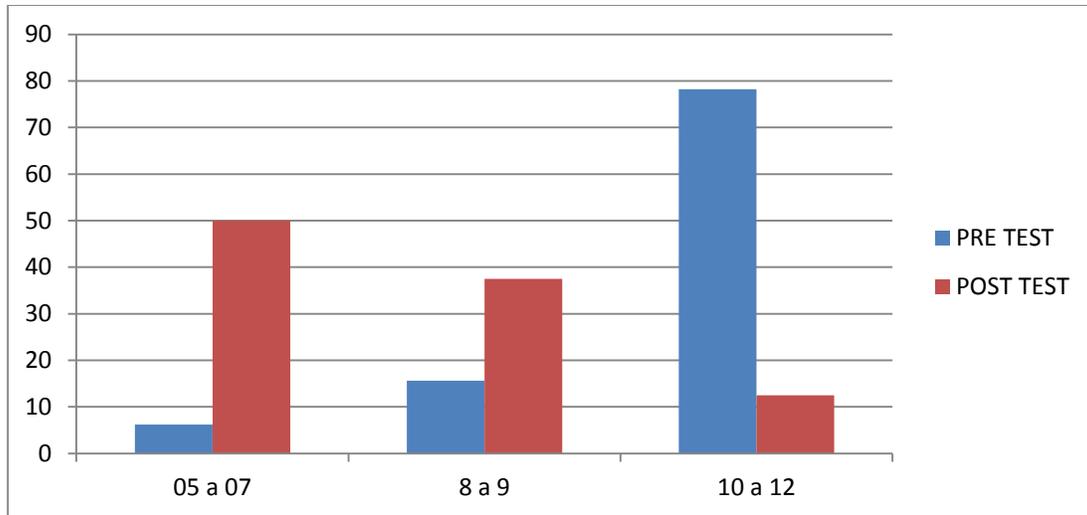
Con respecto a los resultados se tiene en el post test el 84% mantuvo un rendimiento en el intervalo de 26-30 o menos, lo cual confirma el avance de los niños

luego del proceso de intervención considerando que el rendimiento de los niños en el pre test fue de un 75.1% entre los intervalos 31-35 y 36-40.

INDICADOR: Test de Cambio lateral

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		8
Mediana		8
Suma		32

COMPARATIVO						
Cambio lateral	PRE TEST			POST TEST		
	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
5-7	2	6.2	6.2	16	50	50
8-9	5	15.6	21.8	12	37.5	87.5
10-12	25	78.2	100	4	12.5	100
Total	32	100		32	100	



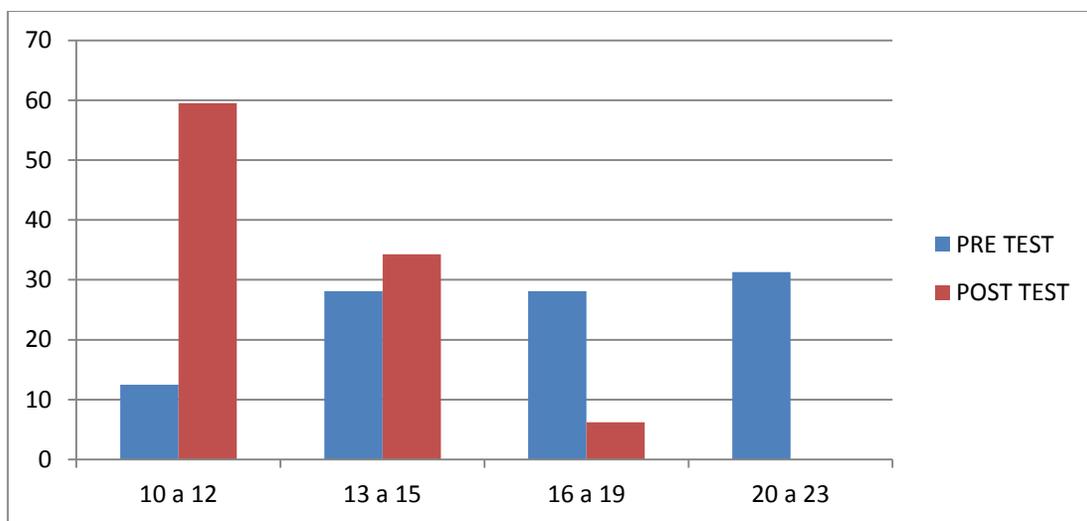
Con respecto a los resultados se tiene en el pre test el 78.2% mantuvo un rendimiento en el intervalo de 10-12. Pero conforme se realizó la intervención se optimizó el rendimiento de los niños en un 50% lo que llevo a posicionarlos en los intervalos 5-7 lo que significa que se mejoro significativamente el rendimiento por cuanto disminuyo el tiempo para realizar las actividades asignadas.

INDICADOR: Test pies rápidos

N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		13
Mediana		14
Suma		32

COMPARATIVO

Pies rápidos	PRE TEST			POST TEST		
	Fr	%	% Acumulado	Fr	%	% Acumulado
10-12	4	12.5	12.5	19	59.5	59.5
13-15	9	28.1	40.6	11	34.3	93.8
16-19	9	28.1	68.7	2	6.2	100
20-23	10	31.3	100	0	0	
Total	32	100		32	100	



Abordando los resultados anteriores se tiene en el pre test el 59.4% mantuvo un rendimiento superior a 16 segundos. Pero conforme se realizó la intervención se optimizó el rendimiento de los niños en un 59.5% lo que llevo a posicionarlos en el intervalo 10 a 12 segundos. Por tanto se infiere una mejora significativa del rendimiento en los niños y niñas.

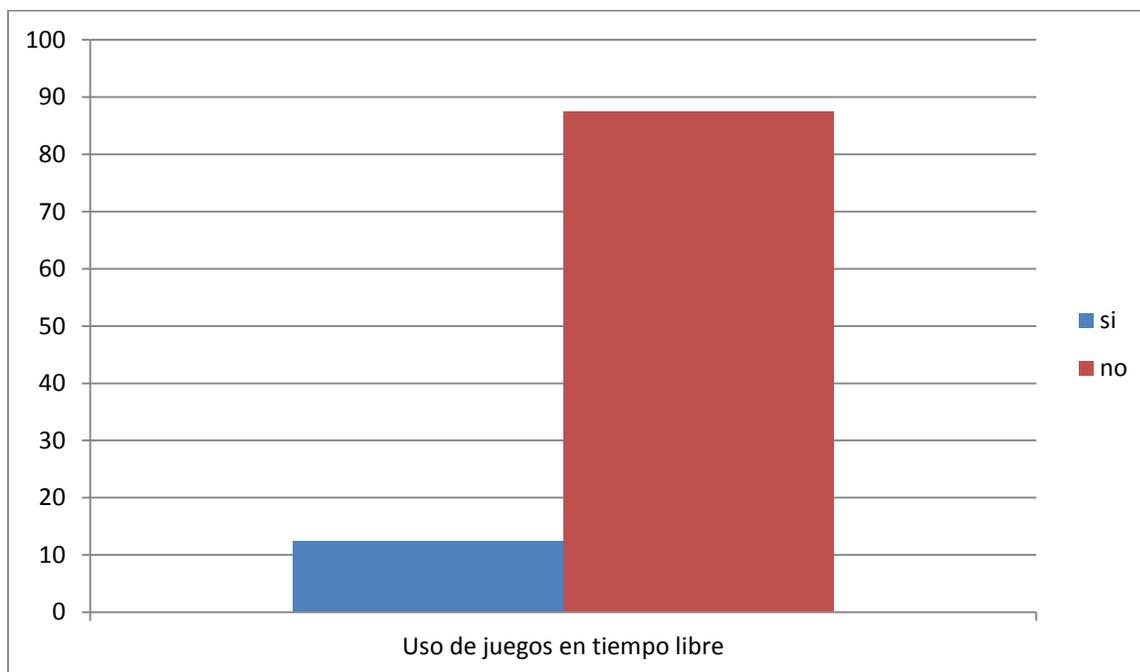
Aplicación de juegos

PRE TEST

INDICADOR:

Implementación	Fr	%
Si	4	12.5%
No	28	87.5%
Total	32	100%

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS EN TIEMPO LIBRE

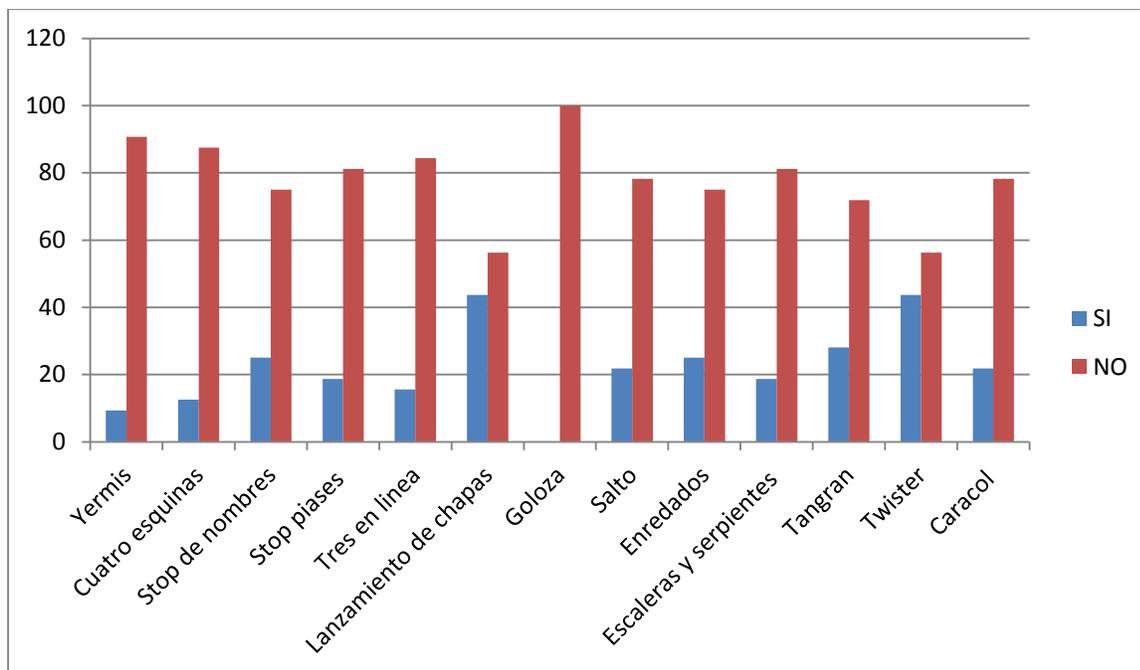


Luego de indagar con los niños sobre la implementación de juegos al aire libre durante tiempos de descanso, se determinó que el 87.5% no los juega y solo el 12.5% los implementa. Lo cual es indicativo que los niños requerían conocer los juegos para aplicarlos cotidianamente en los tiempos libres.

Juegos	Si		No		Total	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%

INDICADOR: Conocimiento sobre juegos

Yermis	3	9.3	29	90.7	32	100
Cuatro esquinas	4	12.5	28	87.5	32	100
Stop de nombres	8	25	24	75	32	100
Stop Piasas	6	18.7	26	81.2	32	100
Tres en línea	5	15.6	27	84.4	32	100
Lanzamiento de Chapas	14	43.7	18	56.3	32	100
Goloza	0	0	32	100	32	100
Salto	7	21.8	25	78.2	32	100
Enredados	8	25	24	75	32	100
Escaleras y serpientes	6	18.7	26	81.2	32	100
Tangran	9	28.1	23	71.9	32	100
Twister	14	43.7	18	56.3	32	100
Caracol	7	21.8	25	78.2	32	100

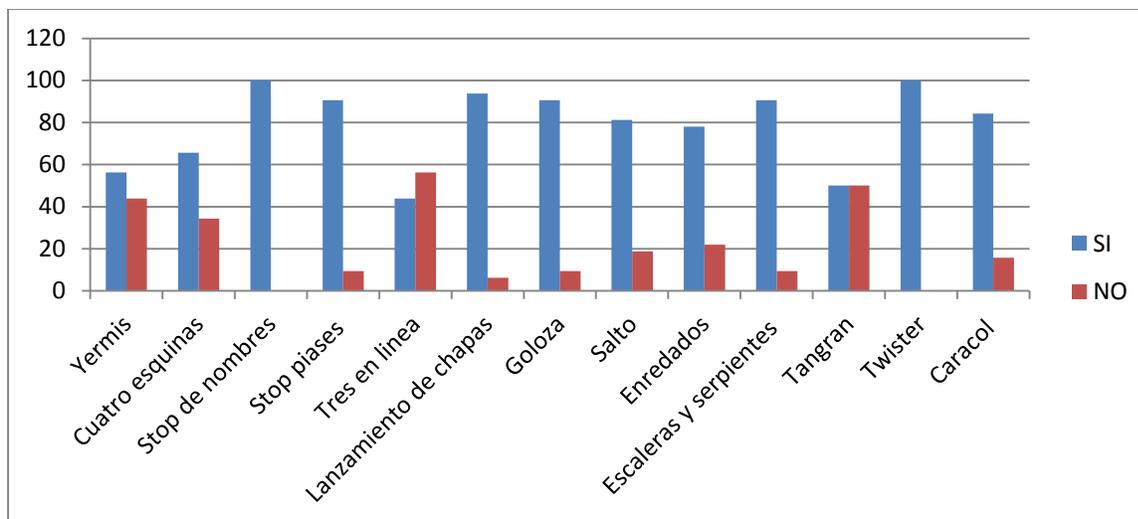


Al apreciar los resultados anteriores se tiene que la mayoría de los niños y niñas desconocían los juegos. Entre los juegos que mayormente conocían antes del proceso de intervención se encuentran: Lanzamiento de Chapas 43.7%, Twister 43.7% y Tangran 28.1%.

POST TEST

INDICADOR: Preferencia en la Implementación de los juegos

Juegos	Si		No		Total	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Yermis	18	56.2	14	43.8	32	100
Cuatro esquinas	21	65.6	11	34.3	32	100
Stop de nombres	32	100	0	0	32	100
Stop Piasas	29	90.6	3	9.4	32	100
Tres en línea	14	43.8	18	56.2	32	100
Lanzamiento de Chapas	30	93.7	2	6.2	32	100
Goloza	29	90.6	3	9.4	32	100
Salto	26	81.2	6	18.8	32	100
Enredados	25	78.1	7	21.9	32	100
Escaleras y serpientes	29	90.6	3	9.4	32	100
Tangran	16	50	16	50	32	100
Twister	32	100	0	0	32	100
Caracol	27	84.3	5	15.7	32	100



El proceso de intervención permitió que los niños conocieran y apreciaran el valor de los juegos al aire libre, permitiendo se convirtieran en preferidos por la totalidad de los niños, es decir por el 100%: Twister y Stop de nombres. Además por lo menos la mitad de los niños ha manifestado que le gustan dichos juegos y que los practican con regularidad una vez que los han conocido a través de la intervención.

DISCUSIÓN

En la infancia el desarrollo integral se encuentra ligado con la calidad de vida ofrecida, en efecto para Gómez (2014) “La infancia no solo requiere de una alimentación balanceada, sino además de espacios para la recreación y la promoción de actividad física que permita el fortalecimiento de su mente y cuerpo” (p.21). En tal sentido, se trata por tanto de comprender que la actividad física es un elemento que permite evolucionar en cuanto a las áreas psicomotriz, emocional y física, lo que supone por tanto que los niños pueden llegar a mantener un nivel de crecimiento y fortalecimiento partiendo básicamente de la capacidad y condición física.

Por tanto el proceso de investigación, se guio por una serie de elementos que permiten establecer el desarrollo de la condición de los niños, a la vez de evaluar algunos aspectos sobre el nivel de proximidad con la tecnología y la recreación partiendo básicamente de las recomendaciones existentes en la materia, las cuales consisten en mantener un promedio de exposición a pantallas diario de solo dos horas, así como por lo menos dos horas al aire libre diariamente. De tal manera se avanza para la construcción de la presente discusión en abarcar la importancia de establecer la condición física de los estudiantes considerando para ellos una evaluación previa a un proceso de intervención guiado por una serie de juegos al aire libre.

En relación al Índice de Masa Corporal, se logra discernir que el 83,1% de las niñas presento antes de la intervención, bajo peso. Pero luego del proceso de recomendaciones suministradas además de la aplicación de los juegos al aire libre se obtuvo por una disminución de esta tendencia al 22,1%. Así mismo, considerando la mejoría de las niñas, se logro aumentar en relación al peso normal de 16,9% a 77,7%. En el caso de los niños, se tiene que el 78,6% presentó bajo peso, sin embargo luego de la intervención se disminuyo a 7,2% lo cual significo un punto de favorable por cuanto se aumentó el nivel de peso normal que paso de 21,4% a 92,8%. Conforme a estos resultados, se logra considerar lo expuesto por Martínez (2014) en su investigación: Valoración clínica del deporte y recreación en función con el Índice de Masa Corporal de niños y niñas, en la cual se expone que a mayor influencia de tiempo dedicado a esparcir mejores niveles de aproximación al peso ideal. Esto supone por tanto que el índice de masa corporal de los niños puede llegar a mejorar una vez se

han presentado otras alternativas para la recreación que no solo deben partir de un componente tecnológico, sino que involucran actividades al aire libre.

Por su parte, los Niveles de actividad Física también pueden analizarse considerando la influencia de la aplicación de juegos como proceso de intervención. Por tanto se tienen los siguientes datos significativos que permiten contrastar con la apreciación anterior: la exposición de niños a televisores en un día escolar conforme a la recomendación de solo dos horas diarias permite comprender que solo el 21,9% cumplía con la misma, pero luego del proceso de intervención el 90,7% de los niños solo utilizaba en un día escolar el televisor por dos horas o menos. En los fines de semana, se observa que la utilización del televisor aumenta, por lo cual solo el 12,5% cumplía la recomendación en el pre test, pero luego el 100% asumió la recomendación.

Entonces, partiendo de los planteamientos de Gómez (2014) donde expresa: “La exposición a televisor por muy largos periodos de tiempo en los niños influye en la capacidad de interacción, llevando a desmejorar su condición física y nivel de desarrollo integral” (p.13). En efecto, la exposición a pantallas puede traer efectos nocivos para el crecimiento y desarrollo adecuado de los niños y niñas, en primer lugar porque puede perderse la capacidad de interacción y recreación que es pertinente con su edad, además estar en posición de sedentarismo en algunos casos genera dependencia hacia el mismo.

Con respecto a la exposición de video juegos, en un día escolar solo el 31.2% cumplía con la recomendación, mientras en fin de semana solo el 6,2% lo hacia, esto permite inferir que la exposición a pantallas durante el fin de semana era superior que

un día escolar. Ahora bien, luego de la intervención el 100% de los niños seguía la recomendación. En función de los video juegos o computadoras, Pérez (2014) supone: “Son medios productivos cuando se implementan con supervisión, pero al momento de perder el control de tiempos y sitios frecuentes puede conllevar a efectos negativos principalmente en niños y adolescentes” (p.41). Esto significa que los niños y niñas luego de la intervención comprendieron las implicaciones de manipular por largas horas computadoras o video juegos, esto debido a que se formulan los juegos al aire libre como un punto importante para disminuir los efectos colaterales de la tecnología en la infancia.

Por otra parte, el 78,2% de los niños no cumplía con la recomendación de mantenerse durante por lo menos dos horas al aire libre, para luego de la intervención disminuir a 25%. Esto significa que los niños asumen luego de presentarse los juegos al aire libre, que el tiempo pueden aprovecharlo en espacios externos sin mantenerse sometidos a las pantallas. En contraste con estos resultados, Martínez (2014) expone: “Los juegos al aire libre le permiten a los niños mantener un mejor nivel de desarrollo físico y cognitivo por cuanto favorecen las experiencias en el contacto con pares además de la naturaleza” (p.41). En efecto, la interacción del niño con otros compañeros y adultos resulta ser más significativo y fructífero que estar sometido a la tecnología, por tanto la implementación de los juegos permitió a los niños apreciar las oportunidades y fortalezas ofrecidas en el entorno.

Desde otra perspectiva, los juegos al aire libre aplicados como proceso de intervención pueden influir no solo en el Índice de Masa Corporal y en el Nivel de Actividad Física sino además puede contribuir en el desarrollo de la Condición Física.

En este sentido, con la aplicación de test se logra denotar la mejoría significativa de los niños y niñas en las actividades propuestas para la evaluación de la condición física, por tanto en el Test de Velocidad 4 por 10 metros se tiene que 15,6% inicial se obtuvo una mejoría en el desarrollo de los niños que asciende a los 81,3%. De igual manera, en el Test Fuerza Salto de longitud a pies juntos se logra enfatizar que de 65,5% de los niños que no cumplían con los niveles adecuados se logro obtener la disminución a solo el 18,7%. Así mismo, en el Test de Flexibilidad Krauss-Weber, el 100% se encontraba deficiente logrando disminuirse con la intervención a 6,2% lo que implica la significatividad de los juegos aplicados.

Con respecto a los test aplicados se observa que la implementación de juegos al aire libre facilita el desarrollo de la condición física de los estudiantes. Para Martínez (2014) "Ejercitarse al aire libre permite fortalecer la condición física" (p.4). En este sentido, se observa que a través de los juegos aplicados, la condición física de los niños pudo mejorarse significativamente, logrando el desarrollo de habilidades motrices además del considerar otros aspectos de valor emocional que pueden verse vinculados.

Por último, con respecto a los juegos, al inicio el 87,5% no los conocía, teniendo como más conocidos el lanzamiento de chapitas con 43%, Twister con 43% y tangran con 28%. Luego del proceso de intervención sus preferencias fueron las siguientes: stop con nombres, twister, salto, escalera y serpiente y stop piases. Los juegos al aire libre representan según Gómez (2014) "Una fuente de entretenimiento y mejora de las condiciones físicas de los individuos, además que ofrece un aprendizaje continuo" (p.14). Los juegos facilitan el desarrollo físico, motor, emocional de los individuos por

ello es importante que en la infancia se consolide como parte del aprendizaje para abarcar con mayores expectativas el desarrollo armónico e integral.

Conclusiones

La investigación permite generar las siguientes conclusiones:

- El juego al aire libre contribuye en el desarrollo del individuo, principalmente en la edad infantil considerándolo como un elemento vital para apreciar las relaciones interpersonales, consolidar el crecimiento físico, mejorar las destrezas motoras y generar habilidades sociales, así como valores. De igual manera el juego, implica comprender el espacio físico y los recursos existentes, para mejorar la calidad del desarrollo del pensamiento.
- Los juegos pueden mejorar el Índice de Masa Corporal de los niños, por cuanto se promueven la actividad física procurando con ello aumentar el deseo ingerir alimentos. Para el caso de los niños que han presentado deficiencia nutricional, involucrarse en actividades físicas recreativas que no sean tan demandantes puede contribuir en el desarrollo del apetito para compensar la pérdida energética.
- Los juegos al aire libre generan mayores niveles de actividad física, se logra combatir el sedentarismo, motivando a realizar actividades al aire libre que disminuyan la tendencia a observar televisor y jugar en la computadora durante periodos prolongados. En efecto, ejecutar y motivar a los niños a jugar al aire libre permite evitar las consecuencias nocivas de la exposición prolongada a pantallas.
- La aplicación de juegos permite mejorar la condición física de los individuos, pues facilita obtener mayores habilidades conforme se van ejecutando y practicando diariamente. Es importante señalar que el desarrollo de la

velocidad, fuerza, flexibilidad y la resistencia puede verse favorecida cuando los niños juegan al aire libre.

Recomendaciones

Conforme al proceso de investigación formulado se generan las siguientes recomendaciones: en primer lugar los niños aun cuando tienen su propio ritmo de desarrollo deben ser supervisados y motivados para alcanzar una evolución adecuada conforme a su edad, por esta razón se recomienda a los docentes mantener una aproximación real con los estudiantes, contribuyendo además a que difundir información de calidad a los padres y representantes para que prosigan con prácticas similares en el contexto familiar. Por otra parte, se recomienda mantener un ritmo de supervisión adecuado sobre a exposición a pantallas, considerando pueden afectar el desarrollo físico, motor, cognitivo y emocional en los niños.

Es importante fomentar juegos en cualquier contexto, tomando en cuenta que a través de los mismos se consigue mejorar la condición física de los niños y niñas. Es necesario establecer en contacto con los padres posibles horarios para que los niños puedan disfrutar durante el fin de semana de mejores experiencias al aire libre, generando mayores niveles de aprendizaje y motivando a la formación de valores que faciliten la integración en contextos particulares, logrando disminuir el tiempo de exposición a pantallas.

Bibliografía

Barragán, E. (2007). Metodología de la Investigación. Caracas: Ediciones Panapo.

Cagigal, J. M. (1996). *José María Cagigal: Obras selectas*. Madrid: Comité Olímpico Español.

Calderón, F.J. y Legido, J.C. (2002). *Neurofisiología aplicada al deporte*. España: Editorial Tebar.

Calzada Arijá, A. (1996). ***Educación Física: 1° y 2° Enseñanza Secundaria Obligatoria*** (pp. 122-127, 169). Madrid, España: Gymnos editorial.

Cardona (2014). Los juegos de piso y pared como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento espacial en niños y niñas de grados 4o y 5o de una institución educativa de Pereira. Recuperado de: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/4437/37276c268.pdf?sequence=1>.

Carneros, proyecto de patios (red internacional de educación) carneros. Recuperado de: <https://riedu.org/wp-content/uploads/2014/09/proyecto%20de%20patios.pdf>.

Díaz, A. et al. (1993) Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos.

Godfrey b.b y Kephart N. *Movements Patterns and Motor Education*. New York- century (1969).

Gálvez y Muñoz (2010) .JUEGOS DIDACTICOS DE PISO Y MURO. Recuperado de:
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/RPerez.html>.

Gómez, Y. (2014) Implicaciones de la ejercitación al aire libre. España: Limites.

Huizinga, J. (2005). *Homo ludens: El juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.

Lagardera, F. y Lavega, P. (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.

OMEÑACA, R; RUIZ OMEÑACA, J. V. (1998): *Juegos cooperativos y Educación Física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.

OMEÑACA, R; RUIZ OMEÑACA, J. V. (1998): *Juegos cooperativos y Educación Física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.

Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2009). *Juegos cooperativos y educación física* (3ª ed.). Barcelona: Paidotribo.

Organización mundial de la salud (2010) recuperado de:
http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44441/9789243599977_spa.pdf;jsessionid=EDCD8230EDFE48E15C2073B514A59F85?sequence=1

Piaget, Urdiales Escudero y otros (1998). El juego infantil. recuperado de:
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numer_o_15/CRISTINA_REINA_1.pdf.

PÉREZ, Rosa. Proyecto lúdico pedagógico de juegos estacionarios de piso de pared rosa - "" Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid VII Congreso Nacional de Recreación - II ELAREL Vicepresidencia de la República / Col deportes / FUNLIBRE 28 al 30 de Julio de 2002. Cartagena de Indias, Colombia.

Pérez, T. (2014) Condición física en los contextos escolares. México: Trillas.

Sabino, L. (2007) Investigación. España: Troncal.

Tamayo m (1997). El proceso de la investigación científica. Editorial Limusa S.A México

Martínez, R. (2014) Valoración clínica del deporte y recreación en función con el Índice de Masa Corporal de niños y niñas. Universidad de Los Andes, estado Táchira. Venezuela.