



**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO MEDIO PARA LA MOTIVACIÓN Y EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE LAS
MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL
COLEGIO INEM**

YONATHAN JOSE RAMIREZ ARAQUE

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
PRESENCIAL
SAN JOSÉ DE CÚCUTA
2019**

DQS is member of:



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



**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO MEDIO PARA LA MOTIVACIÓN Y EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE LAS
MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL
COLEGIO INEM**

YONATHAN JOSE RAMIREZ ARAQUE

TESIS

**DIEGO FERNANDO POLANCO
LIC. EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
PRESENCIAL
SAN JOSÉ DE CÚCUTA
2019**



Dedicado a:

DIOS ha sido bueno, a El sea toda
La gloria pues El es mi ayudador
Mi fortaleza y mi pronto auxilio.

A mi madre y mi padre
Por su apoyo Incondicional,
Acompañamiento Comprensión,
Sacrificios Y esfuerzos.

A mi familia , tios primos ,
En especial mi tio Hernando y su
Esposa que fueron incondicionales .

A mis grandes amigos los cuales han sido y seran refugio
en medio de la tempestad en
especial la familia Celis Rondon quien
me enseñaron el valor de la
hospitalidad y del dar sin condicion.

DQS is member of:





AGRADECIMIENTOS

El autor agradece a todas aquellas personas que de una u otra forma hicieron posible la realización de este trabajo:

En La Institución Educativa INEM

Alberto Rosas Rector.

Evaristo Cote, Licenciado.

Estudiantes de la secundaria.

En la Universidad de Pamplona:

Diego Fernando Polanco, Coordinador del programa Sede Villa Del Rosario.

Álvaro Alfredo Guerrero Jáuregui, Coordinador de la práctica integral.

Licenciado que aportaron a mis conocimientos y formación integral.



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	10
Capitulo I Informe De La Observación Institucional Y Diagnostico.....	11
1.1 JUSTIFICACIÓN	11
1.2 OBJETIVOS	12
1.2.1 Objetivo General	12
1.2.2 Objetivos Específicos	12
1.3 COMPONENTE CONCEPTUAL	13
1.3.1 Identificación	¡Error! Marcador no definido.
1.3.2 Reseña Histórica	15
1.3.3 Filosofía Institucional	16
1.3.4 PEI (Resumen)	¡Error! Marcador no definido.
1.3.4.1 Planeación Estratégica	¡Error! Marcador no definido.
1.3.4.2 Organización institucional	¡Error! Marcador no definido.
1.3.4.3 Convivencia	¡Error! Marcador no definido.
1.3.4.4 Planeación Curricular	¡Error! Marcador no definido.
1.3.4.5 Evaluación	¡Error! Marcador no definido.
1.3.5 Objetivos Del PEI	17
1.3.6 Símbolos	18
1.3.6.1 Escudo	¡Error! Marcador no definido.
1.3.6.2 La Bandera	¡Error! Marcador no definido.
1.3.6.3 El Himno	¡Error! Marcador no definido.
1.3.7 Misión	22



1.3.8	Visión	23
1.3.9	Perfil Del Estudiante Inemita	23
1.3.10	Perfil De La Institución	26
1.3.10.1	Participativa	; Error! Marcador no definido.
1.3.10.2	Abierta	; Error! Marcador no definido.
1.3.10.3	Activa	; Error! Marcador no definido.
1.3.10.4	Inclusiva	; Error! Marcador no definido.
1.3.10.5	Actuación Pedagógica	; Error! Marcador no definido.
1.3.10.6	Aprendizaje Dialógico	; Error! Marcador no definido.
1.3.11	Proyectos Transversales	38
1.4	COMPONENTE ADMINISTRATIVO	45
1.4.1	Organigrama	45
1.4.2	Gobierno Escolar	; Error! Marcador no definido.
1.4.3	Manual De Convivencia	58
1.4.3.1	Formación de ciudadanía	; Error! Marcador no definido.
1.4.3.2	Principios y Valores	; Error! Marcador no definido.
1.4.3.3	Manejo de Conflictos	; Error! Marcador no definido.
1.4.3.4	Manual de convivencia	; Error! Marcador no definido.
1.4.4	Calendario Escolar/Cronograma	59
1.4.5	Planta Física	63
1.4.6	Recursos Y Equipamientos	; Error! Marcador no definido.
1.4.7	Campos Deportivos	; Error! Marcador no definido.
1.5	COMPONENTE PEDAGÓGICO	77
1.5.1	Plan De Asignatura Y Sus Dimensiones	77
	Capitulo II. Propuesta Pedagógica	131
	Titulo	131



Resumen.....	131
Palabras Claves	132
Abstract	132
Key Words.....	¡Error! Marcador no definido.
Introducción	133
2.1 PROBLEMA.....	135
2.1.1 Planteamiento Problema	135
2.1.2 Formulación Del Problema	136
2.2 JUSTIFICACIÓN.....	137
2.3 OBJETIVOS.....	138
2.3.1 Objetivos General.....	138
2.3.2 Objetivos Específico.....	138
2.4 MARCO TEÓRICO.....	139
2.4.1 Marco Conceptual	139
2.4.1.1el juego	¡Error! Marcador no definido.
2.4.1.2 juego didactico	¡Error! Marcador no definido.
2.4.1.3 la motivacion.....	¡Error! Marcador no definido.
2.4.14 matematicas	¡Error! Marcador no definido.
2.4.2 Antecedentes	145
2.4.3 Marco Legal.....	151
2.4.3.1 Legislación Deportiva	151
2.4.3.1 Ley 181 De 1995	151
2.5 METODOLOGÍA.....	152
2.5.1 Población.....	¡Error! Marcador no definido.
2.5.2 Muestra	¡Error! Marcador no definido.
2.5.3 Instrumento.....	¡Error! Marcador no definido.



2.5.4 Descripción Del Procedimiento	153
2.5.5 Cronograma De Actividades	154
2.6 RESULTADOS	156
2.7 ESTADÍSTICO.....	¡Error! Marcador no definido.
2.7.1 rendimiento academico.....	¡Error! Marcador no definido.
2.7.2 prueba de normalidad	¡Error! Marcador no definido.
2.7.3 prueba t -students	¡Error! Marcador no definido.
2.7.4 frecuencia de motivacion	¡Error! Marcador no definido.
2.7.5 prueba de normalidad para cuestionario.....	¡Error! Marcador no definido.
2.8 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	171
2.9 CONCLUSIONES	171
2.10 REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	173
Capitulo III. Informe de los procesos curriculares	174
3.1 Planes de clase.....	174
4.1 Izada De Bandera Fiesta Patria	¡Error! Marcador no definido.
4.2 Izada De Bandera Día De La Raza	¡Error! Marcador no definido.
4.3 Izada De Bandera Día Del Amor Y La Amistad	¡Error! Marcador no definido.
4.4 Horario De Permanencia.....	¡Error! Marcador no definido.
Capitulo V. Informe de la evaluación de la práctica integral docente.....	178
5.1 Autoevaluación de la práctica docente.....	179
5.2 Evaluación De La Práctica Docente.....	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES	186
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.
Capítulo I. Informe De La Observación Institucional Y Diagnostico	¡Error! Marcador no definido.



- Capítulo II.** Propuesta Pedagógica.....**¡Error! Marcador no definido.**
- Capítulo III.** Informe De Los Procesos Curriculares .**¡Error! Marcador no definido.**
- Capítulo IV.** Informe De Actividades Intra-Institucionales**¡Error! Marcador no definido.**
- Capítulo V.** Informe De La Evaluación De La Práctica Integral Docente**¡Error! Marcador no definido.**

DQS is member of:





INTRODUCCION

La Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte abarca pilares importantes en toda la base de la educación, entre esas tenemos la formación pedagógica que permite conocer aspectos de la pedagogía como disciplina fundamental que da inicio a la actividad docente. Una formación investigativa que les permite comprender de la forma lógica del pensamiento, la estructura de la ciencia desde la perspectiva general hasta la disciplina particular. La recreación por medio del juego brinda al niño y al adulto la posibilidad de crecer física, intelectual y emocionalmente, aprendiendo en un ambiente donde se entrelazan la fantasía y la realidad y liberar las tensiones que tienen por su vida cotidiana o educativa. El deporte se diferencia del juego o recreación debido a que es una actividad física, básicamente de carácter competitivo y que mejora la condición física de las personas que lo practican pero al igual que el juego tiene serie de propiedades.

Para formarse como Licenciado en la Educación Física se realiza una práctica pedagógica en una Institución Educativa; esta práctica es un proceso de auto reflexión que le crea al docente un espacio para reflexionar críticamente sobre su práctica a partir del registro (Planeadores), análisis y balance continuo de las acciones pedagógicas, en consecuencia esta práctica promueve el desarrollo de las competencias profesionales de los futuros licenciados



Los futuros licenciados en esta Institución Educativa a la vez de realizar su práctica pedagógica también desarrollan una propuesta pedagógica en este caso fue evaluar la motivación a través de la práctica del Acrosport y su repercusión en la significancia del trabajo grupal.

Capítulo I Informe De La Observación Institucional Y Diagnostico

1.1 JUSTIFICACIÓN

La Institución Educativa Colegio INEM de Cucuta abarca la Educación desde Prescolar – Primaria – Secundaria forma estudiantes líderes en el desarrollo humano y cristiano, generando espacios de participación y respeto para lograr el desarrollo personal y social. Aceptando a futuros licenciados en las diferentes áreas, en este caso el área de Educación Física, que estos sirvan de apoyos al profesor del área basándose en el PEI **“Una apuesta hacia la transformación de la calidad educativa”** donde se realiza un diagnostico o análisis a la situación actual de todos los ámbitos señalando, no solo los problemas, debilidades y amenazas, sino las fortalezas y oportunidades.

Los futuros licenciados con sus propuestas pedagógicas descubren falencias como la motivación de los estudiantes para realizar las actividades propuestas en las diferentes áreas, como a través de una práctica como una disciplina ellos exploran su creatividad y aportando ideas para que la actividad grupal sea mejor.



1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General

Ejecutar lo aprendido durante el periodo de Educación para ser Licenciado en la Institución Educativa Colegio Inem de la ciudad de Cucuta.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Realizar planeadores para la ejecución de la práctica pedagógica.
- Analizar las debilidades y fortalezas de los estudiantes en el área de Educación Física.
- Utilizar una alternativa que sirva como motivación a los estudiantes en una manera grupal.



1.3 COMPONENTE CONCEPTUAL

- IDENTIFICACION

- Nombre de la institución educativa: Instituto Nacional de Enseñanza Media diversificada, INEM “José Eusebio Caro” - Cúcuta.
- Rector: MAGISTER ALBERTO ROSAS Enero de 2006 a 2011
- Ubicación y/o ubicación física:

Departamento: Norte de Santander.

Municipio: San José de Cúcuta.

Zona: Urbana.

Comunas: 3 y 5.

- Dirección:

Sede Principal: Calle 4N N° 11E-121 Avenida Guaimaral.

E-mail: inemcucuta@gmail.com ; col_inem@yahoo.es

Página Web: <http://www.inemcucuta.org>

Blog: <https://inemacademico.blogspot.com>

Teléfonos: 5744847 5740553

Fax: 5740426

Sede Ciudad Jardín: Av.15E Manzana 1 Lote 1 Barrio Ciudad Jardín

Teléfono: 5747717

Sede Miguel Müller: Calle 14 N # 14E-56 Barrio Zulima



Teléfono: 5745394

- Código del DANE: Sede Principal 15400100079 -1
Sede Ciudad Jardín: 15400100079 -2
Sede Miguel Müller: 15400100079 -3

- Código Departamental: 11140001
- Propiedad Jurídica: Plantel educativo oficial.
- Jornadas: Mañana. Tarde.
- Niveles que ofrece: Pre escolar; Básica Primaria y Secundaria;

Media Académica con énfasis en Ciencias naturales y
Media Técnica con especialidad en: Salud, Comercio, Agropecuaria,
Industrial.

- ASPECTO LEGAL:

Fundación: Decreto N° 1962 del 20 de noviembre de 1969.

Inició labores escolares el 6 de abril de 1970. .

Fusión: Decreto N° 000896 del 30 de septiembre de 2003.

Resolución 001797 del 1 de Noviembre de 2006, 002381 del 123 de
Noviembre de 2008 y 002024 del 11 de Noviembre de 2010, emanadas de
la Secretaria de educación Municipal.

1.3.2 Reseña Histórica



EL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACION MEDIA DIVERSIFICADA INEM “José Eusebio Caro” de Cúcuta, fue creado durante el Gobierno del Doctor Carlos Lleras Restrepo, mediante el decreto No. 1962 de noviembre 20 de 1969, para atender la necesidad de mejorar la calidad educativa en consonancia con la modernas tendencias educativas y necesidades del país.

Inició labores en abril 6 de 1970, siendo su primer Rector el Doctor Jorge Arias Rico.

La historia del INEM “JOSE EUSEBIO CARO”, está determinada por las siguientes Etapas:

- A. Etapa de la gestión y administración del Instituto Colombiano de Construcciones Escolares (ICCE) año 1975
- B. Etapa de gestión a cargo del Ministerio de Educación Nacional en la división Especial de Enseñanza Media Diversificada, año 1990 caracterizado por bajos ingresos presupuestales que no permitían hacer renovación de equipos y mantenimientos eficientes.
- C. Etapa de la descentralización de la educación caracterizada por la falta de apoyo logístico por parte del sector gobierno y por carencia de presupuesto.
- D. En la actualidad se encuentra adscrito al municipio de San José de Cúcuta desde mayo 21 del 2002.

Por Decreto 0896 del 30 septiembre de 2002, se fusionó con las instituciones Escuela Miguel Müller y la Escuela Ciudad Jardín.

La Institución Educativa Instituto Nacional de Enseñanza Media Diversificada INEM “José Eusebio Caro” ofrece al estudiante una educación de calidad en los niveles de preescolar, básica, media académica y técnica, en articulación con la Universidad Francisco de Paula Santander, Universidad de Pamplona y el SENA para optar por el título de técnico profesional, formando un bachiller con sentido de liderazgo y espíritu empresarial, con capacidad para crear microempresas de bienes y servicios, con cultura asociativa para el trabajo.



1.3.3 Filosofía Institucional

El Colegio es fundamentalmente católico, inspirado en el respeto de las creencias religiosas, tiene como finalidad proporcionar a sus alumnos una educación integral dirigida a educar la mente con una formación de excelencia académica, técnica y a educar el cuerpo y el espíritu de forma sana, deportiva y ajena a vicios adictivos consolidando y potenciando los principios y virtudes cristianas. El Colegio considera al alumno como centro prioritario de sus intereses. Junto con enseñar normas y principios temporales y permanentes acerca del hombre, trata de desarrollar a la persona en sí, consciente de su presente y de la forma en que debe conducirse en la vida para alcanzar en el futuro su autorrealización personal.

Entre los criterios de formación se opta por un colegio humanizador, no excluyente, no discriminatorio, pluralista y por sobre todo alegre. Hay una búsqueda constante por resolver el cómo dar forma y orden a la vida interior y exterior del alumno, coordinar y controlar sus impulsos, sus tendencias y sus ambiciones. Para alcanzar este objetivo el Colegio se esfuerza en desarrollar al máximo las capacidades de sus alumnos en el orden y la disciplina; entre ellas:



Enseñarles a ser maestros de sí mismos: darles los conocimientos y con ellos el desafío de tratar de ser cada vez mejores, de superarse a sí mismos una y otra vez. Crearles un método de trabajo personal que, utilizando los conocimientos adquiridos, puedan alcanzar nuevas metas a través de una formación permanente.

Enseñar a aprender juntos, es decir trabajar en equipo. Hacerles comprender que las autosuficiencias personales fueron reemplazadas por interdependencias cada vez más complejas, elemento clave para el posicionamiento individual y colectivo en la sociedad.

Promover el desarrollo de los reales valores humanos, espirituales y materiales que dan el auténtico significado al quehacer humano.

Aprender a desarrollar la fuerza de la creatividad que permita al hombre asumir, superar y orientar hacia un significado trascendente su labor cotidiana.

1.3.5 Objetivos Del PEI

- Integrar en forma organizada y participativa a los actores de la Comunidad educativa para re-escribir el Proyecto Educativo Institucional, con el propósito de lograr el mejoramiento de la calidad de la educación en el Nuevo INEM.
- Renovar la organización institucional, conformando espacios de coordinación, asumiendo un compromiso serio y responsable en el desarrollo de acciones





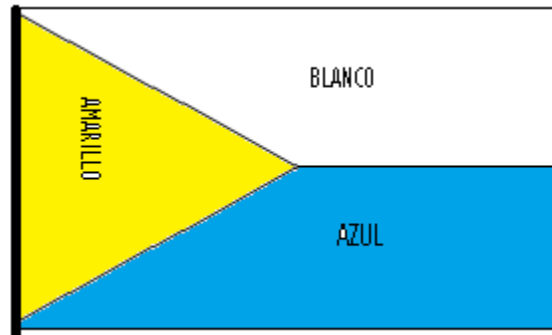
conjuntas, para evitar la duplicación de esfuerzos y la optimización de recursos.

- Formar hombres y mujeres en conocimientos científicos y tecnológicos necesarios, aptos para organizar y desarrollar actividades productivas, que les permitan desempeñarse como personas útiles a sí mismos, a la comunidad, y a la patria.
- Contribuir a la formación de ciudadanos que fundamenten su quehacer en un profundo respeto y práctica de los valores humanos, capaces de tomar decisiones responsables, racionales y justas que les permitan vincularse a la transformación de su medio local, regional o nacional.
- Dinamizar los procesos de evaluación Institucional que enriquezcan el mejoramiento continuo de la acción educativa, con la participación de todos los miembros de la comunidad.

1.3.6 Símbolos

LA BANDERA





Autor: Dr. Jorge Arias Rico

La bandera tiene tres colores: azul, blanco y amarillo con el siguiente significado: El azul representa el horizonte infinito del estudiante, el blanco la pureza que debe reinar entre profesores, estudiantes y administrativos; y el amarillo la riqueza de conocimientos e ideas.

EL ESCUDO





Autor: Profesor José Antonio Wilches Barraza

El escudo consta de dos círculos concéntricos: En el de la parte externa se resalta el nombre del personaje del contexto regional y nacional que brilló por su espíritu y su letra: “José Eusebio Caro”; y enseguida, el nombre de nuestra Ciudad. El círculo central destaca las siglas de nuestra Institución que lleva sobrepuesta la bandera de Colombia, apoyado en un gran libro, que indica uno de los objetivos fundamentales de nuestros estudiantes como es la ciencia. Debajo del libro, en un triángulo, hay una montaña que representa a Colombia y sobre la montaña un sol naciente, que significa el progreso que asoma para un futuro ideal. Este escudo es redondo en señal de perpetuidad.

HIMNO

Letra: Dr. Jorge Arias Rico

CORO

DQS is member of:





Somos libres la patria renace
en la ciencia, la fe y la verdad
es tu himno clarín que pregonar
al INEM a estudiar a estudiar.

I

Es tu claustro sagrado recinto
de Colombia que sabe triunfar,
es la casa, el vivir de la ciencia
es tu nombre histórico INEM.

II

Salve hermosa bandera, Inemita
cubre ya el horizonte estelar
eres arco del triunfo en tu historia
eres grande, serás inmortal.

III

Gloria a ti, juventud cucuteña
que pregonas cultura y saber
eres luz en las cimas del norte



eres alma del gran despertar.

IV

Salve a ti, juventud valerosa
otra vez nuestro sol, nuestro lar
nuestro amable vivir, nuestro suelo
nuestro alero feliz, nuestro INEM.

1.3.7 Misión

Ofrecer educación de calidad en los niveles de pre-escolar, básica, media académica y media técnica según la vocación productiva que la región, el país y el mundo global requieran para formar al estudiante inemita como un ser integral respondiendo a los fines, la política y objetivos de la educación colombiana que fundamenta su accionar según las orientaciones de la UNESCO en cuatro saberes y competencias fundamentales: aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a convivir para propiciar calidad de vida individual, institucional familiar y comunitaria.

DQS is member of:





1.3.8 Visión

Garantizar el compromiso de la calidad total en su quehacer educativo, propendiendo por la formación integral del estudiante inemita, actuando en la formación cristiana, humanista, científica, técnica, artística y deportiva de tal manera que le permita posicionarse siempre como una institución que trascienda su labor como la mejor en su devenir histórico en el oriente colombiano y en la nación.

1.3.9 Perfil Del Estudiante INEMITA

Se busca que la acción educativa llevada como un desarrollo progresivo implique los siguientes aspectos:

1. Formación con criterios de organización y responsabilidad
2. Un educando que demuestre una actitud de trabajo y superación continúa.
3. Capaz de tomar decisiones que le permitan trascender y transformar el entorno en pro de una mejor calidad de vida.

4. Poseedor de un saber social, cultural, académico e investigativo, válido para vivir, convivir y proyectarse como una persona segura de sí misma.
5. Poseedor de una actitud y aptitud de trabajo que se proyecten hacia el futuro, asumiendo posiciones responsables, críticas y creativas.
6. Un ser analista de la situación actual y de su entorno, de las relaciones sociales que se generan y de los recursos disponibles.
7. Responsable del manejo de su libertad guiado por la vivencia de valores como la solidaridad, la lealtad, la honestidad, sinceridad, tolerancia, justicia y el respeto por los superiores, padres de familia y compañeros.

PERFIL DEL ESTUDIANTE REPRESENTANTE DE CURSO

1. Es la persona que asume una actitud de liderazgo positivo. Debe ser amable, honesta, segura y alegre, para que eleve la moral y regule la tensión del grupo en los momentos críticos.
2. Con su presencia conciliadora, tolerante, amigable y abierta al dialogo, genera un clima de confianza, donde el grupo expresa sus puntos de vista en forma libre y respetuosa.

3. Es un(a) joven que estimula y asesora a sus compañeros (as) para que evalúen sus logros y deficiencias con actitud responsable frente a los compromisos estudiantiles.
4. Su inteligencia unida a la facilidad de expresión y su original modo de ser, le permiten entender y comprender como manejar con éxito las relaciones con el grupo.
5. Es un estudiante al que los compañeros acatan y respetan cuando observan en él la facilidad y formalidad para generar confianza en si mismo y en sus actos
6. Posee buen desempeño académico y disciplinario.
7. Encamina a su grupo hacia la realización de actividades sociales, culturales, científicas, deportivas, recreativas y de integración, en coordinación con el Docente Titular de Sección.
8. Siente aprecio por sus compañeros y muestra interés por escucharlos y procura sinceramente comprender lo que sienten y quieren.
9. No hace su voluntad sino que actúa como moderador; tiene en cuenta las ideas y sugerencias del grupo. Toda decisión la somete a votación
10. Es el canal de comunicación entre compañeros, Docentes, orientadores y coordinador.

PERFIL DEL ESTUDIANTE PERSONERO Y REPRESENTANTE AL CONSEJO DIRECTIVO

Además de poseer las características del Perfil del Estudiante Representante:





1. Es un líder del estamento estudiantil que promueve la organización y participación en las diferentes actividades institucionales
2. Conoce, investiga y promueve alternativas de solución a la problemática institucional, desplegando su accionar a las Sedes.
3. Observador de los procedimientos del conducto regular a través del dialogo y la concertación ante cualquier situación.
4. Conoce y cumple las disposiciones del Manual de Convivencia, procurando que los demás compañeros también lo hagan.

1.3.10 Perfil De La Institución

PERFIL DEL RECTOR DEL COLEGIO INEM

- ✓ Cree en la educación inclusiva como estrategia fundamental para acceder al conocimiento y al desarrollo.
- ✓ Confía en la capacidad de todos los estudiantes para aprender y lidera la búsqueda y puesta en marcha de estrategias pedagógicas innovadoras y pertinentes.
- ✓ Es proactivo y flexible (se permite cambiar, innovar y afrontar la complejidad).
- ✓ Tiene un elevado grado de compromiso y motivación.
- ✓ Estimula y reconoce el buen desempeño de estudiantes y docentes.
- ✓ Dirige sus esfuerzos a los aspectos en los que puede incidir. No se siente impotente ante los problemas que no puede solucionar.
- ✓ Usa datos e información para tomar decisiones de manera responsable.
- ✓ Planea su trabajo y lidera la formulación, ejecución y seguimiento de planes y proyectos.

- ✓ Sabe que debe aprender continuamente para tener más y mejores herramientas teóricas y metodológicas para ejercer su labor.
- ✓ Promueve el sentido de pertenencia al establecimiento educativo.
- ✓ Moviliza conocimientos y esquemas de acción para solucionar los problemas.
- ✓ Construye el sentido y la razón de ser del establecimiento o centro educativo que dirige.
- ✓ Fomenta el trabajo en equipo.
- ✓ Lidera sus equipos directivo, docente y administrativo para que se involucren en la construcción y desarrollo de la identidad institucional, el PEI y los planes de estudio y de mejoramiento.
- ✓ Logra que cada persona que trabaja en el establecimiento o centro educativo se sienta parte del equipo y comparta sus principios y formas de actuar.
- ✓ Verifica el cumplimiento de las funciones y tareas de cada una de las personas a su cargo.
- ✓ Evalúa periódicamente el desempeño de docentes, directivos y personal administrativo, y les da retroalimentación pertinente y oportuna para que puedan superar sus dificultades.
- ✓ Conoce las características de los estudiantes, sus familias y el entorno de la institución educativa, así como su evolución en el tiempo.
- ✓ Sabe cuáles son los aprendizajes y competencias básicas que todos los estudiantes deben desarrollar en cada momento de su proceso educativo.
- ✓ Facilita la apertura y permanencia de espacios de participación y concertación de la comunidad educativa.
- ✓ Establece canales de comunicación apropiados que permiten informar, escuchar, dialogar, debatir y concertar.



- ✓ Fomenta el intercambio de experiencias.
- ✓ Busca apoyos externos para fortalecer la institución y ayudar a estudiantes, docentes y personal administrativo.
- ✓ lidera con conocimiento y gestión los procesos de la educación técnica y tecnológica.

DQS is member of:





PERFIL DEL COORDINADOR DEL COLEGIO INEM

PERFIL PROFESIONAL

GESTION DIRECTIVA

Comprende competencias para orientar y dirigir el establecimiento educativo en función del Proyecto Educativo Institucional y las directrices de las autoridades del sector.

Involucra la capacidad para guiar a la comunidad educativa hacia el logro de las metas institucionales.

Planeación y organización directiva: capacidad para orientar estratégicamente el establecimiento, de acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional, las políticas sectoriales y las características sociales, económicas y culturales del entorno.

Ejecución: capacidad para desarrollar con eficiencia los planes y proyectos formulados, guiar los equipos de trabajo hacia el cumplimiento de los objetivos propuestos, hacer seguimiento permanente y ajustar las acciones de acuerdo con los resultados del seguimiento y las metas definidas.

GESTIÓN ACADÉMICA.

Pedagógica y didáctica: capacidad para aplicar diferentes modelos y metodologías pedagógicas, así como de incorporar en el currículo las normas técnicas curriculares

establecidas por el Ministerio de Educación Nacional, para facilitar la adquisición y el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes.

Innovación y direccionamiento de procesos académicos: capacidad para ajustar procesos y planes institucionales, con miras al mejoramiento continuo y de los resultados de los estudiantes en evaluaciones internas y externas, en respuesta a necesidades sociales, económicas y culturales del entorno.

GESTIÓN ADMINISTRATIVA.

Desarrolla competencias para organizar y optimizar los recursos destinados al funcionamiento del establecimiento educativo, en coherencia con el Proyecto Educativo Institucional y los planes operativos institucionales. Involucra la capacidad de implementar acciones para la obtención, distribución y articulación de recursos humanos, físicos y financieros, así como la gestión de los servicios complementarios del establecimiento.

Administración de recursos: capacidad para gestionar recursos en la institución y asegurar a los docentes el apoyo administrativo que requieran para desarrollar sus actividades académicas.

Gestión del talento humano: capacidad para planear, organizar y coordinar el talento humano a su cargo, así como para implementar estrategias que promuevan el compromiso y el desarrollo de las personas, para potenciar el cumplimiento de los objetivos misionales.

GESTIÓN COMUNITARIA.

Comprende competencias para generar un clima institucional adecuado, fomentar relaciones de colaboración y compromiso colectivo con acciones que impacten en la comunidad, y conducir las relaciones de la institución con el entorno y otros sectores para crear y consolidar redes de apoyo.

Comunicación institucional: capacidad para crear canales de comunicación efectivos entre diferentes estamentos de la comunidad educativa y propiciar un



ambiente favorable para la convivencia armónica, el desarrollo de identidad y de competencias ciudadanas, y la ejecución de proyectos institucionales.

Interacción con la comunidad y el entorno: capacidad para articular el funcionamiento de la organización escolar con el entorno, en respuesta a las necesidades del mismo, así como para crear redes de apoyo que potencien el logro de las metas institucionales y propendan por el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad.

PERFIL PERSONAL

Liderazgo: capacidad para motivar e involucrar a los miembros de la comunidad educativa con la construcción de una identidad común y el desarrollo de la visión institucional.

Comunicación y relaciones interpersonales: capacidad para intercambiar con efectividad y empatía conceptos, criterios e ideas, a través de diferentes estrategias y recursos, según las características del contexto y los participantes del proceso comunicativo, favoreciendo las relaciones interpersonales cordiales, asertivas y basadas en la confianza.

Trabajo en equipo: capacidad para trabajar cooperativamente con los diferentes miembros de la organización escolar y construir relaciones de colaboración para el logro de objetivos compartidos.

Negociación y mediación: capacidad para generar soluciones efectivas y oportunas a situaciones de conflicto entre individuos o grupos y promover escenarios de concertación justos y equitativos con base en la confianza, la solidaridad y el respeto

Compromiso social e institucional: capacidad para asumir responsabilidades con ética y profesionalismo, dentro y fuera del establecimiento, anteponiendo los



intereses institucionales a los personales e identificándose con los valores, principios y políticas institucionales.

Iniciativa: capacidad para trabajar proactivamente y con autonomía frente a las responsabilidades, así como de proponer y emprender alternativas de soluciones novedosas en diferentes situaciones de la institución

Orientación al logro: capacidad para dirigir el comportamiento propio hacia el cumplimiento de estándares elevados, con miras al mejoramiento continuo.

PERFIL DEL DOCENTE INEMITA

PERFIL PROFESIONAL

GESTIÓN ACADÉMICA. Comprende el dominio de contenidos de las áreas a cargo y las competencias para el desarrollo de actividades de planeación y organización académica, acordes con el proyecto educativo institucional.

Dominio de contenidos: capacidad para aplicar y enseñar los conocimientos de las áreas a cargo, incorporando las directrices sectoriales. Involucra el conocimiento del currículo de la institución y del plan de estudios específico de cada área a cargo

Planeación y organización académica: capacidad para organizar los procesos de enseñanza – aprendizaje del plan de estudios de acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional, así como para generar y mantener ambientes propicios para el aprendizaje-

Pedagógica y didáctica: capacidad para aplicar modelos pedagógicos en el diseño y ejecución de estrategias adaptadas a las características particulares de los estudiantes y al contexto de la institución, para favorecer aprendizajes significativos y apoyos pertinentes.

Evaluación del aprendizaje: capacidad para valorar el desarrollo de competencias y niveles de aprendizaje, así como para reorganizar sus estrategias pedagógicas de acuerdo con los resultados de la evaluación interna y externa de los estudiantes.

GESTIÓN ADMINISTRATIVA. Comprende el conocimiento y cumplimiento de las normas y de los procedimientos administrativos de la institución, para el funcionamiento eficiente del establecimiento y la conservación de los recursos del mismo. Involucra la capacidad para participar activamente en el desarrollo de los proyectos de la organización escolar.

Uso de recursos: capacidad para manejar y cuidar los recursos que la institución pone a su disposición, así como para velar por que la comunidad educativa los preserve en óptimas condiciones.

Seguimiento de procesos: capacidad para cumplir las condiciones de funcionamiento del establecimiento y respetar los canales de comunicación, así como para involucrarse en el diseño, la ejecución y la evaluación de las actividades institucionales.

GESTIÓN COMUNITARIA. Comprende la capacidad para interactuar efectivamente con la comunidad educativa y apoyar el logro de las metas institucionales, establecer relaciones con la comunidad a través de las familias, potenciar su actividad pedagógica aprovechando el entorno social, cultural y productivo y aportar al mejoramiento de la calidad de vida local.

Comunicación institucional: capacidad para interactuar con los diferentes miembros de la comunidad educativa, en un marco de convivencia armónica, respeto por los valores y desarrollo de competencias ciudadanas.



Interacción con la comunidad y el entorno: capacidad para vincular a las familias de los estudiantes y a las instituciones del entorno con los procesos educativos y responder adecuadamente a las condiciones particulares de la comunidad.

PERFIL PERSONAL

Liderazgo: capacidad para motivar e involucrar a los miembros de la comunidad educativa con la construcción de una identidad común y el desarrollo de la visión institucional.

Comunicación y relaciones interpersonales: capacidad para intercambiar con efectividad y empatía conceptos, criterios e ideas, a través de diferentes estrategias y recursos, según las características del contexto y los participantes del proceso comunicativo, favoreciendo las relaciones interpersonales cordiales, asertivas y basadas en la confianza.

Trabajo en equipo: capacidad para trabajar cooperativamente con los diferentes miembros de la organización escolar y construir relaciones de colaboración para el logro de objetivos compartidos.

Negociación y mediación: capacidad para generar soluciones efectivas y oportunas a situaciones de conflicto entre individuos o grupos y promover escenarios de concertación justos y equitativos con base en la confianza, la solidaridad y el respeto

Compromiso social e institucional: capacidad para asumir responsabilidades con ética y profesionalismo, dentro y fuera del establecimiento, anteponiendo los intereses institucionales a los personales e identificándose con los valores, principios y políticas institucionales.

Iniciativa: capacidad para trabajar proactivamente y con autonomía frente a las responsabilidades, así como de proponer y emprender alternativas de soluciones novedosas en diferentes situaciones de la institución



Orientación al logro: capacidad para dirigir el comportamiento propio hacia el cumplimiento de estándares elevados, con miras al mejoramiento continuo.

PERFIL DEL PERSONAL ADMINISTRATIVO.

PERFIL DEL ADMINISTRATIVO

En términos general todo administrativo debe poseer el siguiente perfil personal.



- Personalidad equilibrada y proactiva.
- Autoestima positiva.
- Capacidad de adaptación a los cambios.
- Habilidades comunicativas y escucha activa.
- Establece y mantiene relaciones armónicas con sus superiores, subalternos, compañeros de trabajo y con el público.
- Capacidad de crear, innovar e implementar.
- Criterio propio para actuar oportunamente y distinguir prioridades.
- Disposición para trabajar en equipo.
- Capacidad de observación, concentración y amplitud de memoria.
- Tacto y prudencia para manejar situaciones diversas
- Espíritu de superación.
- Flexibilidad
- Sentido de humor.
- Resistencia física y nerviosa.
- Agudeza visual
- Alto grado de responsabilidad y control sobre sí mismo.
- Coordinar esfuerzos para obtener acciones armónicas dirigidas al logro de objetivos.
- Alto sentido de lealtad institucional.
- Vocación de servicio



➤ Honestidad y eficiencia

Desde el punto de vista profesional cumplir las condiciones y características que el respectivo cargo le implique.

VALORES INSTITUCIONALES

- HONESTIDAD
- SOLIDARIDAD
- JUSTICIA
- TOLERANCIA
- AMISTAD
- BONDAD
- RESPETO
- LEALTAD
- AGRADECIMIENTO
- RESPONSABILIDAD
- HUMILDAD
- LABORIOSIDAD
- GENEROSIDAD
- FORTALEZA



- PERSEVERANCIA
- PRUDENCIA
- PAZ
- LIBERTAD
- FELICIDAD
- CONVIVENCIA

1.3.11 Proyectos Transversales

Es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita al estudiante en la solución de problemas, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico.

Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actividades y valores logrados en el desarrollo de las diversas áreas, así como el de la experiencia acumulada.

Los proyectos pedagógicos están orientados al diseño y elaboración de un producto, al aprovechamiento de un material o equipo, a la adquisición de dominio sobre una técnica o tecnología, a la solución de un caso de la vida académica, social, política o económica y en general al desarrollo de intereses de los educandos que promuevan su espíritu investigativo y cualquier propósito que cumpla los fines y objetivos del Proyecto educativo institucional.

La intensidad horaria y la duración de los proyectos pedagógicos se definen por sus características particulares y se incorporan en el respectivo plan de estudios.



PROYECTO AMBIENTAL ESCOLAR

EL **PRAES** (Proyecto Ambiental Escolar) es la alternativa propuesta por el Ministerio de Educación Nacional, para la inclusión de la dimensión ambiental en la Educación Básica. Permite construir el currículo a partir de la realidad de la institución, de su problemática y sus potencialidades.

OBJETIVOS GENERALES

- Promover el desarrollo de la conciencia para la conservación y mejoramiento del medio ambiente, la calidad de vida, el uso racional de los recursos naturales, la prevención de desastres, todo dentro de una cultura ecológica con criterios de desarrollo sustentable.
- Propiciar la construcción del conocimiento sobre situaciones ambientales, locales, regionales presentes y futuras.
- Fomentar el desarrollo de actitudes positivas, hacia la protección y mejoramiento del medio ambiente y los recursos naturales.
- Incentivar la formación de valores éticos hacia el medio ambiente
- Fomentar el desarrollo de aptitudes y hábitos de conservación ante situaciones ambientales.

SUBPROYECTOS:

1. Todos somos líderes

Objetivos.

- Identificar los potenciales liderazgos de nuestros estudiantes
- Aplicar en beneficio de la Institución las capacidades de liderazgo de los estudiantes.
- Desarrollar en los estudiantes la autoestima mediante la consideración de que todos poseemos múltiples capacidades que requieren ser potenciadas.

➤ Murales y Mensajes ambientales.

Objetivos

- Fomentar y recuperar valores como, sentido de pertenencia, solidaridad convivencia y tolerancia

➤ Como manejar adecuadamente los residuos sólidos

Objetivos

- Desarrollar estrategias Pedagógicas que permitan valorar la importancia del reciclaje, para lograr un ambiente sano y una buena presentación del INEM.
- Sensibilizar a los estudiantes y al personal de mantenimiento en el manejo de residuos sólidos.

➤ Hagamos del INEM un Jardín.

Objetivos.

- Recuperar zonas verdes del INEM
- Disponer de material vegetal para uso didáctico y recreativo.
- Promover la conservación, desarrollo y restauración de jardines

➤ Lombricultura

Objetivos

- Brindar a los estudiantes las técnicas básicas para el cultivo de las lombrices.
- Aprovechar los residuos orgánicos provenientes de las cafeterías para el alimento de las lombrices.

➤ Emisora Institucional

Objetivos.

- Implementar un medio de Comunicación para los miembros de la comunidad educativa.
- Fomentar los valores ambientales a través de mensajes.
- Rescatar la música autóctona nacional, y regional.

PROGRAMA DE EDUCACIÓN PARA LA SEXUALIDAD Y CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANIA.

El Proyecto Pedagógico de Educación para la Sexualidad y construcción de ciudadanía es el conjunto de acciones planeadas que ejecuta la comunidad educativa para el desarrollo de competencias para la vivencia de la sexualidad y que están dentro del plan de estudio. Educar para la sexualidad y la equidad de género plantea un conjunto de tareas, como parte de su contribución al desarrollo y bienestar de los adolescentes, a fin de propiciar una perspectiva que les permita encarar los retos que toda relación interpersonal plantea para ser constructiva y enriquecedora.

El programa concibe la sexualidad como una dimensión humana y una oportunidad pedagógica en el aula cuyo propósito es contribuir al fortalecimiento de la educación para la sexualidad, con un enfoque de construcción de ciudadanía y ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos entre los niños y niñas, jóvenes y adolescentes. Para el desarrollo de este programa se crearan **ambientes favorables** para que las niñas, los niños y los jóvenes desarrollen competencias ciudadanas y básicas de manera que éstos enriquezcan su proyecto de vida y el de quienes los rodean.



Está liderado por el equipo organizador y la colaboración de la Orientadora escolar y los docentes del plantel.

PROPOSITO: contribuir al fortalecimiento del sector educativo en el desarrollo de proyectos pedagógicos de educación para la sexualidad, con un enfoque de construcción de ciudadanía y ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos.

CARACTERISTICAS:

- Es un Programa que se fundamenta en un proceso participativo, es decir, involucra a toda la comunidad educativa: docentes, directivos, estudiantes, padres y madres de familia.
- Es transversal: impacta toda la vida de la institución educativa, todas las áreas y los niveles, los espacios institucionales y los no curriculares.
- Parte de situaciones cotidianas que se convierten en oportunidades pedagógicas para el desarrollo de las competencias necesarias para la construcción de un proyecto de vida consentido.

EJES CONDUCTORES: HILOS TEMATICOS.

- Las funciones: comunicativa-relacional, erótica, afectiva y reproductiva.
- Los componentes: identidad de género, comportamientos culturales de género y orientación sexual.
- Los contextos: individual, de pareja, familiar y social de la sexualidad.



ACCIONES:

- Planeación de experiencias pedagógicas en el aula de clases y la reflexión para mejorarlas.
- Formación de todos los docentes en jornadas pedagógicas permanentes.
- Apropiación del Proyecto de Educación para la Sexualidad y construcción de ciudadanía y la transformación de las prácticas pedagógicas, en las áreas
- Jornadas de formación y sensibilización de los miembros del Consejo de padres
- Visitas domiciliarias de la trabajadora Social y la Orientadora Escolar.
- Incorporación de la perspectiva de género en los documentos institucionales y prácticas cotidianas.
- Convenio Interinstitucional con Profamilia.

Las relaciones que se establecen entre alumnas y alumnos, el trato diario que los docentes tienen con ellos, la manera en que se dirimen conflictos, el tipo de conductas que se sancionan y las oportunidades que se brindan a unas y a otros constituyen, en sí mismas, toda una dimensión que forma en valores y actitudes orientadas al género y la sexualidad que los docentes y directivos deben aprovechar como parte de la formación del(a) joven.



1.4 COMPONENTE ADMINISTRATIVO

1.4.1 Organigrama

GOBIERNO ESCOLAR Y ORGANIZACIÓN INSTITUCIONAL

COMUNIDAD EDUCATIVA

Atendiendo el artículo 6° de la ley 115 de 1994 y el artículo 18 del decreto 1860 de 1994, la comunidad educativa del Instituto **INEM** “José Eusebio Caro” está constituida por los siguientes estamentos:

1. Directivos, docentes y administrativos que cumplen funciones directas en la prestación del servicio educativo.
2. Padres de familia y acudientes o en su defecto el responsable de la educación de lo estudiantes matriculados en la institución educativa.
3. Estudiantes.
4. Docentes que laboren en la institución.
5. Ex alumnos o egresados

DQS is member of:





6. Representantes del sector productivo y de servicios de área de influencia donde está ubicada la institución educativa.

Todos los miembros de la comunidad educativa son competentes para participar en la dirección de la institución y lo harán por medio de sus representantes en los órganos del gobierno escolar usando los medios legales y reglamentarios.

GOBIERNO ESCOLAR

De conformidad con el artículo 142 de la ley 115 de 1994, la institución educativa “**INEM** José Eusebio Caro” organiza anualmente un gobierno escolar, garantizando la representación de la comunidad educativa según lo dispuesto en la Constitución Política y la ley.

Para la conformación del gobierno escolar tiene en cuenta lo señalado en el artículo 142 de la ley 115 de 1994 y los artículos 18, 19 y 20 del decreto 1860 de 1994.

En consecuencia, el gobierno escolar estará constituido por los siguientes órganos:

1. Consejo Directivo
2. Consejo Académico
3. Rector



CONSEJO DIRECTIVO

Es la instancia directiva de participación de la comunidad educativa y de orientación académica y administrativa.

El consejo directivo de la Institución Educativa INEM “José Eusebio Caro”, está conformado por los integrantes señalados en el artículo 21 del decreto 1860 de 1994, a saber:

- Rector, quien lo presidirá y convocará ordinariamente una vez por mes y extraordinariamente cuando lo considere conveniente.
- Dos representantes del personal docente, elegidos por mayoría de los votantes en una asamblea de docentes.
- Dos representantes de padres de familia que serán elegidos de acuerdo al decreto 1286 de 2005 en su artículo 8°.
- Un representante de los estudiantes elegido por el consejo de estudiantes, entre los alumnos que se encuentran cursando el último grado de educación ofrecido por la institución.
- Un representante de los ex alumnos elegidos por el Consejo Directivo, de ternas presentadas por las organizaciones que aglutinen la mayoría de ellos, o en su defecto, por quien haya ejercido en el año inmediatamente anterior el cargo de representantes de los estudiantes.
- Un representante de los sectores productivos organizados en el ámbito local o subsidiariamente de las entidades que auspicien o patrocinen el funcionamiento del establecimiento educativo. El representante será



escogido por el consejo directivo, de candidatos propuestos por las respectivas organizaciones.

FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO DIRECTIVO

El consejo Directivo será elegido en las fechas y términos determinados por las normas legales y reglamentarias vigentes atendiendo los plazos acordados entre la institución educativa y la Secretaría de Educación.

Sus miembros serán elegidos para periodos anuales, en caso de vacancia se elegirá su reemplazo para el resto de periodo y no deberán ser reelegidos para el periodo siguiente.

Las personas que sean nominadas para el Consejo Directivo deben tener un perfil profesional que reúna las siguientes condiciones: responsabilidad, honestidad, que conozca la comunidad Inemita, que esté dispuesto a cumplir con las funciones exigidas por la ley y quiera trabajar desinteresadamente por el bienestar de la institución.

Las decisiones que se tomen en el Consejo Directivo deben ser aprobadas con el criterio de mitad más uno.

Cada año se deberá elaborar un cronograma general de actividades a realizar durante el año lectivo.

En circunstancias especiales el Consejo Directivo creará comisiones para analizar situaciones de la vida institucional.

Adoptará el Manual de Convivencia de la institución y al mismo tiempo promoverá comisiones para su estudio respectivo que hará modificaciones si es necesario.

El Consejo Directivo como máxima autoridad debe supervisar a todos y a cada uno de los miembros de la comunidad Inemita y establecerá los procedimientos de control, seguimiento y evaluación de los mismos.

Los proyectos culturales, deportivos, extracurriculares, de capacitación y actualización que desee adelantar cualquier miembro de la comunidad Inemita deben ser presentados al Consejo Directivo para su aprobación y éste establecerá los respectivos procedimientos de control, supervisión y evaluación.

Es el encargado de decidir sobre la administración de los fondos docentes, fondos comunes y ordenamiento de gastos.

El Consejo Directivo invita a reuniones a quienes considere pertinente hacerlo.

Para resolver un conflicto entre docentes, administrativos y alumnos tiene que haberse agotado la vía administrativa contemplada en el Manual de Convivencia, esto es, haber cumplido el respectivo conducto regular.

EL CONSEJO ACADÉMICO

Es la instancia superior para participar en la orientación pedagógica del establecimiento.

El Consejo Académico de la Institución educativa INEM, "José Eusebio Caro" estará conformado por los integrantes señalados en el artículo 24 del Decreto 1860 de 1.994 de la siguiente manera:

El rector quien lo preside, los directivos docentes, un docente por cada área definida en el plan de estudios y un representante de los orientadores con voz pero sin voto.



FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO ACADÉMICO

- .- Debe servir de órgano consultor del Consejo Directivo en la revisión de la propuesta del Proyecto Educativo Institucional.
- .- Se reunirá una vez al mes para garantizar que el proyecto pedagógico propuesto se implemente en las diferentes sedes, áreas y niveles. Para ello estudiará el currículo y propiciará su continuo mejoramiento, introduciendo modificaciones o ajustes.
- .- Organizará el plan de estudios y orientará su ejecución.
- .- Integrará las comisiones de docentes para la evaluación periódica de los estudiantes y para la promoción, para ello asignará sus funciones y supervisará el proceso general de evaluación.
- .- Recibirá y decidirá los reclamos de los estudiantes sobre la evaluación educativa.
- .- Elaborará acuerdos sobre la intensidad horaria de las áreas, sistema y procesos de evaluación o cambios que amerite el plan de estudios según las especialidades que ofrezca la institución.
- .- Participará en la evaluación institucional.

EL PERSONERO ESTUDIANTIL

El personero de los estudiantes será un estudiante que curse el último grado que ofrezca la institución. Será asignado atendiendo el artículo 28 del Decreto 1860 de 1994, según el cual será elegido dentro de los treinta días calendarios siguientes al de la iniciación de clases, de un periodo lectivo anual.



Para tal efecto el rector convocara a todos los estudiantes matriculados con el fin de elegirlo mediante voto secreto.

El personero estudiantil es el encargado de promover el ejercicio de los deberes y derechos de los estudiantes consagrados en la constitución política, las leyes, los reglamentos y el Manual de Convivencia.

El ejercicio del cargo personero de los estudiantes es incompatible con el de los representantes de los estudiantes ante el Consejo Directivo.

CONSEJO ESTUDIANTIL

Es el máximo órgano colegiado que asegura y garantiza el continuo ejercicio de la participación por parte de los educandos. Según el artículo 29 del Decreto 1860 de 1994 estará integrado por un vocero de cada uno de los grados ofrecidos por el establecimiento.

El Consejo Directivo deberá convocar en una fecha dentro de las cuatro primeras semanas del calendario académico, sendas asambleas integradas por los alumnos que cursen cada grado, con el fin de que elijan de su seno mediante votación secreta, un vocero estudiantil para el año en curso.

Los alumnos del nivel Pre-escolar y de los tres primeros grados del ciclo de primaria, serán convocados a una asamblea conjunta para elegir un vocero único entre los estudiantes que cursan el tercer grado.



FUNCIONES DEL CONSEJO DE ESTUDIANTES

- Darse su propia organización interna.
- Elegir el representante de los estudiantes ante el Consejo Directivo del establecimiento y asesorarlo en el cumplimiento de su representación.
- Invitar a sus deliberaciones a aquellos estudiantes que presenten iniciativas sobre el desarrollo de la vida estudiantil.
- Las demás actividades afines o complementarias con las anteriores que le atribuya el Manual de Convivencia.

ASOCIACIÓN DE PADRES DE FAMILIA

La asociación de padres de familia es una entidad jurídica de derecho privado, sin ánimo de lucro, que se constituye por la decisión libre y voluntaria de los padres de

DQS is member of:



familia de los estudiantes matriculados en la Institución educativa: INEM “José Eusebio Caro”

Sólo existirá una asociación de padres de familia y el procedimiento para su constitución está previsto en el artículo 40 del Decreto 2150 de 1995 y tendrá vigencia legal por la adopción de sus propios estatutos y su inscripción ante la Cámara de Comercio.

Su patrimonio y gestión deben estar claramente separados de los del establecimiento educativo.

La asamblea general de la asociación de padres es diferente de la asamblea general de padres de familia, ya que esta última está constituida por todos los padres de familia de los estudiantes del establecimiento educativo, pertenecientes o no a la asociación.

Cuando el número de afiliados a la asociación de padres alcance la mitad más uno de los padres de familia de los estudiantes del establecimiento educativo, la asamblea de la asociación elegirá uno de los dos representantes de los padres ante el consejo directivo, caso en el cual el consejo de padres elegirá solamente a un padre de familia como miembro del consejo directivo.

En el momento de la afiliación el padre de familia recibirá copia de los estatutos de la asociación en los que conste que ha sido inscrita en la Cámara de Comercio.

Nota: la expresión “padres de familia” comprende a los padres y madres de familia, así como a los tutores o quienes ejercen la patria potestad o acudientes debidamente autorizados

CONSEJO DE PADRES DE FAMILIA



Es un órgano de participación de los padres de familia del establecimiento educativo destinado a asegurar su continua participación en el proceso educativo y a elevar los resultados de calidad del servicio. Estará integrado por mínimo un (1) y máximo tres (3) padres de familia por cada uno de los grados que ofrezca el establecimiento educativo, de conformidad con lo que establezca el proyecto educativo institucional.

Durante el transcurso del primer mes del año escolar contado desde la fecha de iniciación de las actividades académicas, el rector o director del establecimiento educativo convocará a los padres de familia para que elijan a sus representantes en el consejo de padres de familia.

La elección de los representantes de los padres para el correspondiente año lectivo se efectuará en reunión por grados, por mayoría, con la presencia de, al menos, el cincuenta por ciento (50%) de los padres, o de los padres presentes después de transcurrida la primera hora de iniciada la reunión.

La conformación del consejo de padres es obligatoria y así deberá registrarse en el manual de Convivencia.

ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO DE PADRES DE FAMILIA.

El Consejo de Padres podrá organizar los comités de trabajo que guarden afinidad con el proyecto educativo institucional y el plan de mejoramiento del colegio INEM de conformidad con los planes de trabajo que acuerde con el rector. Los comités podrán contar con la participación de un directivo o docente del establecimiento educativo designado por el rector para tal fin.

El consejo de padres es un órgano de participación educativa que no requiere registro ante ninguna autoridad y para pertenecer a él no se podrán establecer cuotas de afiliación o contribución económica de ninguna especie.



Se reunirá como mínimo tres veces al año por convocatoria del rector o director, o por derecho propio. Las sesiones del consejo de padres serán presididas por un padre de familia, elegido por ellos mismos.

Tendrá su propio reglamento al interior de la Institución.

COMITÉ DE GESTION DE CALIDAD

INTEGRANTES

El Comité de Gestión de Calidad estará integrado anualmente por:

1. El Rector (a)
2. Los coordinadores (as)
3. El gerente
4. Los Docentes representantes al Consejo Directivo
5. Los Docentes representantes de cada grupo de gestión
6. Tres representantes de funcionarios administrativos: Un profesional, un Técnico y un Auxiliar.
7. Un padre de familia representante del Consejo Directivo.
8. La orientador (a) Escolar
9. El personero (a) Estudiantil

El rector, los coordinadores y los docentes representantes al Consejo Directivo, orientador (a) y el personero (a) participan por derecho propio; cada grupo de gestión elige su representante; los administrativos son elegidos en asamblea general; el padre de familia lo elige el Consejo Directivo y el Gerente lo elige anualmente, por postulación, el mismo comité de Gestión de Calidad o lo ratifica.

FUNCIONES: el comité de la calidad tiene como propósito la implementación adecuada del sistema de gestión de la calidad, por tal motivo cumple las siguientes funciones.

1. Apoyar al Gerente de los procesos necesarios para S.G.C.
2. Crear y aprobar las estrategias para la implementación del S.G.C.
3. Documentar, aprobar e implementar los documentos descriptivos según el “Procedimiento de Control de Documentos”
4. Capacitar, sensibilizar y difundir a todo el personal de la Institución educativa y las empresas prestadoras de servicios, lo concerniente al S.G.C.
5. Aprobar las modificaciones a los documentos descriptivos.
6. Recopilar, organizar, documentar y aprobar toda la información relevante para el buen desempeño de la Institución.
7. Difundir la política y los objetivos de calidad.
8. Implementar acciones de mejora continua al S.G.C.
9. Mantener la integridad del S.G.C cuando se realicen cambios en este.
10. Realizar, tabular y analizar las respectivas encuestas de satisfacción programadas.
11. Las demás funciones que el comité apruebe en su reglamento.



COMITÉ DE EDUCACION MEDIA TECNICA:

Conformado por el Rector, los Coordinadores y los docentes representantes de cada una de las especialidades que ofrece la institución.

Tiene reuniones ordinarias cada mes y extraordinarias cuando las circunstancias lo ameriten.

DQS is member of:





1.4.3 Manual De Convivencia

El Manual de Convivencia del INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACION MEDIA DIVERSIFICADA, INEM “José Eusebio Caro” está inspirado en los principios y fines de la educación Colombiana, fundamentado en la Constitución Política, la Ley General de Educación (Ley 115/94) y sus decretos reglamentarios, el Código de la Infancia y la Adolescencia (Ley 1098 de 2006), la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño de la ONU y la Ley 12 de 22 de enero 1991 que lo adopta y demás normas concordantes.

Es una norma institucional que orienta e informa sobre los derechos, deberes y de los procedimientos para la solución de los conflictos; con él se aspira a crear las condiciones que hagan posible una armónica convivencia institucional de la familia inemita, plena de dignidad, respeto y desarrollo; a la vez que facilita a las niñas, niños a las y los adolescentes, una educación integral y se fomenta la participación democrática de todos los miembros en la vida institucional, en un marco fundamentado en la pedagogía del amor, el respeto, la ternura y la tolerancia.



1.4.4 Calendario Escolar/Cronograma

CALENDARIO ACADÉMICO Competente para establecerlo: la entidad territorial certificada.

Se establece: antes del 1 de noviembre de cada año para el calendario A y antes del 1 de julio para calendario B.

Determina: fechas precisas de iniciación y finalización de las siguientes actividades:

Para docentes y directivos docentes

- 40 semanas de trabajo académico con estudiantes, distribuido en 2 períodos semestrales;
- 5 semanas de desarrollo institucional para: formulación, desarrollo, evaluación, revisión o ajustes del Proyecto Educativo Institucional, elaboración, seguimiento y evaluación del plan de estudios, a la investigación y actualización pedagógica, evaluación institucional anual y otras actividades de coordinación con organismos o instituciones que incidan directa o indirectamente en la prestación del servicio educativo.
- 7 semanas de vacaciones

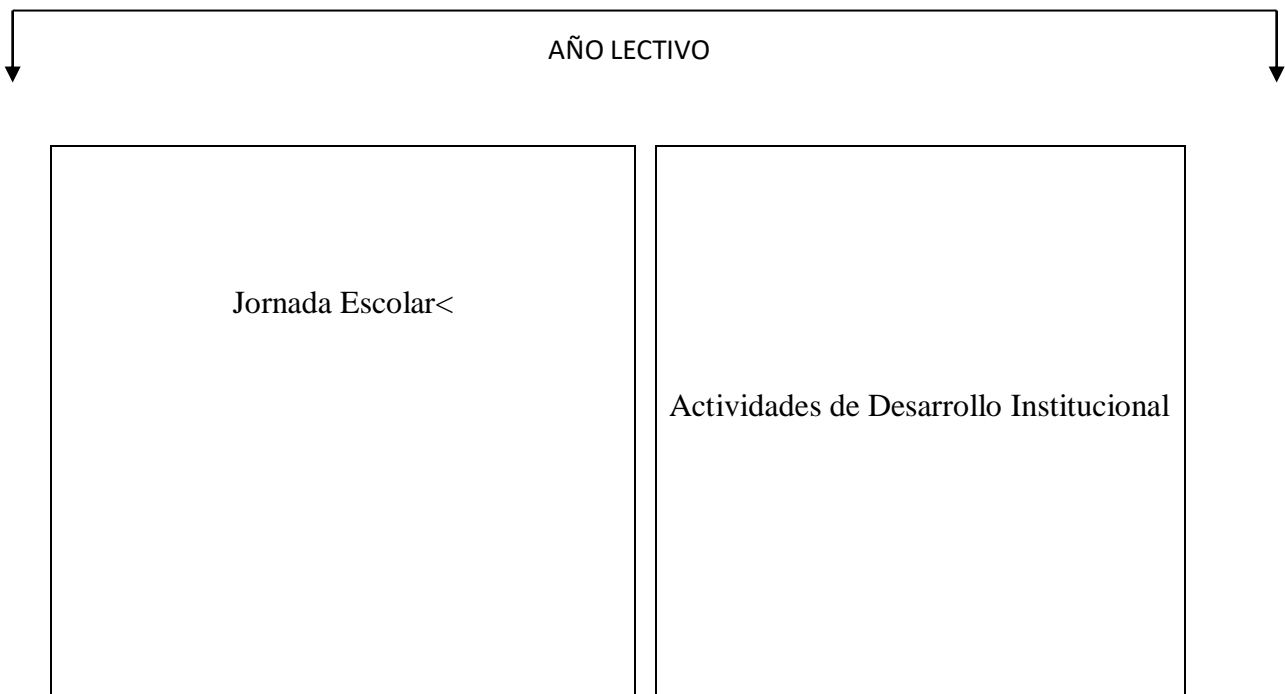


Para estudiantes:

- 40 semanas de trabajo académico, distribuido en dos períodos semestrales y
- 12 semanas de receso estudiantil

Sólo puede modificarse el calendario académico por el Gobierno Nacional, excepcionalmente los entes territoriales certificados cuando sobrevengan hechos que alteren el orden público. No puede modificarse el calendario académico por El Consejo Directivo, Rectores o Directores por existir prohibición expresa en el artículo 15 del Decreto 1850 de 2002

CALENDARIO ESCOLAR – HORARIO





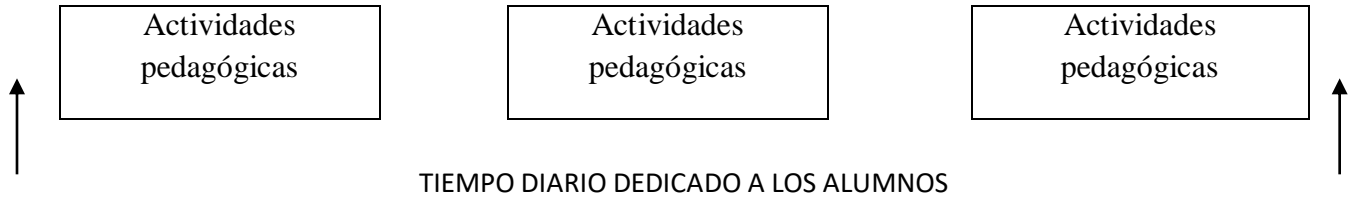


JORNADA ESCOLAR

La Jornada Escolar, en todos los establecimientos educativos, estatales y privados, debe cumplirse con un mínimo de 40 semanas de trabajo académico con alumnos, distribuidos en dos períodos semestrales.

El horario de la Jornada Escolar debe permitir a los estudiantes el cumplimiento de las siguientes intensidades horarias mínimas diarias, semanales y anuales;

Preescolar		Básica primaria		Básica secundaria y media
4 Horas de 60 minutos diarios	Unidades de tiempo o períodos de clase	5 Horas de 60 minutos diarios	Unidades de tiempo o períodos de clase	6 Horas de 60 minutos diarios
240 Minutos		300 Minutos		360 Minutos



1.4.5 Planta Física

ESPACIOS PEDAGOGICOS

AULAS SIMPLES para 2.000 estudiantes en cada jornada y para las sedes 500 estudiantes para cada una.

- Área para 40 estudiantes entre 60 y 70 metros cuadrados.
- Iluminación y ventilación natural y ventiladores eléctricos, redes eléctricas internas, aulas acondicionadas adecuadamente para el buen desarrollo de las actividades académicas.

AULAS MÚLTIPLES



- Dos aulas múltiples una para cada sede y para la sede central sala de profesores.
- Sala para cada coordinación general funcional.
- Sala funcional para estudiantes: emisora, periódico, Consejo Estudiantil y otros.
- Laboratorios:
 - Química y Biología
 - Física
 - Idiomas
 - Informática
 - Salud y Promoción
 - Talleres de Industrial
 - Electricidad
 - Electrónica
 - Madera
 - Dibujo Técnico
 - Mecánica
-

GRANJA EXPERIMENTAL Ubicada en el margen derecho de la vía al municipio de El Zulia. En esta granja se busca desarrollar un proceso educativo, experimental e investigativo de practicas pecuarias y agrícolas en los cuales que conlleve a la aplicabilidad de nuevas técnicas de producción orgánica y auto sostenida, como ejemplo para



- Centro recreativo
- Restaurante y kiosco para Conferencias, dos salas múltiples con los recursos pedagógicos adecuados.
- Sectorizar campos apropiados para cada especialidad.

ESPACIOS ADMINISTRATIVOS

- En un solo bloque unificar toda la planta administrativa con oficinas adecuadas y sala general de recepción.

ESPACIO DE SERVICIOS ESPECIALES

- Biblioteca
- Salón múltiple integrado (red Internet intranet y música ambiental) para cada sede.
- Unidad Médica y odontológica y de primeros auxilios para cada sede (de asistencia permanente).
- Sala única de orientación y Consejería.

ESPACIOS DE BIENESTAR Y ASISTENCIA



- Impulsar y adecuar los campos deportivos en todas las sedes.
- Mantenimiento adecuado y preventivo a la piscina, para cada sede dos baterías de baño para niños y niñas.
- Para la sede principal.

Baterías de baño necesario según número de estudiantes y docentes lo mismo que en campos deportivos.

- Cafetería y restaurante escolar dotado con la implementación necesaria.
- Sede recreativa para los docentes
- Cafetería y restaurante para docentes

ESPACIOS DE SERVICIOS GENERALES.

- Taller de mantenimiento general
- Parquederos suficientes para los vehículo, motos y ciclas.
- Amplias zonas verdes y ornamentales.
- Patios sombreados con árboles.

5. SERVICIOS COMPLEMENTARIOS

RESTAURANTE ESCOLAR:

El servicio de alimentación ofrecido por la Institución directamente o a través del convenio con otras instituciones (ICBF), deberá:

1. Prepararse en óptimas condiciones de higiene y de calidad nutricional.
2. Servirse adecuadamente en el lugar establecido; debiendo estar limpio y decorado, asegurando la tranquilidad y la privacidad.
3. Exigir y formar a los usuarios en las normas de urbanidad, de buenas maneras y en el cumplimiento del reglamento que se expida al respecto.

SERVICIO DE CAFETERIA

El servicio de cafetería estudiantil será ofrecido por aquellos que apruebe el consejo directivo anualmente y salgan favorecidos en el manejo de cafetería, ofreciendo productos:

1. Que brinden calidad nutricional.

2. Óptimas condiciones higiénicas.
3. Lugares adecuados que permanezcan limpios y decorados para ofrecer el expendio de productos más ágilmente.
4. Mantener la vigilancia por parte de docentes asignados para lograr orden y disciplina.
5. Exigir y formar a los usuarios en las normas de urbanidad, de buenas maneras y en el cumplimiento del reglamento que se expida al respecto.
6. Prestar el servicio en el horario de descanso escolar establecido por la Institución.
7. Quienes manipulen los alimentos deben tener el respectivo carnet de la secretaria de salud y utilizar el uniforme adecuado.

TRANSPORTE ESCOLAR:

El servicio del transporte escolar prestado por la Institución para el desarrollo de actividades académicas, deportivas y culturales debe:

- a. Tener una programación aprobada por Rectoría
- b. Ofrecer comodidad y seguridad a los estudiantes
- c. Cumplir con los requisitos y normas de tránsito establecidos para tal fin.
- d. Cumplir con las rutas y horarios establecidos.
- e. Controlar el sobrecupo.
- f. Exigir y formar a los usuarios en las normas de urbanidad, de buenas maneras y en el cumplimiento del reglamento que se expida al respecto



SERVICIOS DE SALUD

Es un servicio que se presta a los estudiantes como parte del bienestar y atención en salud preventiva.

Para acceder a ellos se requiere:

Ser estudiante INEMITA, portar el carnet estudiantil, y llevar el uniforme reglamentario. Las citas se piden en la hora de descanso y telefónicamente.

En casos excepcionales si el estudiante no porta su carnet deberá presentar su documento de identidad.

La Institución educativa cuenta con los siguientes servicios de salud:

a. Servicio médico:

No tiene costo y este servicio incluye:

Consulta médica, diagnósticos y prescripción de tratamientos, control periódico, remisión al especialista y orden de exámenes clínicos (laboratorio - rayos x)

b. Servicio de odontología:

Incluye:

Consultas odontológicas, charlas educativas sobre: higiene oral-profilaxis-técnica de cepillado, control de tratamiento, exámenes odontológicos, obturación en resinas, ficha odontológica y control periódico



Costos: el estudiante asume el costo de los materiales

Estos costos se consignan en el banco COLPATRIA en la cuenta INEM y el alumno se presenta con el recibo de consignación.

c. Servicio de enfermería:

La auxiliar de enfermería es la encargada de colaborar con el médico y el odontólogo en los programas de salud y servicios como:

Atención de primeros auxilios, inyectología, suministro de medicamentos, curaciones, control de peso y talla, tensión arterial, mantener el instrumental debidamente organizado y esterilizado, velar porque nunca falten los medicamentos y el material odontológico, llevar las estadísticas diarias de consulta y diligenciar los requisitos de salud de los alumnos.

En caso de accidente:

-Alumno accidentado con seguro estudiantil se remite a la clínica y se llama al padre de familia o acudiente.

-Alumno que no tenga seguro estudiantil se remite al hospital o EPS al cual pertenezca.

SERVICIOS DE APOYO ACADÉMICO.

DQS is member of:





Los estudiantes podrán hacer uso de los servicios de **apoyo académico** como son: la Virtualteca, la Biblioteca, la Fotocopiadora y Telecentro con la finalidad de mejorar su formación académica.

a. VIRTUALTECA

La biblioteca virtual cumple, en prioridad, una función de tipo académico y formativo.

Al ingresar a la biblioteca virtual y para acceder al servicio, el usuario debe identificarse debidamente con la persona responsable de la misma con el carné que lo acredite como estudiante de la Institución.

Los usuarios deberán seguir en la biblioteca virtual las normas establecidas, como es el guardar silencio, no ingerir bebidas ni comidas, no ingresar bolsos, no hacer uso de teléfonos celulares, y en general, seguir un comportamiento adecuado en el recinto, de respeto por los demás y por los elementos allí existentes, que son un bien común.

El servicio de consulta en Internet debe ceñirse a la búsqueda precisa de información de tipo académico, o en general, cumplir un fin pedagógico y educativo.

b. BIBLIOTECA





Al ingresar a la biblioteca y para acceder al servicio, el usuario debe identificarse debidamente con la persona responsable de la misma con el carné que lo acredite como estudiante de la Institución.

Los usuarios deberán seguir en la biblioteca las normas establecidas, como es el guardar silencio, no ingerir bebidas ni comidas, no hacer uso de teléfonos celulares, y en general, seguir un comportamiento adecuado en el recinto, de respeto por los demás y por los elementos allí existentes, que son un bien común.

c. FOTOCOPIADORA

Se atenderá a los estudiantes por orden de llegada.

En horas de clase se atenderá a un estudiante por sección autorizado por el docente quien será el encargado de sacar las copias de sus compañeros.

d. TELECENTRO

El estudiante asume los costos de fotocopias, impresiones y navegación en internet.

El servicio de consulta en Internet debe ceñirse a la búsqueda precisa de información de tipo académico, o en general, cumplir un fin pedagógico y educativo.

Parágrafo: Cada uno de los servicios de apoyo académico manejará un reglamento interno.

e. AYUDAS EDUCATIVAS:

Orientado principalmente para el personal docente y comprende los siguientes servicios:

1. Préstamo de salas de audiovisuales y teatro, previa solicitud y sujeto a disponibilidad.
2. Digitación, diagramación, impresión y fotocopiado de documentos de apoyo pedagógico o administrativo.
3. Instalación de equipos audiovisuales.
4. Duplicación de medios magnéticos.

ORIENTACION ESCOLAR:

Forma parte del proceso educativo, cuyo objetivo general es el de contribuir al pleno desarrollo de la personalidad de los estudiantes, labor realizada por un especialista y apoyada por el docente quien también realiza acciones encaminadas a la ayuda y formación del estudiante.

A través de este servicio se ofrece lo siguiente:

Toma de decisiones personales.

Identificación de aptitudes e intereses.

Solución de conflictos y problemas individuales, familiares y grupales.

f. TRABAJO SOCIAL :



Busca fomentar el bienestar del estudiante, la prevención y atención de dificultades y/o carencias sociales que inciden directamente en su desarrollo integral.

Cumple con estos propósitos a través de visitas domiciliarias, prevención de la deserción, estudio de las situaciones socioeconómicas, relación con la organización de ex alumnos, y con otras instituciones.

MEDIOS DE COMUNICACION INTERNOS:

Son todos aquellos que cumplen una función de tipo social, con objetivos educativos, recreativos, informativos y culturales. En ellos se incluyen la emisora, página web (www.inemcucuta.org), el periódico escolar, el boletín informativo, las carteleras, los afiches y demás afines.

LA EMISORA ESCOLAR:

La dirección y programación estará a cargo de las Coordinaciones.
La programación será variada y acorde a unas pautas de carácter periodístico, culturales, campañas, formación en valores y recreativas.

RECURSOS Y EQUIPAMIENTO





La Institución Educativa cuenta con los siguientes recursos deportivos:

- 14 Baloncesto (7 en mal estado)
- 15 Aros
- 22 conos
- 26 Platos (5 en mal estado)
- 3 Tablas de Natación.
- 1 Disco
- 6 Vallas
- 2 Colchonetas grandes
- 1 Colchoneta doble
- 1 Colchoneta pequeña
- Viga de equilibrio
- Barras Paralelas



CAMPOS DEPORTIVOS

En el colegio INEM contamos con los siguientes campos deportivos:

- Piscina semiolímpica
- Tres canchas de baloncesto
- Cuatro canchas de fútbol de sala
- Dos canchas de voleibol
- Una cancha de fútbol 11
- Un gimnasio



1.5 COMPONENTE PEDAGÓGICO

1.5.1 Plan De Asignatura Y Sus Dimensiones

AREA O ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA. GRADO: SEXTO. IP. CARMENSTHELLA VILLAMOR
 DOCENTE: AÑO:

EJES DE FORMAT ION	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURS
CURRICULO	Reconoce el origen e importancia e identifica los implementos básicos y las funciones perceptivo-motrices en la gimnasia educativa.	SABER. Analiza el origen e importancia, los elementos básicos y las funciones perceptivo-motrices en la gimnasia educativa.	Explicaciones por parte del profesor del origen e importancia de la gimnasia sus elementos de trabajo y las funciones perceptivo motrices.	<ul style="list-style-type: none"> • Mater o. bibli o. • Colch • Escal • Tubo Fuerz • Barra
		SER. Colabora con los compañeros que tienen		



		<p>dificultad en la interpretación del origen e importancia, los elementos de la gimnasia y los cambios que suceden en el organismo como consecuencia de los diferentes ejercicios.</p>	<p>El estudiante consulta sobre los orígenes e importancia de la gimnasia sus elementos de trabajo y las funciones perceptivo-motrices.</p>	<p>equilibrio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crono • Pito. • Cajon • sueco • Banco
	<p>Interpreta y ejecuta la fundamentación técnica de la gimnasia educativa.</p>	<p>SABER. Interpreta las valencias físicas, las normas básicas de locomoción y los ejercicios de manos libres de la gimnasia educativa.</p>	<p>Explicaciones y demostraciones por parte del profesor de cada uno de los fundamentos.</p> <p>El estudiante realiza ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos y se hacen recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas por ellos en cada una de las actividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colch • Crono • Pito.
		<p>SER. Colabora con los compañeros que tienen dificultad en la interpretación de los cambios que suceden en el organismo como consecuencia de los diferentes ejercicios.</p>		

		SABER HACER. Es hábil ejecutando las valencias físicas, movimientos básicos y los ejercicios de manos libres.		
Plantea esquemas gimnásticos como expresión libre.		SABER. En los esquemas analiza las formas de ejecución de rollos, arcos y posiciones invertidas.	Orientación por parte del profesor en el montaje y ejecución de cada uno de los esquemas. Los estudiantes ejecutaran esquemas entrelazando rollos, arcos y posiciones invertidas.	<ul style="list-style-type: none"> • Colch • Crono • Pito.
		SER. Colabora con los compañeros que tienen dificultad en la ejecución de rollos, arcos y posiciones invertidas.		
		SABER HACER. Es hábil ejecutando los esquemas entrelazando rollos, arcos y posiciones invertidas.		

EDUCACIÓN FÍSICA.

SEXTO. IIP.

CARMEN STHELLA VILLAM

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
GIMNASIA RITMICA	Reconoce el origen e importancia e identifica los implementos básicos en la gimnasia rítmica.	SABER. Analiza el origen e importancia, y los elementos básicos de la gimnasia rítmica.	<p>Explicaciones y demostraciones por parte del profesor del origen e importancia, los elementos básicos de la gimnasia rítmica y de cada uno de los fundamentos.</p> <p>Los estudiantes realizaran ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos y se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas por ellos en cada fundamento de la asignatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mat • bibl • o. • Col • . • Esc • Tub • Fue • Bar • equ • Cro • . • Pito • Caj • sue • Ban • Cín • Pel • Clav • Bas • Aro • Cue
		SER. Colabora con los compañeros que tienen dificultad en la interpretación del origen e importancia y los elementos de la gimnasia rítmica.		
	SABER HACER. Es hábil manejando el origen e importancia y los elementos de la gimnasia rítmica.			
	Interpreta y ejecuta la fundamentación técnica de la gimnasia rítmica.	SABER. Desarrolla habilidades y destrezas mediante la adquisición de una formación rítmica basada en el desarrollo de cualidades físicas de la gimnasia rítmica y de las formas básicas de locomoción.		



		<p>SER. Se interesa por la ejecución de movimientos que requieren de agilidad, flexibilidad, fuerza y coordinación rítmica y colabora con sus compañeros.</p>		
		<p>SABER HACER. Forma conciencia sobre lo aprendido identificando y sustentando aciertos y corrigiendo errores.</p>		



EDUCACIÓN FÍSICA.

SEXTO. IIIP.

CARMEN STELLA VILLAM

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMA CIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
NATACIÓN I.	Reconoce e identifica Origen e importancia del estilo libre los implementos básicos, clases, partes y accesorios, mantenimiento e higiene y uso de la piscina.	SABER. Conoce la historia, partes y accesorios, mantenimiento, higiene y uso de la piscina lo mismo que la importancia de la natación en su proceso de formación deportiva.	Explicaciones y demostraciones por parte del profesor de cada uno de los fundamentos, se realizaran ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos, en series y circuitos, y se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas por los estudiantes en cada fundamento del estilo libre. Los estudiantes realizarán individualmente la ambientación, sumersión, flotación, respiración, brazada, patada y	<ul style="list-style-type: none"> • Tablotes • flotador • Cuellos • Croquis • Pitorros • Piscinas • Aros • Bases • Empujadores • plásticos • gasas • Trajes de baño • licencias
		SER. Se interesa por la superación personal y reconoce e identifica Origen e importancia del estilo libre los implementos básicos, clases, partes y accesorios, mantenimiento e higiene y uso de la piscina.		
		SABER HACER. Colabora con sus		

		<p>compañeros y eligen patrones que les permiten identificar el Origen e importancia del estilo libre los implementos básicos, clases, partes y accesorios, mantenimiento e higiene y uso de la piscina.</p>	<p>lanzamiento del estilo libre.</p>
	<p>Desarrolla habilidades y destrezas mediante la adquisición de una formación atlética basada en las cualidades físicas y formación teórica propias del estilo libre en la natación.</p>	<p>SABER. Conoce sobre la higiene y uso de la piscina lo mismo que la importancia de la natación en su proceso de formación deportiva.</p> <p>SER. Se interesa por la superación personal y es hábil en la ejecución de la ambientación, sumersión, flotación, respiración, brazada, patada del estilo libre y el lanzamiento.</p> <p>SABER HACER. Es hábil en la ejecución de los fundamentos básicos del estilo libre.</p>	



EDUCACIÓN FÍSICA.

SEXTO. IVP.

CARMEN SHELLEA VILLAM

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:

AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
ATLETISMO	Reconoce e identifica Origen e importancia del atletismo, escenarios, sus partes, su ubicación y reglamento.	SABER. Conoce y explica el origen y la importancia del atletismo, las clases de escenarios para pista y campo y en que zona se da la partida para cada	Explicaciones sobre el origen e importancia del atletismo Demostraciones de cada una	<ul style="list-style-type: none"> • Pist • atle • Fos • salto • Part • Can

		competencia, salto o lanzamiento.	de las pruebas de pista y campo realizando ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos haciendo énfasis en las salidas, velocidad, recorrido, impulso, braceo, zancada, respiración, llegada, impulso vuelo, caída.	<ul style="list-style-type: none"> • Fútbol • Pelota • Baloncesto • Mecánica • . • Cuestión • Comercio • Estadística • Estadística • Base • Cronología • s. • Píton • Balística • Jaba • Dis 	
		SER. Se interesa por mejorar sus conocimientos acerca del atletismo.			
		SABER HACER. Asume retos y responsabilidades frente a su trabajo de consulta y el de sus compañeros.			
	Desarrolla habilidades y destrezas mediante la adquisición de una formación atlética basada en las cualidades físicas: Fuerza, resistencia, velocidad, coordinación, equilibrio, agilidad, flexibilidad, elasticidad y ritmo.	SABER. Conoce y explica las cualidades físicas que se desarrollan en atletismo.			Se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas por los estudiantes en cada fundamento de la asignatura.
		SER. Mejora su condición física tanto para las pruebas de pista como para las de campo.			
		SABER HACER. Valora la importancia del atletismo, en el desarrollo de sus cualidades físicas y como una forma de manifestarse en su entorno.			



<p>Interpreta y ejecuta fundamentos de las pruebas de pista como Velocidad y semi fondo. Pruebas de calle. La media maratón y la maratón. Pruebas de campo: saltos y lanzamientos.</p>	<p>SABER. Conoce y explica las pruebas de pista y campo del atletismo.</p>		
	<p>SER. Elige que clase de pruebas le favorecen más para su práctica y sobresalir en ellas.</p>		
	<p>SABER HACER. Desarrolla habilidades y destrezas mediante la adquisición de una formación atlética, basada en el desarrollo de cualidades físicas propias del atletismo.</p>		

EDUCACIÓN FÍSICA.

SEPTIMO. IP.

CARMEN SHELLA V

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMA	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS

CIÓN				
VOLEIBOL I	<p>Reconoce e identifica el origen e importancia, el campo de juego, materiales, normas de higiene y seguridad y conocimiento del juego,</p>	<p>SABER. Conoce y explica el origen e importancia, el campo de juego, materiales, normas de higiene y seguridad, conocimiento del juego.</p>	<p>Explicaciones por parte del profesor del origen e importancia, el campo de juego, materiales, normas de higiene y seguridad y conocimiento del juego de voleibol</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coliseo de voleibol • Balonvoleibol • Balonvoleibol medicos • Cuerdos • Conos • Cronómetros • Pitos.
		<p>SER. Se interesa por mejorar sus conocimientos acerca del voleibol.</p>	<p>Individual parejas y grupos trabajan el acondicionamiento físico y los desplazamientos de voleibol.</p>	
	<p>Desarrolla habilidades y destrezas mediante la adquisición de una formación física basada en el acondicionamiento físico y los desplazamientos,</p>	<p>SABER HACER. Asume retos y responsabilidades frente a su trabajo de consulta y el de sus compañeros.</p>	<p>Demostraciones de los estudiantes de cada uno de los fundamentos técnicos, por medio de ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos, en series y circuitos, también en el desarrollo de los temas se trabaja con ayudas audiovisuales, charlas, carteleras, y se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a</p>	
		<p>SABER. Conoce y explica las cualidades físicas y desplazamientos que se desarrollan en voleibol.</p>		
	<p>SER. Mejora su condición física tanto para la práctica deportiva como para los desplazamientos.</p>			



		<p>SABER HACER. Valora la importancia del voleibol, en el desarrollo de sus cualidades físicas y desplazamientos como una forma de manifestarse en su entorno.</p>	<p>las dificultades presentadas por ellos.</p>	
	<p>Interpreta y ejecuta fundamentos, de servicio, golpe de antebrazos, golpe de dedos y juego.</p>	<p>SABER. Conoce y explica los fundamentos técnicos, de servicio, golpe de antebrazos, golpe de dedos y el juego.</p>		
		<p>SER. Mejora los fundamentos técnicos del voleibol</p>		
		<p>SABER HACER. Valora la importancia de los fundamentos técnicos y los aplica en situaciones reales de juego.</p>		



EDUCACIÓN FÍSICA.

SEPTIMO. IIP.

CARMEN STELLA V

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
FÚTBOL I.	Reconoce e identifica el Origen e importancia, conocimiento del campo de juego (dimensiones, líneas, áreas). Materiales, (red, arcos, balón). Normas de higiene y seguridad, (Uniformes y primeros auxilios). Conocimiento del juego. (Objetivo, número de jugadores y posiciones que ocupan, finalidad del	SABER. Conoce las generalidades, del fútbol.	Explicaciones sobre las generalidades, y prácticas de acondicionamiento físico específico y general, de los fundamentos, del reglamento y juego del fútbol por parte del profesor.	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía. • Cartas. • Campos de juego. • Balones mini y fútbol. • Redes. • Porteros. • Pitos. • Cronómetros. • Petos. • Aros.
		SER. Es hábil en la ejecución de trabajos escritos que le permiten desarrollarse en el fútbol.		
		SABER HACER. Forma conciencia en los compañeros que tienen dificultad en la realización de consultas y trabajos		

	<p>juego, formas de recibir, conducir y pasar el balón, rotación y anotación de goles).</p>	<p>escritos que requieren esfuerzo y dedicación.</p>	<p>pequeños grupos haciendo énfasis sobre todo en el gesto técnico del fundamento que se realiza, se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas por ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Basto • Cono • Estaca • Cuero
<p>Desarrolla habilidades y destrezas mediante la adquisición de una formación física basada en la ejecución de ejercicios propios del fútbol que requieren esfuerzo y concentración.</p>	<p>SABER. Conoce las cualidades físicas del fútbol y las desarrolla en el calentamiento general y específico.</p>	<p>SER. Se interesa por la ejecución de ejercicios propios de las cualidades físicas del fútbol.</p>		
<p>Alcanza y mejora los fundamentos técnicos y tácticos del fútbol en forma articulada, secuenciada y graduada, para</p>	<p>SABER HACER. Forma conciencia en los compañeros que tienen dificultad en la ejecución de ejercicios que requieren esfuerzo y concentración.</p>	<p>SABER. Conoce los fundamentos técnicos del fútbol.</p>		
<p></p>	<p>SER. Durante la práctica demuestra sus conocimientos sobre</p>			



	aplicarlos al deporte y en actividades extra-clase.	los objetivos y desarrollo táctico del juego.		
		SABER HACER. Es hábil en la ejecución de ejercicios que le permiten controlar, pasar, recepcionar, conducir, driblar, y rematar el balón de acuerdo con los patrones fundamentales de movimiento y de la exigencia del fútbol.		

EDUCACIÓN FÍSICA.

SEPTIMO. IIIP.

CARMEN STELLA V

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
BALANCES TO I.	Reconoce e identifica la historia, origen e importancia, conocimiento del campo de juego,	SABER. Interpreta las generalidades básicas del baloncesto. SER. Asume con	En el desarrollo de los temas se utiliza información teórica práctica que incluye charlas, películas y ayudas	<ul style="list-style-type: none"> • Camp • juego • acces • Balon

	<p>(Líneas finales, laterales, central, tiro libre, Zona de dos puntos, de tres, ofensiva, defensiva, restrictiva y círculo central). Material, (Balón, campo y accesorios). Normas de higiene y seguridad, (Uniforme y primeros auxilios). Conocimiento del juego, (Objetivos, número de jugadores y posiciones que ocupan y valor de la cesta).</p>	<p>autonomía y participa activamente en la realización de consultas y exposición de trabajos.</p>	<p>audiovisuales, carteles y trabajo en el campo de juego.</p>	<p>mini balon y balon • Crono . • Pito. • Aros. • Table • Balon medi . • Cuer • Cono</p>
	<p>Ejercita habilidades y destrezas de velocidad, fuerza, resistencia, agilidad y coordinación, mediante juegos de velocidad, series y circuitos mejorando el acondicionamiento físico específico del baloncesto.</p>	<p>SABER HACER. Colabora con los compañeros en la realización de consultas, carteleras y exposiciones.</p>	<p>El acondicionamiento físico se trabaja analizando las características específicas de cada cualidad trabajándolas en circuito, series, juegos de velocidades, etc. teniendo en cuenta las distancias, tiempo y número de repeticiones.</p>	
		<p>SABER. Demuestra sus habilidades y destrezas en el manejo de las cualidades físicas y las formas de trabajo en baloncesto.</p>	<p>SER. Mejora las habilidades y destrezas para la ejecución de movimientos que requieren esfuerzo en baloncesto.</p>	
		<p>SABER HACER.</p>	<p>La enseñanza del reglamento se facilitará en forma práctica gracias al juego y en forma teórica mediante discusiones,</p>	



		Colabora con los compañeros en el mejoramiento de las cualidades físicas del baloncesto.	observaciones y comentarios sobre el desarrollo del juego.
	Mantiene y perfecciona desplazamientos básicos. Técnicas del manejo del balón. Pases y recepción. Con dos manos, con una mano. Dribbling, Lanzamiento, (con dos manos y con una mano estática y sobre la carrera). Preparación para el juego. Reglamento, (Líneas demarcadoras, contacto personal, salida del balón, caminar con el balón). Juego, (desarrollo del juego, desplazamientos, manejo del balón, pases, dribbling, lanzamientos y	SABER. Demuestra sus habilidades, destrezas y las aplica en la ejecución de los desplazamientos, pases, recepción, dribbling, lanzamientos, el juego y el reglamento en baloncesto.	
		SER. Su grado de madurez le permite llevar a cabo fundamentos técnicos de acuerdo con los patrones básicos de movimiento.	
		SABER HACER. Aplica los fundamentos técnicos del baloncesto en situaciones reales de juego.	



	reglamento).			
--	--------------	--	--	--

EDUCACIÓN FÍSICA.

SEPTIMO. IVP.

CARMEN STELLA V

AREA O ASIGNATURA:

GRADO:

DOCENTE:

AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
NATACIÓN II.	Reconoce e identifica las generalidades, historia, origen e importancia del estilo espalda, conocimiento de la piscina, normas de higiene y seguridad, tipo de trajes, gorro, primeros auxilios.	SABER. Reconoce e identifica las generalidades, historia, origen e importancia del estilo espalda.	Explicaciones del profesor de cada uno de los fundamentos, se realizaran ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos, en series y circuitos, y se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades y demostraciones por parte presentadas por los estudiantes en cada fundamento del estilo espalda.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablones • flotadores • Cuellos • Croquis • . • Pitos • Piscinas • Aros • Bases • Empujadores • plásticos • gasas • Trajes de baño
		SER. Participa activamente en la realización de consultas y exposición de trabajos de la natación.		
		SABER HACER. Colabora con los compañeros cuando tienen dificultad en realizar consultas y exposiciones de trabajos de la natación.		
	Desarrolla habilidades	SABER. Demuestra sus	Los estudiantes realizarán individualmente los	

<p>y destrezas mediante la adquisición de una formación atlética basada en la resistencia, fuerza, velocidad, agilidad, flexibilidad, coordinación, equilibrio y ritmo.</p>	<p>habilidades y destrezas en el manejo de las cualidades físicas y las formas de trabajo en el estilo espalda.</p>	<p>fundamentos de la ambientación, sumergimiento, flotación, respiración, caminar en el agua y el estilo espalda, su técnica de deslizamiento, patada, brazada, respiración, salida y llegada.</p>
	<p>SER. Mejora las habilidades y destrezas para la ejecución de las formas de trabajo del estilo espalda.</p>	
<p>Alcanza y mejora los fundamentos de la ambientación, sumergimiento, flotación, respiración, caminar en el agua y el estilo espalda, su técnica de deslizamiento, patada, brazada, respiración, salida y llegada.</p>	<p>SABER HACER. Colabora con los compañeros en el mejoramiento de las cualidades físicas del estilo espalda y perfecciona sus formas de trabajo.</p>	
	<p>SABER. Demuestra sus habilidades y destrezas y las aplica en la ejecución de la ambientación, sumergimiento, flotación, respiración, caminar en el agua y el estilo espalda,</p> <p>SER. Su grado de madurez le permite llevar a cabo fundamentos técnicos</p>	



		de acuerdo con los patrones básicos de movimiento del estilo espalda en la natación.		
		SABER HACER. Colabora con los compañeros cuando tienen dificultad en realizar técnicas de ambientación, sumergimiento, flotación, respiración, caminar en el agua y el estilo espalda.		

EDUCACIÓN FÍSICA

OCTAVO. IP.

ROBINSON HERNÁNDEZ

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
CIÓN III.	Reconoce e identifica el acondicionamiento físico específico la	SABER. Identifica las diferentes formas de trabajo específicas para	Explicaciones y demostraciones del profesor de cada uno de los	<ul style="list-style-type: none"> • Tabla de flotación



<p>resistencia., la fuerza, la velocidad, la agilidad, la flexibilidad, la coordinación, el equilibrio y el ritmo del estilo pecho.</p>	<p>el estilo pecho.</p>	<p>fundamentos, se realizaran ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos, en series y circuitos, y se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cue • Cro • Pito • Pisc • Aro • Bas • Em plás gas • Traj bañ
	<p>SER. Es hábil en el desarrollo de la velocidad del estilo y concentra su interés en los fundamentos básicos.</p>		
<p>Alcanza y mejora los fundamentos de la ambientación del estilo pecho, técnica de deslizamiento, patada, brazada, respiración, salida y llegada y la competencia.</p>	<p>SABER HACER. Forma conciencia en los compañeros cuando tienen dificultad en realizar técnicas del acondicionamiento físico.</p>	<p>Los estudiantes realizarán individualmente los fundamentos de la ambientación, del estilo pecho, técnica de deslizamiento, patada, brazada, respiración, salida, llegada y la competencia.</p>	
	<p>SABER. Identifica las diferentes formas de trabajo específicas para el estilo pecho.</p>		<p>SER. Es hábil en el desarrollo de la velocidad del estilo y concentra su interés en los fundamentos básicos.</p>
	<p>SABER HACER. Forma conciencia en los compañeros cuando tienen dificultad en realizar técnicas del</p>		



		estilo.		
--	--	---------	--	--

EDUCACIÓN FÍSICA.

OCTAVO. IIP.

ROBINSON HERNÁNDEZ

DQS is member of:



THE INTERNATIONAL CERTIFICATION NETWORK





AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
FÚTBOL II.	Desarrolla habilidades y destrezas mediante la adquisición de una formación física basada en la ejecución de ejercicios de velocidad, fuerza, agilidad, elasticidad, flexibilidad, resistencia, coordinación y movimientos del futbolista sin balón, técnicas de la carrera, cambios de dirección, técnicas de salto propios del fútbol que requieren esfuerzo y concentración.	SABER. Conoce las cualidades físicas del fútbol y las desarrolla en el calentamiento general y específico.	Explicaciones de las prácticas de acondicionamiento físico específico y general, de los fundamentos, del reglamento y juego del fútbol por parte del profesor. Demostraciones por parte de los estudiantes realizando ejercicios en series y circuitos en forma individual, por parejas y en pequeños grupos haciendo énfasis sobre todo en el gesto técnico del fundamento que se realiza, se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas por ellos en los	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía. • Cartas • Campamentos de juego • Balones mini y fútbol • Redes • Porteros • Pitos. • Cronómetros • Petos • Aros. • Bastones
		SER. Se interesa por la ejecución de ejercicios propios de las cualidades físicas del fútbol.		
		SABER HACER. Forma conciencia en los compañeros que tienen dificultad en la ejecución de ejercicios que requieren esfuerzo físico.		
Alcanza y mejora fundamentos técnicos y tácticos del fútbol en forma articulada, secuenciada y	SABER. Conoce ejercicios específicos que le permiten mejorar los fundamentos técnicos y			



	graduada, para aplicarlos al deporte y en actividades extra-clase.	tácticos del fútbol.	fundamentos tácticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Cono • Estac • Cuer
		SER. Durante la práctica demuestra sus conocimientos sobre los fundamentos y desarrollo táctico del juego.		
		SABER HACER. Alcanza el mejoramiento de los fundamentos técnicos y tácticos del fútbol y los aplica al deporte y en actividades extra-clase.		



EDUCACIÓN FÍSICA.

OCTAVO. IIIP.

ROBINSON HERNÁNDEZ

AREA O ASIGNATURA:

GRADO:

DOCENTE:

AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
BALONCESTO II	Ejercita habilidades y destrezas de resistencia, fuerza, velocidad, agilidad, flexibilidad, coordinación mediante juegos de velocidad, series y circuitos mejorando el acondicionamiento físico específico del baloncesto.	SABER. Interpreta el acondicionamiento físico y trabaja en series y circuitos mejorando las conductas técnicas y tácticas en baloncesto.	En el desarrollo de los temas se utiliza información teórica práctica que incluye charlas, películas y ayudas audiovisuales, carteles y trabajo en el campo de juego. El acondicionamiento físico se trabaja analizando las características específicas de cada cualidad trabajándolas en circuito, series, juegos de velocidades, etc. teniendo en cuenta las distancias, tiempo y número de	<ul style="list-style-type: none"> • Camp... • juego... • acces... • Balon... • mini... • balon... • y balon... • Crono... • Pito... • Aros... • Table... • Balon... • medic...
		SER. Manifiesta interés participando con entusiasmo en la práctica de series y circuitos en baloncesto.		
		SABER HACER. Elige ejercicios acordes con el deporte que practica y colabora con los compañeros que tienen dificultad en el		

	<p>Mantiene y perfecciona los fundamentos ofensivos y defensivos, Desplazamientos simples, Ofensivos, carreras, parada, pívot. Defensivos, adelante, atrás, laterales, diagonales. Técnicas, manejo del balón, recepciones, de pecho, picado, por encima de la cabeza. Pases, de pecho, picado, por encima de la cabeza, de béisbol, picada lateral. Conducción. dribbling normal y con pase. Lanzamientos, con una y dos manos, sobre la carrera recibiendo el pase, sobre la carrera driblando. Reglamento y juego. Desplazamientos, manejo del balón,</p>	<p>desarrollo de ejercicios propios del baloncesto.</p>	<p>repeticiones.</p> <p>En los fundamentos se tiene en cuenta la secuencia técnica de cada uno de ellos y su articulación basados en la aplicación de juegos pre deportivos mejorando el interés hacia la práctica deportiva.</p> <p>La enseñanza del reglamento se facilitará en forma práctica gracias al juego y en forma teórica mediante discusiones, observaciones y comentarios sobre el desarrollo del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuen • Cono
		<p>SABER. Interpreta los fundamentos y las conductas tácticas con relación al reglamento en baloncesto.</p>		
		<p>SER. Es hábil para ejecutar los fundamentos técnicos y tácticos del baloncesto.</p>		
		<p>SABER HACER. Demuestra habilidades y destrezas mediante el desarrollo de las actividades del baloncesto desde el punto de vista recreativo hasta el competitivo, teniendo como referencia el juego limpio.</p>		



	pases, dribbling, pivot, jugador en el acto del lanzamiento y reglamento.			
--	---	--	--	--

AREA O ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA. GRADO: OCTAVO. IVP. DOCENTE: ROBINSON HERNÁNDEZ. AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
VOLEIBOL II.	Ejecuta ejercicios específicos para diferenciar el tiempo de reacción ante estímulos auditivos y visuales de cada uno de los componentes del acondicionamiento físico como es la velocidad de reacción, los desplazamientos, los saltos, la coordinación en el	SABER. Conoce el acondicionamiento físico y lo aplica en ejercicios sencillos del voleibol.	Explicaciones por parte del profesor de cada uno de los componentes del acondicionamiento físico. Individualmente en parejas y grupos trabajan la velocidad de reacción, los desplazamientos, los saltos, la coordinación en el movimiento de brazos y piernas y la fuerza.	<ul style="list-style-type: none"> • Colis • Balon • Balon • medic • Cuero • Cono • Crono • s. • Pitos
		SER. Se interesa por las prácticas de acondicionamiento físico durante la clase.		
		SABER HACER. Forma conciencia sobre lo aprendido identificando y		



	<p>movimiento de brazos y piernas y la fuerza.</p>	<p>sustentando aciertos y corrigiendo errores de cada uno de los componentes del acondicionamiento físico.</p>	<p>Demostraciones de los estudiantes de cada uno de los fundamentos técnicos, por medio de ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos, en series y circuitos, también en el desarrollo de los temas se trabaja con ayudas audiovisuales, charlas, carteleras, y se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas por ellos en la aplicación del reglamento.</p>
<p>Practica ejercicios específicos para servicio bajo, golpe de antebrazos, golpe de dedos sus aspectos técnicos y ejecución.</p>		<p>SABER. Conoce los fundamentos técnicos y los aplica en ejercicios sencillos del juego de voleibol.</p>	
		<p>SER. Es hábil para la ejecución del servicio bajo, el golpe de dedos, y antebrazos</p>	
		<p>SABER HACER. Forma conciencia y ayuda a sus compañeros sobre lo aprendido identificando y sustentando aciertos y corrigiendo errores que les permite mejorar la practica deportiva.</p>	
<p>Alcanza y mejora los fundamentos y valora la importancia del reglamento y lo aplica dentro del desarrollo del juego.</p>		<p>SABER. Conoce los fundamentos y el reglamento y los aplica en el juego de voleibol.</p>	
		<p>SER. Se interesa por</p>	



		<p>las prácticas deportivas durante la clase y fuera de ella.</p> <p>SABER HACER. Aplica el reglamento y crea conciencia sobre la buena practica de los fundamentos identificando y sustentando aciertos y corrigiendo errores.</p>		
--	--	--	--	--

EDUCACIÓN FÍSICA.

NOVENO. IP.

ROBINSON HERNÁNDEZ

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:

AÑO:

EJES DE FORMA CIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
FÚTBOL SALA.	Reconoce e identifica el Origen e importancia, conocimiento del campo de juego. Materiales. Normas	<p>SABER. Conoce las generalidades del fútbol Sala.</p> <p>SER. Durante las clases demuestra sus conocimientos teóricos</p>	Explicaciones sobre las generalidades, y prácticas de acondicionamiento físico específico y general, de los fundamentos, del reglamento y juego del	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía. • Cartas • Campos de juego • Balones

	de higiene y seguridad, Conocimiento del juego	sobre el origen e importancia. Conocimiento del campo de juego. Materiales. Normas de higiene y seguridad y Conocimiento del juego.	fútbol sala por parte del profesor. Demostraciones por parte de los estudiantes realizando ejercicios en series y circuitos en forma individual, por parejas y en pequeños grupos haciendo énfasis sobre todo en el gesto técnico de los fundamentos que se realizan, se harán recomendaciones y correcciones a las dificultades presentadas por ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Redes • Portes • Pito. • Cronómetro • Petos • Aros. • Bastones • Conos • Estacas • Cuero
		SABER HACER. Colabora con los compañeros en la realización de consultas de las generalidades del deporte que practica.		
	Desarrolla habilidades y destrezas mediante la adquisición de una formación física basada en las cualidades físicas como velocidad, fuerza, agilidad, resistencia, coordinación y juegos de velocidades.	SABER. Conoce y trabaja las cualidades físicas propias del fútbol sala.		
		SER. Se interesa por la ejecución de ejercicios propios de las cualidades físicas del fútbol Sala.		
		SABER HACER. Colabora con los compañeros que tienen dificultad en la ejecución de ejercicios de velocidad, fuerza, agilidad, resistencia,		

		coordinación y juegos de velocidades.		
	Alcanza y mejora los fundamentos técnicos, tácticos y el reglamento del fútbol sala y los aplica al deporte y en actividades extra-clase.	SABER. Conoce y mejora los fundamentos técnicos, tácticos y el reglamento del fútbol Sala.		
		SER. Durante la práctica demuestra sus conocimientos sobre los objetivos, reglamento y desarrollo táctico del juego.		
		SABER HACER. Valora la importancia del fútbol sala, en el desarrollo de sus capacidades físicas de los fundamentos y participa en eventos con la comunidad.		

EDUCACIÓN FÍSICA.

NOVENO. IIP.

ROBINSON HERNÁNDEZ



AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
NATACIÓN IV.	Valora la importancia del estilo mariposa, en el desarrollo de sus capacidades físicas de los fundamentos y de su participación en las pruebas.	SABER. Identifica las diferentes formas de trabajo específicas del estilo mariposa.	Explicaciones y demostraciones por parte del profesor. Los estudiantes llevarán a cabo prácticas de cada uno de los fundamentos técnicos del estilo mariposa de la salida, recorrido, vuelta y llegada por medio de ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos, en series y circuitos, y se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas. Trabajo individual y en grupo de cada uno de los estilos y de las pruebas	<ul style="list-style-type: none"> • Tiras cauch • neum • Cuero • Crono • Pito. • Piscin • Traje baño.
		SER. Se interesa por realizar las pruebas de estilo mariposa haciendo énfasis en la salida, recorrido, vuelta y llegada.		
		SABER HACER. Sus conocimientos le permiten ayudar durante la practica del estilo mariposa a los compañeros y así participar y mejorar tiempos en cada uno de los recorridos.		
		Identifica los aciertos		



	y las dificultades presentadas durante la realización de los estilos y las pruebas combinadas y establece acciones continuas de mejoramiento.	diferentes formas de trabajo específicas de competencia para los estilos libre, espalda, pecho y mariposa.	combinadas.	
		SER. Es hábil en el desarrollo de la velocidad de los estilos y centra su interés en los fundamentos básicos de competencia.		
		SABER HACER. Colabora con los compañeros y se interesa por realizar las pruebas de estilo libre, espalda pecho y mariposa haciendo énfasis en la salida, recorrido, vuelta y llegada.		



EDUCACIÓN FÍSICA.

NOVENO. IIIP.

ROBINSON HERNÁNDEZ

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
BALONCESTO III.	Desarrolla habilidades y destrezas en la aplicación de los fundamentos técnicos y tácticos del baloncesto como medio de formación deportiva.	SABER. Interpreta y ejecuta los fundamentos técnicos y tácticos del baloncesto.	En las capacidades físicas y los fundamentos se tiene en cuenta la secuencia técnica de cada uno de ellos y su articulación basados en la aplicación de juegos pre deportivos mejorando el interés hacia la práctica deportiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Camp... • juegos... • acces... • Balon... • mini... • balon... • y... • balon... • Cron... • . • Pito. • Aros. • Table... • Balon... • medi...
		SER. Es hábil en la ejecución de cada uno de los fundamentos técnicos y tácticos del baloncesto.		
		SABER HACER. Asume retos en la actividad deportiva demostrando su comportamiento durante las clases y en situaciones reales de juego.	La enseñanza del reglamento se facilitará en forma práctica gracias al juego y en forma teórica mediante discusiones, observaciones y comentarios sobre el desarrollo del mismo.	



	<p>Valora la importancia del baloncesto, en el desarrollo de sus capacidades físicas de los fundamentos y de su participación en el juego.</p>	<p>SABER. Interpreta los fundamentos técnicos y tácticos del baloncesto lo mismo que el reglamento como una razón fundamental de participación en el juego.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Cuen • Cono
		<p>SER. Se interesa por realizar los desplazamientos ofensivos y defensivos teniendo en cuenta los objetivos del juego y el reglamento aprendido.</p>		
		<p>SABER HACER. Colabora con sus compañeros en la organización de actividades de juego y asume retos en el deporte demostrando su comportamiento como organizador y participante dentro y fuera del campo juego.</p>		



EDUCACIÓN FÍSICA.

NOVENO. IVP.

ROBINSON HERNÁNDEZ

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
VOLEIBOL III.	Valora el acondicionamiento físico la velocidad de reacción, los desplazamientos, Direcciones, Saltos, Coordinación en el movimiento de brazos	SABER. Interpreta los ejercicios propios del acondicionamiento físico del voleibol.	En el acondicionamiento físico y los fundamentos se tiene en cuenta la secuencia técnica de cada uno de ellos y su articulación basados en la aplicación de juegos pre deportivos mejorando el interés hacia la práctica	<ul style="list-style-type: none"> • Colis • Balon • Balon
		SER. Es hábil para aplicar la técnica aprendida de los diferentes ejercicios del		

	y piernas y la fuerza.	acondicionamiento físico.	deportiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerpo • Conocimiento • Cronograma • Pitos
		SABER HACER. Asume retos que le permiten ayudar a los compañeros menos aventajados en los ejercicios básicos del acondicionamiento físico que se les dificulta.	La enseñanza del reglamento se facilitará en forma práctica gracias al juego y en forma teórica mediante discusiones, observaciones y comentarios sobre el desarrollo del mismo.	
	Desarrolla habilidades y destrezas en la aplicación de los fundamentos técnicos y tácticos del voleibol.	SABER. Interpreta los fundamentos técnicos y tácticos del voleibol.	SER. Elige ejercicios que requieren del incremento del trabajo y lo hace en juego de velocidades, series y circuitos, teniendo en cuenta las distancias, tiempo y número de repeticiones.	
		SABER HACER. Identifica las dificultades presentadas durante la realización de los fundamentos técnicos y		



		tácticos y establece acciones continuas de mejoramiento.		
	Valora la importancia del voleibol, en el desarrollo de sus capacidades físicas de los fundamentos y del reglamento en su participación en el juego.	SABER. Aplica los fundamentos técnicos y tácticos del voleibol en situaciones reales de juego.		
		SER. Se interesa por practicar lo aprendido y le da importancia al juego en el trabajo extra clase.		
		SABER HACER. Valora la importancia del voleibol, en el desarrollo de sus capacidades físicas de los fundamentos y de su participación en el juego.		

EDUCACIÓN FÍSICA

DECIMO. IP

EVARISTO COTE JA...

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

DQS is member of:



EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
ENFASIS EN BALONCESTO	Valora la importancia del énfasis en baloncesto, en el desarrollo de sus capacidades intelectuales, físicas, de los fundamentos y de su participación en el juego y su organización.	SABER. Aplica los fundamentos técnicos y tácticos del baloncesto.	Planeamiento y aplicación de técnicas y tácticas ofensivas y defensivas, teniendo en cuenta las características del oponente como son su estatura, edad, velocidad, capacidad, fundamentos, etc. Como metodología se trabaja con los grupos en actividades físicas y deportivas de carácter general y en pequeños grupos en series y circuitos.	<ul style="list-style-type: none"> • Camp... • juego... • acces... • Balon... • mini... • balon... • y... • balon... • Cron... • Pito... • Aros... • Table... • Balon... • medic... • Cuer... • Cono...
		SER. Se interesa por realizar los desplazamientos ofensivos y defensivos teniendo en cuenta los objetivos del juego y el reglamento aprendido.		
		SABER HACER. Asume retos en la actividad deportiva demostrando su comportamiento dentro y fuera del juego.		



--	--	--	--	--

DQS is member of:





EDUCACIÓN FÍSICA

DECIMO. IIP

EVARISTO COTE JA

AREA O ASIGNATURA:

GRADO:

DOCENTE:

AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
ÉNFASIS EN FÚTBOL SALA.	Valora la importancia del énfasis en Fútbol Sala, en el desarrollo de sus capacidades intelectuales, físicas, de los fundamentos y de su participación en el juego y su organización.	SABER. Identifica los fundamentos técnicos y tácticos y el reglamento del Fútbol Sala y los aplica en situaciones reales de juego.	Planeamiento y aplicación de técnicas y tácticas ofensivas y defensivas, teniendo en cuenta las características del oponente como son su estatura, edad, velocidad, capacidad, fundamentos, etc. Como metodología se trabaja con los grupos en actividades físicas y deportivas de carácter general y en pequeños grupos en series y circuitos.	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía. • Cartas. • Campamentos de juego. • Balones. • Redes. • Porteros. • Pitos. • Cronómetros. • Petos.
		SER. Se interesa por realizar los desplazamientos ofensivos y defensivos teniendo en cuenta los objetivos del juego y el reglamento aprendido.		
		SABER HACER. Asume retos en la actividad deportiva demostrando su		



		comportamiento dentro y fuera del campo juego.		<ul style="list-style-type: none">• Aros.• Bastos.• Conos.• Estacas.• Cueros.
--	--	--	--	---

DQS is member of:





EDUCACIÓN FÍSICA

DECIMO. IIIP

EVARISTO COTE JA

AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
ÉNFASIS EN FÚTBOL.	Valora la importancia del énfasis en Fútbol, en el desarrollo de sus capacidades intelectuales, físicas, de los fundamentos y de su participación en el juego y su organización.	SABER. Identifica los fundamentos técnicos y tácticos y el reglamento del Fútbol.	Planeamiento y aplicación de técnicas y tácticas ofensivas y defensivas, teniendo en cuenta las características del oponente como son su estatura, edad, velocidad, capacidad, fundamentos, etc. Como metodología se trabaja con los grupos en actividades físicas y deportivas de carácter general y en	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía. • Cartas. • Campamentos de juego. • Balones mini y fútbol.
		SER. Se interesa por realizar los desplazamientos ofensivos y defensivos teniendo en cuenta los objetivos del juego y el		



		reglamento aprendido.	pequeños grupos en series y circuitos.	<ul style="list-style-type: none"> • Redes • Porte • Pito. • Crono • Petos • Aros. • Basto • Cono • Estac • Cuer
		SABER HACER. Asume retos en la actividad deportiva demostrando su comportamiento dentro y fuera del campo juego.		



AREA O ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA
 DOCENTE: EVARISTO COTE JAIME
 GRADO: DECIMO. IVP
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
SIS EN NATA CIÓN.	Valora la importancia de los estilos, en el desarrollo de sus	SABER. Identifica las diferentes formas de trabajo específicas para	Explicaciones y demostraciones por parte de los estudiantes de cada uno	<ul style="list-style-type: none"> • Cuero • Cron



	capacidades físicas de los fundamentos y de su participación en las pruebas individuales y de relevos.	el estilo libre, Espalda, Pecho y mariposa.	de los fundamentos técnicos de la salida, recorrido, vuelta y llegada por medio de ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos, en series y circuitos, y se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas en cada uno de los estilos y las pruebas.	<ul style="list-style-type: none"> • Pito. • Piscin • Traje baño.
		SER. Es hábil en el desarrollo del acondicionamiento físico de los estilos y centra su interés en los fundamentos básicos de competencia.		
		SABER HACER. Colabora con los compañeros cuando tienen dificultad en realizar técnicas de cada uno de los estilos y en el desarrollo de las competencias.		



AREA O ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA
DOCENTE: ONCE. GRADO: EVARISTO COTE JA...
AÑO:

EJES DE	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS
---------	--------------	---------	-------------

DQS is member of:



FORMA CIÓN			METODOLOGIA	RECURS
ORGANIZACIÓN DEPORTIVA.	<p>Valora la importancia en la organización de eventos deportivos en el desarrollo de sus capacidades intelectuales y de su participación como líder.</p>	<p>SABER. Identifica los sistemas más apropiados para los eventos deportivos y desarrolla los diferentes campeonatos dentro de la comunidad donde se desempeña.</p> <p>SER. Elige cada sistema, los cuadros de juego, planillas y comisiones necesarias en el desarrollo de eventos.</p> <p>SABER HACER. Colabora con la comunidad y promueve la organización deportiva como formula para el orden y buen funcionamiento de los diferentes campeonatos.</p>	<p>Explicaciones por parte del profesor, los estudiantes en forma individual o en pequeños grupos, procederán a organizar sencillos torneos intersecciones en los cuales pueden desempeñarse como dirigentes, jueces o auxiliares. Según el deporte y número de participantes, aplicarán el sistema de juego aconsejable. Como enseñanza complementaria aprenderán a identificar los organismos deportivos que existen en el país y sus funciones correspondientes dentro de su jurisdicción.</p> <p>Individualmente o en pequeños grupos los estudiantes presentarán ejercicios de práctica de los diferentes sistemas con sus respectivos cuadros de resultados. Al mismo tiempo se llevarán a cabo reuniones evaluadoras de las diferentes comisiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bibli o. • Regla s. • Balon • Pito. • Cron . • Tarje • Marc . • Cuad



AREA O ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA
 DOCENTE: EVARISTO COTE JA...
 AÑO: ONCE. IIP
 GRADO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
	valora la importancia	SABER. Identifica los	Explicaciones, charlas	<ul style="list-style-type: none"> Guías



	de la planeación de eventos recreativos, en su desarrollo, y confía en sus capacidades intelectuales y en su gestión como líder para sacarlas adelante.	pasos a seguir para la planeación y ejecución de actividades recreativas.	dirigidas, filminas, comentarios, proyectos realizables con la comunidad de desempeño y además aprenderán como planear y organizar eventos recreativos en centros de salud, empresas comerciales y participar activamente en el taller recreativo de once grado. Los estudiantes presentaran planes para la organización y desarrollo de actividades recreativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Mater Bibli o. • Balor • Cono • Basto • Pelot • Llant • Cinta • Pito. • Cron . • Carte
		SER. Se interesa por las prácticas recreativas como elemento dinamizador y socializador.		
		SABER HACER. Desarrolla actividades recreativas que permiten el bien común.		



AREA O ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA
DOCENTE: ONCE. IIIP
GRADO: EVARISTO COTE JAIR
AÑO:

EJES DE	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS
---------	--------------	---------	-------------

DQS is member of:





FORMA CIÓN			METODOLOGIA	RECURS
SOFTBOL	Planear y aplicar estrategias ofensivas y defensivas del softbol.	SABER. Ejecuta en forma técnica los fundamentos característicos del deporte del softbol.	Para el desarrollo de este tema se recomienda la practica del juego trabajando individualmente, por parejas y en grupos, afianzando los fundamentos y las reglas buscando desarrollar valores que le permitan proyectarse en su vida diaria.	<ul style="list-style-type: none"> • Camp • juego • Mani • Bates • Pelot • Almo • as. • Pelot • tenis. • Petos • Pech
		SER. Se interesa por las prácticas deportivas del softbol como elemento dinamizador y socializador.		
		SABER HACER. Desarrolla el deporte del softbol que permite el bien individual y su desempeño en comunidad.		



EDUCACIÓN FÍSICA

ONCE. IVP

EVARISTO COTE JA

DQS is member of:



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



AREA O ASIGNATURA:
 DOCENTE:

GRADO:
 AÑO:

EJES DE FORMACIÓN	COMPETENCIAS	SABERES	ESTRATEGIAS	
			METODOLOGIA	RECURSOS
NATACIÓN	Valora, Planea y aplica estrategias de los estilos, en el desarrollo de sus capacidades físicas de los fundamentos y de su participación en las pruebas individuales y de relevos.	SABER. Aplica las diferentes formas de trabajo específicas para cada uno de los estilos y los mejora en la participación de competencias.	Explicaciones y demostraciones por parte de los estudiantes de cada uno de los fundamentos técnicos de la salida, recorrido, vuelta y llegada por medio de ejercicios en forma individual, por parejas y en pequeños grupos, en series y circuitos, y se harán recomendaciones y correcciones de acuerdo a las dificultades presentadas en cada uno de los estilos y las pruebas.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuero • Cronómetro • Pito. • Piscinas • Traje de baño.
		SER. Es hábil en el desarrollo del acondicionamiento físico de los estilos y centra su interés en las reglas básicas de competencia.		
		SABER HACER. Colabora con los compañeros cuando tienen dificultad en realizar técnicas de		



		cada uno de los estilos y en el desarrollo de las competencias.		
--	--	---	--	--

Capítulo II. Propuesta Pedagógica

Titulo

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO MEDIO PARA LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE LAS MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO INEM.

Resumen

DQS is member of:



El presente proyecto tiene como finalidad evaluar el proceso motivacional a través de la práctica los juegos didácticos y su impacto en en el área de las matemáticas de los estudiantes del grado 601 del colegio INEM “en ciudad de Cúcuta” con una investigación de enfoque cuantitativo tipo preexperimental con una muestra de 31 estudiantes, género masculino 18 estudiantes de género femenino 13 con un promedio de edad de 12 años, los cuales se encuentran en la educación básica secundaria, Se realizaron clases prácticas y teóricas donde se utilizaron los juegos didacticos como estrategia pedagogica para mejorar la motivación y los conocimientos del área de las matematicas. Para la recolección de la información se realizó un pre test y un postest, de motivación del Dr. Dumont en donde medimos su motivación intrínseca y extrínseca , también se utilizaron los rendimientos académicos de cada estudiante haciendo un analisis de los resultados.

Palabras Claves

Motivación, juegos cooperativos matematicas, estudiante.

Abstract

The purpose of this project is to evaluate the motivational process through the practice of educational games and their impact in the area of mathematics of students in grade 601 of the INEM school "in Ciudad de Cúcuta" with a quantitative approach research preexperimental with a sample of 31 students, male gender 18 female

students 13 with an average age of 12 years, who are in secondary education, practical and theoretical classes were held where didactic games were used as a pedagogical strategy to improve motivation and knowledge of the area of mathematics. For the collection of the information, a pre-test and a post-test, motivational by Dr. Dumont, where we measured their intrinsic and extrinsic motivation were performed, the academic performance of each student was also used, making an analysis of the results.

Introducción

Cuando nos referimos a la educación entendemos que es un proceso que permite facilitar el aprendizaje de conocimientos o habilidades que son transferidas de un grupo de personas a otros a través de un medio o una metodología.

Educación proviene del sustantivo latino, *educatio*, *onis*, derivado de “*educare*” que significa crear, alimentar, se formó mediante el prefijo *ex*, “fuera” y el verbo “*ducere*” guiar o conducir. Herbert, Spencer “afirma que la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho sino personas que sean creativas, inventores y descubridores. La segunda mitad de la educación es la de formar mentes que sean críticas que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece”. Es importante entender que en la educación está el antídoto a muchos problemas mundiales

(analfabetismo, ignorancia, pobreza, corrupción etc.) en este proceso se crea se construye, se guía, alimenta.

La educación física es un área del conocimiento que muchas veces se confunde y tiene un enfoque erróneo abarcando solo lo deportivo ignorando lo extenso de su área de conocimiento, según Johan, Huizinga afirma que la educación física, desde un punto pedagógico ayuda a la formación integral del ser humano esto es que con su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionados, la manifestación de la corporeidad a través del proceso afectivo y cognitivo de orden superior.

Dentro de la educación física encontramos el juego como una herramienta pedagógica que ayudara a facilitar el proceso educativo por sus características. El juego forma parte de la naturaleza humana es utilizado para aprender y desarrollar el conocimiento, para Zapata (1990) el juego es un elemento primordial en la educación escolar, los niños aprenden más mientras juegan porque esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

El juego procede del latín *jocus* "broma", "chanza", "diversión". El juego y la cultura van estrechamente unidos y su papel ha sido señalado repetidamente. Muchos psicólogos y antropólogos han dedicado estudios e investigaciones al juego. Schiller(1928:12) con su famosa frase "*el hombre no está completo sino cuando juega*" nos llama la atención sobre el juego. Dentro del ámbito de las matemáticas descubrimos que existe una estrecha relación entre esta y los juegos sin llegar a afirmar que las matemáticas son juego porque ellas van más allá del componente lúdico.

En el trascurso de la historia se han presentado distintas situaciones de juego que han llevado al descubrimiento de interesantes herramientas matemáticas En 1735, Euler (1707-1783), oyó hablar del problema de los siete puentes de Königsberg, sobre la posibilidad de organizar un paseo que cruzase todos y cada uno de los puentes una sola vez. Su solución constituyó el comienzo de una nueva rama de la matemática, la teoría de grafos y con ella de la topología general. Los biógrafos de *Gauss* (1777-1855) cuentan que el *Princeps Mathematicorum* era un gran aficionado a jugar a las

cartas y que cada día anotaba cuidadosamente las manos que recibía para analizarlas después estadísticamente.

Es importante entender más a fondo lo que significa la educación y como llevar a cabo el proceso de aprendizaje de una forma más atractiva y divertida que provoque un aprendizaje significativo , la pregunta es ¿ estamos educando correctamente? ¿estamos generando un aprendizaje significativo?

2.1 PROBLEMA

2.1.1 Planteamiento Problema

En Colombia se han buscado nuevos caminos de enseñanza implementando en las aulas de clases diferentes estrategias didácticas que permitan mejorar el proceso de aprendizaje la motivación y cooperación, sin embargo los esfuerzos no son suficientes para capturar el interés de los estudiantes.Fonseca,M.(2007)



Los proyecto pedagógico en las instituciones educativas, se vienen dando como una propuesta para activar o mejorar la motivación de los estudiantes, los juegos didacticos son una alternativa de la educación Física, que permite que todos los estudiantes sean necesarios para la consecución exitosa de la tarea propuesta, independientemente de su nivel de rendimiento, evita actitudes de discriminación y favorece la cooperación y la integración frente al marcado espíritu competitivo que prevalece actualmente en el deporte. La indiferencia de los estudiantes frente al proceso de aprendizaje en la colegio, es un tema muy común en nuestra sociedad, la cual se refleja en la apatía y el desinterés hacia las actividades programadas en el aula de clases.

2.1.2 Formulación Del Problema

¿Cómo implementar los juegos didácticos como medio para la motivación y el rendimiento académico de la asignatura de las matemáticas en los estudiantes del grado 601 del colegio Inem?

2.2 JUSTIFICACIÓN

El juego didáctico es una estrategia pedagógica que busca desarrollar en aquel que lo practica un aprendizaje significativo, estimular la motricidad gruesa y fina, fomentar la creatividad y desarrollar aptitudes a la hora de resolver problemas cognitivos. Cuando hablamos de matemáticas encontramos un cierto estrés en los estudiantes ya que estas clases suelen ser muy tradicionales y poco dinámicas en donde el aprendizaje es lento debido a este estrés. El juego es una forma maravillosa de combatir el tedio y el aburrimiento, además de ser una herramienta pedagógica que es capaz de mejorar el rendimiento en cualquier área de la educación. Los juegos didácticos es una forma innovadora de enseñar esta disciplina jugando en donde una estrategia que transformara la forma de enseñar, estimulando la forma de aprender divirtiéndose generando una experiencia satisfactoria, un pensamiento lógico y un aprendizaje significativo. Por todas estas características del juego es importante introducirlo en el currículo. El informe Cockcroft (1982) punto 227, recomienda, en cualquier edad y cualquiera que fuera el nivel de conocimientos del alumnado, la utilización bien planificada de puzzles y juegos matemáticos para contribuir a clarificar ideas de programa y para desarrollar el pensamiento lógico.

Las matemáticas son una disciplina que a la hora de enseñar ahí que ser muy cuidadosos y dinámicos si queremos llegar al objetivo planteado, es importante desarrollar una pedagogía con un sentido constructivista que desarrolle y potencie las habilidades y capacidades de los estudiantes es decir crear un ser integral así como lo plantea Von Glaserfeld (1990) en donde afirma: *"el saber es construido por el organismo viviente para ordenar lo más posible el flujo de la experiencia en hechos repetibles y en relaciones relativamente seguras"*. Tal aspecto debería ser tomado en cuenta por el docente, quien encuentra en la concepción constructivista un marco teórico para analizar y fundamentar muchas de las decisiones que toma en la planificación de sus actividades y práctica docente. Ahora el docente debe saber la importancia del juego como herramienta pedagógica y de introducirlo en sus actividades de enseñanza. Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de

aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Por todo lo nombrado anteriormente el juego didácticos son una herramienta pedagógica que sirve para mejorar la experiencia de los estudiantes a la hora de aprender matemáticas, creando un ambiente interesante , innovador , libre y un goce que generara un mejor aprendizaje en donde estará en contacto todo su ser haciéndose uno el cuerpo y la mente.

2.3 OBJETIVOS

2.3.1 Objetivos General

Implementar los juegos didacticos como medio para la motivacion y el rendimiento academico de la asignatura de las matematicas en los estudiantes del grado sexto del colegio Inem.

2.3.2 Objetivos Específico

- Diagnosticar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes hacia el área de las matemáticas
- Elaborar un plan de intervención utilizando los juegos didácticos como herramienta para enseñar las matemáticas
- Aplicar el plan de intervención en los estudiantes.
- Conocer y utilizar las estructuras del sistema numeración decimal, ordenes de unidades y valor de posición de las cifras de forma placentera por medio de las actividades propuestas.

- Analizar los resultados arrojados en el pretest y postest y el rendimiento académico.

2.4 MARCO TEÓRICO

2.4.1 Marco Conceptual

El juego

Según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26).

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f). Según Ortega (citado en López y Bautista,

2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

¿Cómo podemos clasificar los juegos?

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998).

También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998).

El juego didáctico

El juego didáctico inicia en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad, Yvern (1998) (p. 36). Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos. Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

¿Qué objetivos persigue un juego didáctico?

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego Busca la pareja, lo que se desea es que los niños evolucionen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc.

El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar. Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman. Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

¿Qué reglas se deben distinguir de los demás juegos?

Las temáticas para los juegos didácticos están relacionadas con los distintos temas de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se

llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo. Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2006).

¿Cómo se puede presentar el juego didáctico?

Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad. Colores armoniosamente combinados y llamativos. Protegerlos con sellador. En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido. También es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por los docentes, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, los alumnos de grados superiores realizan bajo la tutela de sus profesores. Puede ser una tarea colectiva de todo el colegio (Tirapegui, s/f).

¿Qué debe hacer el docente al crear un juego didáctico?

El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las

reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños. Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón. Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. También se recomienda compartir las experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer algún cambio. Confeccionar el guión didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos. Cuya tarea se puede simplificar a través del siguiente formato.

Formato del Juego Didáctico

Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado.

Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.

Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.

Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se

Correspondan con el área de conocimiento.



Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades.

Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

Duración: Tiempo.

Materiales utilizados: Lista de materiales.

Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

(Formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007).

2.4.2 Antecedentes

Laura Muñiz-Rodríguez, Pedro Alonso, Luis J. Rodríguez-Muñiz (2014) El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora.

El aprendizaje de las matemáticas puede ser una experiencia motivadora si lo basamos en actividades constructivas y lúdicas. El uso de los juegos en la educación matemática es una estrategia que permite adquirir competencias de una manera divertida y atractiva para los alumnos. Con el fin de llevar a la práctica esta metodología docente, se ha desarrollado durante el curso 2012-2013, una experiencia

basada en el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas a través del juego, con alumnos de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en España (alumnado de 12 años).

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Según estas palabras de Piaget y de muchos autores afirman que el juego es una estrategia muy satisfactoria que ayuda a obtener una mejor experiencia en donde el educador y el educando se verán beneficiados. Las matemáticas son una disciplina que parecen ser tediosas a la hora de enseñarlas tradicionalmente, pero que son muy divertidas cuando lo aprendemos jugando además de ser la ciencia base de todos los juegos o pregúntese usted no utilizamos los números en todos los juegos existentes?

**Paula Chacón, 2008 El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje
¿Cómo crearlo en el aula?**

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. Antes de hacer referencia al juego didáctico es necesario realizarnos las siguientes interrogantes: ¿Quién no ha jugado alguna vez?, ¿Quiénes juegan con más frecuencia? ¿Qué es lo primero que hacen los niños al salir al recreo?, ¿Qué juegos conocemos?... Algunas de las respuestas serían: ¡Todos hemos jugado alguna vez!, ¡Más que todo los niños lo hacen!, ¡Salen al recreo a jugar!, ¡Algunos de los juegos que conocemos son: scrabble, dominó, ajedrez, monopolio, bingo y rompecabezas, entre otros. Ahora bien, según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004)

“el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26). La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f). La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los maestros pasamos de ser el centro de la clase, los sabios en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es muy importante que esta estrategia no se enfatice en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones. Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el estudiante con inconvenientes no se sienta rechazado, cuando lo comparan indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien de estrategias no son adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002). Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico inicia con el fin de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos

de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de temas impulsando el desarrollo de la creatividad, Yvern (1998). Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar: Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos. Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos. Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas. De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

El juego es una estrategia y una herramienta de enseñanza que se puede utilizar en cualquier ámbito educativo , pero no todos los profesores lo utilizan ya que desconocen la importancia que tiene el juego a la hora de transmitir conocimientos . podemos plantearnos varias preguntas ¿Quién no ha jugado alguna vez?, ¿Quiénes juegan con más frecuencia? ¿Qué es lo primero que hacen los niños al salir al recreo?, ¿Qué juegos

Conocemos? Analizando la palabra juego podemos ver que etimológicamente viene del inglés games que significa saltar de alegría desde este punto es importante entender que si el estudiante logra divertirse, recrearse, podrá estimular su mente creativa e innovadora que solo el juego puede realizar en las mentes de quienes lo practican. La relación entre jugar y aprender es muy es muy natural , en los dos podemos ver que consisten en superar obstáculos, encontrar el camino a nuevas soluciones inventar , ganar y sobre todo divirtiéndose aprendiendo.

José Olarrea, Juan Carlos Nuño y Fernando Blasco (2010) La Matemática Recreativa como herramienta para el aprendizaje

La enseñanza de las matemáticas en la Universidad y, en particular, en las Escuelas Técnicas está basada, fundamentalmente, en el concepto de utilidad. La presentación de los contenidos de las asignaturas de matemáticas en Ingenierías, por ejemplo, no se fundamenta en su valor intrínseco sino en que “son útiles” para el desarrollo de la correspondiente rama Técnica que se estudia, o “necesarias” para alcanzar un cierto nivel de conocimientos aplicados. Presentamos en este artículo una propuesta alternativa sobre cómo incentivar al estudiante universitario en la adquisición de los conocimientos matemáticos. El enfoque “clásico” definido anteriormente propone las matemáticas como un “mal necesario”, lo que, a nuestro juicio, tiene un claro efecto desmotivador en el estudiante. Sin embargo, a lo largo de la historia la matemática ha rezumado un claro sabor lúdico que apenas es aprovechado en la labor docente. Por último, describimos la propuesta de un nuevo

Máster en Educación Matemática de la Universidad Politécnica de Madrid. La nueva legislación española exige al futuro profesorado de enseñanzas medias, bachillerato y formación profesional la obtención del título de máster en educación como éste. En el programa elaborado, la matemática recreativa se incluye al mismo nivel que otras materias necesarias para la formación del docente.

la matemáticas es un área que genera muchas investigaciones cuando de enseñarla se trata, cuando nos vemos inmersos en la enseñanza de esta disciplina nos encontramos con estudiantes que se desmotivan con tan solo escuchar su nombre, según esto los docentes e investigadores se deben plantear preguntas de ¿ cómo puedo enseñar las matemáticas de forma más divertida? O como incentivar a los estudiantes a que aprendan mejor las matemáticas. En este artículo podemos observar que se habla de dos tipos de matemáticas, la seria y la académica y un concepto erróneo, la seria las que se estudia en nuestras aulas y la otra la que propone juegos y sorpresas un divertimento que no está a la altura de lo anterior pero si observamos lo que dice M. de Guzmán [1], los más grandes matemáticos han sido observadores, inventores y desarrolladores de juegos y sus elucubraciones han dado lugar a nuevos campos y modos de pensar en lo que hoy se considera matemática profundamente seria y rigurosa. Entendemos que no es la matemática como tal sin o la forma en que se

transmite sus conocimientos , en pocas palabras los juegos y las matemáticas son hermanos , seres inherentes que son muy divertidos

2.4.3 Marco Legal

2.4.3.1 Legislación Deportiva

La modificación del artículo 52 de la constitución política de Colombia ya que es el soporte constitucional y legal del deporte en Colombia.

ARTICULO 52. Modificado. A.L. 2/2000, art. 1°. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

2.4.3.1 Ley 181 De 1995

“Por la 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” (blogspot, 2015)

2.5 METODOLOGÍA

DISEÑO DEL ESTUDIO

El estudio presento una investigación de enfoque cuantitativo, tipo pre experimental con un diseño de pre test y post test, que consistió en la recolección de datos directamente de los individuos investigados sin cambiar o manipular alguna de las variables (Arias ,2011). Se realizó una prueba o diagnostico antes y despues de la intervención en donde se realizó un análisis de los resultados obtenidos (Haag, 2004).

POBLACION

Los participantes de este estudio fueron todos los estudiantes del grado sexto del colegio INEM, Cúcuta, Colombia. Aproximadamente 125 estudiantes.

MUESTRA

El presente proyecto tiene como muestra 31 estudiantes, 18 de género masculino y 13 de género femenino con un promedio de edad de 12 años los cuales se encuentran en educación básica secundaria del grado 601 que se encuentran en edades de 11 a 15 años del colegio Inem,Cucuta , Norte de Santander.

Los criterios de inclusión fueron los siguientes:

Estudiar en el colegio Inem Eusebio Caro ,Cúcuta , Colombia.
Cursar sexto grado.

Los criterios de exclusión fueron los siguientes

Ser de otros grados mayores o menores.
Estudiar en otro colegio .

INSTRUMENTOS

Para la recolección de información se realizó a los estudiantes un pre test de un cuestionario de motivación del Dr Dumont que busca recopilar información sobre el interés que tiene el estudiante por el área de matemáticas y observar los datos que nos permitan conocer cuál es la situación de la motivación del estudiante hacia el área de las matemáticas y mejorar si es necesario aquellos aspectos que lo requieran. El contenido del cuestionario consiste en 20 preguntas que tienen 5 ítems de valoración así SIEMPRE , CASI SIEMPRE , ALGUNAS VECES , MUY POCAS VECES, NUNCA, además se pidió el registro extendido de notas para observar las calificaciones o el desempeño del primer bimestre.

Fotos de las pruebas y el registro de notas.

2.5.4 Descripción Del Procedimiento

Este proyecto se realizó en 5 semanas, la primera semana se hizo un cuestionario para evaluar la motivación hacia las matemáticas que consistía en 20 preguntas y media la motivación intrínseca y extrínseca además se recogió las actas de rendimiento académico , las siguientes tres semanas se realizaron tres sesiones de juegos didácticos , dos juegos por sesión..

Actividad	Grafica
<p>JUEGO: La caja matemática</p> <p>Para realizar el juego se deben hacer grupos del mismo número de estudiantes, que estarán delimitados por un cono, en la mano cada uno tendrá una cartulina con figura cuadrada que llevarán un número del 0 al 9. Los estudiantes estarán libres y al mando de voz que dirá una cifra numérica los estudiantes correrán hacia un lugar especificado y formaran el numero o la cifra dada, el primero que la realice ganara el punto.</p>	

Grafica que muestra una sesión realizada

Formato del Juego Didáctico

Título del Juego: el rompecabezas de las cifras matemáticas.

Área de Conocimiento: Matemáticas.

Objetivos: las cifras matemáticas y su orden.

Contenidos: expresiones matemáticas, las cifras

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: rompecabezas

Número de jugadores: (10 y todos los que puedan participar).

Duración: 10 min.



Materiales utilizados: caja de cartón , conos , platos balones .

Instrucciones: Se ordenaran por grupos del mismo número y se ubicaran a cierta distancia donde cada uno llevara una cuadrícula de cartón con un número del 0 al 10. El profesor dirá una cifra y los estudiantes deberán construirla con los números que tienen , es un juego de reacción además que nos enseña a construir cifras y saber expresarlas

(Formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007).

2.5.5 Cronograma De Actividades

DQS is member of:



2.8 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Fernández (2014) en su investigación el juego y las matemáticas en donde dice que los juegos matemáticos bien escogidos conllevan una serie de beneficios para el estudiante como apertura, desbloqueo, motivación e interés.

Camps (2016) en su investigación conexiones entre las matemáticas y la educación física que las propuestas didácticas mejoran la motivación en los estudiantes.

2.9 CONCLUSIONES

Después de haberse implementado los juegos didácticos para la motivación y el rendimiento académico de la asignatura de las matemáticas en los estudiantes de los grados sexto del colegio Inem y de realizar los respectivos diagnósticos (pre y post test) utilizando el cuestionario del DR Dumont y analizando los datos obtenidos se concluyó que los resultados fueron normales y aunque hubo mejoría en los datos observados después de la intervención no fue significativa obteniendo un (P valor mayor de 0,05) en la prueba t student concluyendo también que tres intervenciones de juegos didácticos no son suficientes para obtener una mejoría significativa en el rendimiento académico además de mejorar su motivación intrínseca que ayude al estudiante a un aprendizaje significativo



RECOMENDACIONES

El área de las matemáticas se convierte para el docente en un reto educativo ya que es una asignatura que no ha sido abarcada de la mejor forma en sus enseñanzas esto generando desmotivación en los estudiantes cuando se trata de ver una clase de matemáticas , todo lo contrario con el área de educación física que se convierte en la favorita de los estudiantes es allí donde el estudiante se divierte y deja desbordar su creatividad , ahora que pasaría si por medio de los juegos didácticos se enseñara la matemáticas si es verdad que la mejoría no fue significativa en este estudio pero hubo mejoría, quizás porque las intervenciones no fueron suficientes y porque el tiempo de esta propuesta tan poco lo fue , mi recomendación es realizar intervenciones a largo plazo de juegos didácticos no solo en el área de las matemáticas si no en cualquier área con objetivos planeados de seguro habrán mejores aprendizajes recordando siempre que no es jugar por jugar.

DQS is member of:



2.10 REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Fernández, M (2014) El juego y las matemáticas , universidad de la rioja

https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000727.pdf

HUZINGA, J. (1968): Homo ludens, Barcelona MC.

<http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>.

Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990.

Camps, J (2016) Conexiones entre las matemáticas y la educación física, universidad de Extremadura , Badajoz España.

http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/4361/TFGUEX_2016_Camps_Casta%C3%B1o.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tirapegui, C. (s/f) El juego en la clase de matemática. Disponible en:<http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/equisangulo/num2vol1/articulo12.htm>

Yvern, A. (1998)¿A qué jugamos?. Buenos Aires: Bonum.

Ajello, A. M. (2003). La motivación para aprender. En C. Pontecorvo (Coord.), Manual de psicología de la educación (pp. 251-271). España: Popular.

Laura Muñiz-Rodríguez, Pedro Alonso, Luis J. Rodríguez-Muñiz (2014) El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora.

Paula Chacón,2008 El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?

José Olarra, Juan Carlos Nuño y Fernando Blasco (2010) La Matemática Recreativa como herramienta para el aprendizaje

Capítulo III. Informe de los procesos curriculares

3.1 Planes de clase

