



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



1

1. CAPITULO I

YESID RAUL BELTRAN PEREZ

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

DICIEMBRE,2021



SC

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país

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



2. Contenido

1. CAPITULO I	1
RESEÑA HISTORICA.....	9
PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL.....	11
MARCO LEGAL	11
○ CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA DE 1991	12
• Sentencia T-345 de 2008 (LIBRE DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD)	
15	
○ LEY GENERAL DE EDUCACIÓN 115 DE 1994	16
○ DECRETO 1860 DE 1994 POR EL CUAL SE REGLAMENTA	
PARCIALMENTE LA LEY 115 DE 1994, EN LOS ASPECTOS PEDAGÓGICOS Y	
ORGANIZATIVOS GENERALES.....	17
○ LEY DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA 1098 DE 2006.....	17
○ LEY DEL SISTEMA NACIONAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR 1620 DE 2013	
18	
○ OTRAS DISPOSICIONES LEGALES	22
HORIZONTE INSTITUCIONAL Y DIRECCIÓN ESTRATÉGICA	23
PRINCIPIOS INSTITUCIONALES.....	25
VISIÓN	27
MISIÓN.....	27





FILOSOFIA	27
HORIZONTES	28
PERFIL.....	30
ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL.....	31
• El proceso de inscripción de candidatos tendrá presente:.....	45
CRONOGRAMA INSTITUCIONAL	46
13.SIMBOLOS INSTITUCIONALES	48
• LOGO INSTITUCIONAL:	48
• LEMA INSTITUCIONAL:	48
• ESCUDO INSTITUCIONAL:	49
MANUAL DE MANUAL DE CONVIVENCIA RUTA Y PROTOCOLO DE ATENCIÓN PARA LAS SITUACIONES QUE AFECTAN LA CONVIVENCIA ESCOLAR	50
CAPITULO I: INDICADORES PARA EL SEGUIMIENTO DE LAS SITUACIONES QUE AFECTEN LA CONVIVENCIA ESCOLAR, LOS DERECHOS HUMANOS, SEXUALES Y REPRODUCTIVOS Y SUS PROTOCOLOS.	50
DERECHOS Y DEBERES ESTUDIANTES DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA	55
DERECHOS Y DEBERES DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA ITPC 2.....	55
CAPÍTULO I: DERECHOS Y DEBERES DE LOS ESTUDIANTES	55





CAPÍTULO II: DERECHOS Y DEBERES DE LOS PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTE LEGAL.....		66
ARTÍCULO 23. DEBERES DE LOS PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTE		69
CAPÍTULO III: DERECHOS Y DEBERES DE LOS DOCENTES.....		72
LEY DEL MENOR.....		74
a.	LEY DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA 1098 DE 2006.....	74
b.	LEY DEL SISTEMA NACIONAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR 1620 DE 2013	74
c.	DECRETO 1965 DE 2013 POR EL CUAL SE REGLAMENTA LA LEY 1620 DE 2013	79
d.	OTRAS DISPOSICIONES LEGALES	79
UNIFORMES.....		81
INVENTARIO INFRAESTRUCTURA		82
SALON DE DEPORTES		86
HORARIOS		86
MATRIZ DOFA.....		87





7. CAPITULO II 88

**DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA
MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN USANDO LAS HERRAMIENTAS TIC EN LOS
GRADOS SEXTOS Y SÉPTIMOS DEL INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO #2**

..... 88

OBJETIVO GENERAL 88

OBJETIVOS ESPECIFICOS 88

DESCRIPCION DEL PROBLEMA 89

JUSITIFICACIÓN 89

POBLACION 90

MARCO TEORICO..... 90

GAMIFICACIÓN 90

JUEGOS EDUCATIVOS 92

TIC 93

REFERENTES INTERNACIONALES..... 93

8. CAPITULO III..... 95

DISEÑO DE CRONOGRAMA 95

EJECUCIÓN METODOLOGIA..... 96





METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS

PLANEADOR # 1.....	98
METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS	100
GUIA # 1	100
EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.....	105
METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS	106
PLANIFICACIÓN # 2	106
METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS	109
GUIA # 2	109
EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.....	114
.....	114
METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEXTOS	115
PLANEADOR # 4.....	115
METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEXTOS	118
GUIA # 3	118
EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.....	124
METODOLOGIA USADA LA QUINTA SEMANA GRADOS SEXTOS	125
PLANEADOR #5.....	125
METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS	128
GUIA # 5.....	128





EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.....	133
.....	133
METODOLOGIA USADA LA SEXTA SEMANA GRADOS SEXTOS.....	134
PLANEADOR #6.....	134
METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS	137
GUIA # 6.....	137
EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.....	142
METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS	143
PLANEADOR #7	143
METODOLOGIA USADA LA SEPTIMA SEMANA GRADOS SEXTOS.....	146
GUIA # 7	146
EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.....	153
METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEPTIMOS.....	154
PLANEADOR # 1	154
METODOLOGIA USADA LA SEGUNDA SEMANA GRADOS SEPTIMOS	157
PLANEADOR # 2.....	157
METODOLOGIA USADA LA TERCERA SEMANA GRADOS SEPTIMOS	159
PLANEADOR #3.....	159
METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS	161
PLANEADOR #4	161





METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS	164
PLANEADOR #5.....	164
METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS	166
PLANEADOR #6.....	166
METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS	169
PLANEADOR #7.....	169
METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS	173
PLANEADOR #8.....	173
EVALUACIÓN.....	176
9. CAPITULO IV.....	177
10. CAPITULO V.....	178
AUTOEVALUACIÓN.....	178
PLAN TEORICO	180
NOTA FINAL DE PRACTICA.....	181
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO-PREGRADO.....	182
CARTA DE ACEPTACIÓN DE PRACTICAS DOCENTE.....	183
CONSTANCIA DE FINALIZACIÓN DE PRACTICAS DOCENTE.....	184
BIBLIOGRAFÍA.....	185





RESEÑA HISTORICA

Su creación se dio mediante el decreto Departamental #00300 de mayo 3 de 2005 conformado por las siguientes sedes: Escuela Urbana Integrada Patios Centro # 1, Escuela Integrada Urbana Moderna Patios Centro # 2, Escuela Urbana Integrada La Sabana, Escuela Urbana Integrada Mixta Luis Enrique Ávila, Escuela Urbana Integrada La Cordialidad, Escuela Urbana Integrada Doce de Octubre.

Inicia como rector el Magister HERNANDO IBARRA CAMPOS y como secretaria Ligia María Jiménez, ofreciendo los niveles de Preescolar, Básica (primaria y secundaria), Media Técnica (grado 10 académico) con una matrícula de estudiantes, docentes 8 coordinadores. En mayo 31 mediante resolución 000638 se aprueba el grado 11 de la institución. Se realizó convenio con el SENA para apertura de las modalidades de la Media Técnica (empresarial y artesanal). Para el 2006 hubo ampliación de cobertura y de planta física en las sedes Central, La Sabana, Patios Centro N°1; se proclama la primera promoción de bachilleres académicos con 48 estudiantes.

En mayo del 2007 se posesiono el especialista GUSTAVO RAMÍREZ CAMARGO para ejercer el cargo de rector, igualmente se incrementó el número de personal administrativo y de servicios generales. Se abre cobertura del grado 10 y 11 en las sedes de La Sabana y Patios Centro N 1 y se proclaman los primeros BACHILLERES TÉCNICOS EN OBJETOS ARTESANALES EN MARROQUINERÍA



SC

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país



Y EMPRESARIAL con estudiantes. El Instituto se benefició con el programa COMPUTADORES PARA EDUCAR Y COMPARTEL. Por la ampliación de cobertura en el 2008 se hizo necesario el alquiler del Coliseo TOTO HERNÁNDEZ de la ciudad de Cúcuta para la inauguración de las interclases. Se inauguración de la cancha polideportiva de la sede La Sabana, la cancha de la sede Doce de Octubre y dos aulas de Luis Enrique Ávila. Para el año 2009 se realizó se hizo grandes avances.

En el transcurso de los años 2010 y al 2015 la institución ha crecido firmemente en todas los componentes fortaleciéndose en cuanto a talento humano, infraestructura, dotación de material y equipos didácticos, conectividad prometiendo en un futuro muy cercano ofrecer un servicio de excelencia, eficiencia y eficacia a toda la niñez y juventud Patiense. Para el año 2015 se ofrecen cinco salidas Técnicas.

Durante el quinquenio de 2016 al 2020 la institución ha sido transformada en cada una de sus sedes con el avance tecnológico al ser beneficiados con los programas del Ministerio de las TIC. Se fortaleció la planta de personal con docentes de excelentes habilidades y profesiones que nutren el desarrollo académico. Para este tiempo se continúa con el convenio con el SENA y en el cual tenemos las siguientes especialidades en la Media Técnica:

ASISTENCIA ADMINISTRATIVA, MARROQUINERÍA, SISTEMAS, DISEÑO E INTEGRACION MULTIMEDIA, VENTAS Y SERVICIOS.



SC

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país

Para el año 2021 se continúa con el mismo Rector y la misma planta de personal docente, en cuanto al convenio con el SENA se incluye una nueva especialidad denominada ASESORÍA FINANCIERA EN LA SEDE Central.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

El proyecto educativo institucional del instituto técnico patios centro N°2 es una planificación que abarca desde el año 2019 hasta finales del año 2021 con el interés de mejorar en todos los aspectos la institución abarcando desde el horizonte y la dirección estratégica que tiene el colegio pasando por la administración y financiamiento de la institución para solucionar las posibles faltas de presupuestos que llegaran a darse.

En cuanto a la gestión pedagógica el colegio tiene un plan de estudios que cumple con las políticas del PEI que permiten a los estudiantes un libre desarrollo cultural a través del conocimiento y aprendizaje del contenido programado. Por otro lado también podemos encontrar una labor comunitaria que podemos observar en el capítulo IV del PEI permitiendo la accesibilidad a las poblaciones con necesidades especiales desde la inclusión en el capítulo IV también se encuentra presente la labor social la cual crea una conciencia de la parte estudiantil solucionando la problemática de la parte comunitaria incentivando el cuidado del medio ambiente en el tiempo libre.

MARCO LEGAL

Se encuentra conformado por las disposiciones constitucionales y jurídicas que regulan el Ministerio de Educación Nacional. El Manual de Convivencia se sustenta legal y jurídicamente con las siguientes disposiciones:



SC

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país

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

○ CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA DE 1991

Es considerada la norma de normas, teniendo en cuenta que supera y prevalece sobre cualquier disposición jurídica que exista o se promulgue. Sus mandatos guían las conductas sociales de educadores y educandos. En sus primeros 112 artículos se expresan los mandatos que favorecen el desarrollo integral del ciudadano colombiano. Entre estos, son relevantes los artículos 16, 19, 41, 42, 43, 44, 45, 67, 68, 73, 79, 80, 82, 85 y 86. Igualmente el manual de convivencia en concordancia con lo dispuesto en la Constitución Política de Colombia formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

“Artículo 16: Todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico.”

Este derecho ha sido desarrollado jurisprudencialmente resulta importante en la medida que es fundamental que las instituciones educativas entiendan la magnitud del mismo y sus manuales de convivencia lo garanticen de forma real.

“Artículo 19: El debido proceso se aplicará a toda clase de actuaciones judiciales y administrativas. Nadie podrá ser juzgado sino conforme a leyes preexistentes al acto que se le imputa, ante juez o tribunal competente y con observancia de la plenitud de las formas propias de

cada juicio. En materia penal, la ley permisiva o favorable, aun cuando sea posterior, se aplicará de preferencia a la restrictiva o desfavorable. Toda persona se presume inocente mientras no se la haya declarado judicialmente culpable. Quien sea sindicado tiene derecho a la defensa y a la asistencia de un abogado escogido por él, o de oficio, durante la investigación y el juzgamiento; a un debido proceso público sin dilaciones injustificadas; a presentar pruebas y a controvertir las que se alleguen en su contra; a impugnar la sentencia condenatoria, y a no ser juzgado dos veces por el mismo hecho. Es nula, de pleno derecho, la prueba obtenida con violación del debido proceso.”

El debido proceso es un conjunto de garantías como defensa técnica, principio de legalidad, y otros de carácter constitucional que protegen a los ciudadanos de fallos injustos, en los manuales de convivencia por mandato hay acápite de sanciones los cuales desconocen estas garantías.

“Artículo 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social (...)”

La educación es un derecho que debe estar garantizado y más en niños, niñas y adolescentes, ningún manual de convivencia deben restringirlo o violentarlo.

“Artículo 365 los Servicios públicos son inherentes a la finalidad social del Estado. Es deber del Estado asegurar su prestación eficiente a todos los habitantes del territorio Nacional (...)”

El estado debe garantizar el derecho por dicho motivo el sector educativo tiene como finalidad primaria dar los elementos para el goce de este, por dicho los manuales deben estar orientados a lo mismo. Puntualmente los manuales de convivencia deben tener cuidado en realizar limitaciones del mismo, quiere decir que todas las actuaciones deben ir orientadas a garantizar el goce de este derecho.

SENTENCIAS DE LA CORTE CONSTITUCIONAL

Las sentencias de la Corte Constitucional permiten adecuar y dimensionar los postulados constitucionales para el desarrollo jurídico de Colombia en casos concretos sobre los derechos del ciudadano.

Sentencia T-386 de 1994: (IMPORTANCIA DERECHOS CONSTITUCIONALES) “No obstante lo anterior, a juicio de la Corte los reglamentos de las instituciones educativas no pueden entrar a regular aspectos que de alguna manera puedan afectar los derechos constitucionales fundamentales de los educandos”

Sentencia SU*-648 de 1998 (LIBRE DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD

Y DISCRIMINACIÓN) “En un país donde el acceso a la educación sigue siendo un privilegio, restringirla aún más por prejuicios estéticos o por consideraciones de mero-gusto, resulta atentatorio de la Carta; por eso, la Corte considera pertinente aclarar una vez más lo que entiende por educación, sus características como servicio público, y el alcance de la potestad reguladora conferida a la comunidad educativa de cada plantel”

- Sentencia T-345 de 2008 (LIBRE DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD)

“esta Corporación ha amparado el derecho fundamental al libre desarrollo de la personalidad de los estudiantes que dada la longitud de su cabello, con base en lo dispuesto para el efecto en un manual de convivencia, fueron sujetos de sanción, requerimiento o presión por parte de sus instituciones educativas. En estos casos, la Corte ordenó a los establecimientos accionados que se abstuvieran de aplicar las normas de dicho manual que prevén la obligación de los estudiantes de llevar un determinado corte de cabello.”

Sentencia T-435 de 2002 (NO DISCRIMINACIÓN) La sexualidad aparece como un elemento consustancial a la persona humana, por lo que hace parte de su entorno más íntimo. En esa medida, los colegios no pueden prohibir de manera expresa o velada dicha expresión libre y autónoma de la dignidad humana, ya

que se vulneraría de manera abierta el derecho a la igualdad y se desconocería la importancia que tienen los colegios como espacios de formación democrática y plural.

Sentencia T-688 de 2005. (LIBRE DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD)

“los Manuales de Convivencia y, en general, cualquier reglamento que tienda a regular las relaciones entre los diferentes miembros de la comunidad educativa, deben ajustarse a los principios y mandatos constitucionales, sin que sea posible que por esa vía se lesionen o desconozcan los derechos fundamentales de los miembros de la Institución. Así mismo, deben

ser producto de un acuerdo entre las partes involucradas y responder a las necesidades reales de los educandos y, en general, del proceso educativo.”

(i) la edad del infractor, y por ende, su grado de madurez psicológica; (ii) el contexto que rodeó la comisión de la falta; (iii) las condiciones personales y familiares del alumno; (iv) la existencia o no de medidas de carácter preventivo al interior del colegio; (v) los efectos prácticos que la imposición de la sanción va a traerle al estudiante para su futuro educativo y (vi) la obligación que tiene el Estado de garantizarle a los adolescentes su permanencia en el sistema educativo.”

○ LEY GENERAL DE EDUCACIÓN 115 DE 1994

La ley 115 de Febrero de 1994, señala los fines y objetivos educativos, el concepto de currículo; los diferentes tipos y niveles de educación. Las formas de participación de los estudiantes, padres de familia y docentes, el gobierno escolar y otros aspectos relacionados con el Manual de Convivencia, con la profesionalización del servicio educativo. Esta ley se convierte en soporte para

diseñar el Manual de Convivencia y estructurar el gobierno escolar, son relevantes todos sus artículos y en especial 87, 91, 93, 94, 142, 143, 144 y 145.

- **DECRETO 1860 DE 1994 POR EL CUAL SE REGLAMENTA PARCIALMENTE LA LEY 115 DE 1994, EN LOS ASPECTOS PEDAGÓGICOS Y ORGANIZATIVOS GENERALES.**

Las normas reglamentarias contenidas en el presente Decreto se aplican al servicio público de educación formal que presten los establecimientos educativos del Estado, los privados, los de carácter comunitario, solidario, cooperativo o sin ánimo de lucro. Su interpretación debe favorecer la calidad, continuidad y universalidad del servicio público de la educación, así como el mejor desarrollo del proceso de formación de los educandos.

- **LEY DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA 1098 DE 2006**

Consagra los derechos del menor, las formas de protección y las obligaciones que le corresponden a la familia, a las instituciones educativas y a las autoridades del Estado. Este Código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

○ LEY DEL SISTEMA NACIONAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR 1620 DE 2013

La presente Ley busca contribuir a la formación de ciudadanos activos que

aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural en concordancia con el mandato constitucional y la Ley general de educación – Ley 115 de 1994- mediante la creación del sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar, que promueva y fortalezca la formación ciudadana y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, de los niveles educativos de preescolar, básica y media y prevenga y mitigue la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia.

SENTENCIA CC 519 DE 1992 . Establece que “ aunque la Educación es un Derecho Fundamental y el estudiante debe tener la posibilidad de permanecer vinculado al plantel hasta la culminación de sus estudios, de allí no debe colegirse que el centro docente está obligado a mantenerlo indefinidamente entre sus discípulos a quien, de manera constante y reiterada desconoce las directrices disciplinarias y quebranta el orden dispuesto por el reglamento educativo, ya que semejantes conductas, además de constituir incumplimiento de los deberes ya resaltados inherentes a la relación que el estudiante establece con la institución en que se forma, representa un abuso del derecho, en cuanto causa perjuicio a la comunidad educativa e impide al colegio alcanzar los fines que le son propios”.

SENTENCIA CC 492 DE 1992. Afirma, con respecto a la educación, que “es un derecho deber, en cuanto no solamente otorga prerrogativas a favor del individuo, sino que comporta exigencias de cuyo cumplimiento depende en buena parte la subsistencia del derecho, pues quien no se somete a las condiciones para su ejercicio, como sucede con el no disciplinado que desatiende sus responsabilidades

académicas o infringe el régimen disciplinario que se comprometió a observar, queda sujeto a las consecuencias propias de tales conductas” “...por una disciplina de autoformación: respetar las normas por convicción y no por evitar la sanción”. El presente Manual de Convivencia Escolar, se consolida y pretende ser una herramienta clara, concisa y contundente a la hora de regular, definir y establecer conductas, comportamientos y actitudes dignificantes, sanas y pedagógicas, dentro del marco escolar de la institución educativa, dando respuesta actualizada a las enormes exigencias de una visión educativa en Colombia, que forme integralmente a los individuos. Además este Manual, responde a los conceptos en consenso entre las diferentes instancias, a saber: Rector, Consejo Directivo, representantes de Padres de Familia, representante de los Alumnos, representante de La Comunidad, Exalumnos y Asamblea de Padres. Igualmente, el presente Manual de Convivencia, se establece, para dar cumplimiento y tomando como base legal vigente, LA LEY DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA (Ley 1098 de Nov. de 2006) en los 21 artículos que le competen. Se consolida este Manual, contando con la asesoría jurídica necesaria, además de su correspondiente aprobación en consenso general, lo que implica, que este canon de comportamiento o Manual de Convivencia, debe ser asumido,

respetado y acatado por convicción y de manera obligatoria, para el sano y pleno desarrollo integral de los educandos y de la institución en general, con el respectivo soporte de Ley vigente. Que el Consejo Directivo se ampara en las Leyes y Normas Nacionales y Departamentales, además de las estipuladas en el Manual de Convivencia Escolar y de lo Conceptuado por la Corte Constitucional cuando declara que: “Al momento de matricularse una persona en un Centro Educativo celebra por ese acto un Contrato de Naturaleza Civil; un contrato es un acuerdo de voluntades para crear obligaciones”.

(ST- 612/92). “La Corte Constitucional ha reiterado a lo largo de la jurisprudencia, en el sentido de considerar que quien se matricula en un Centro Educativo, con el objeto de ejercer el derecho constitucional fundamental que lo ampara, contrae por ese mismo hecho obligaciones que debe cumplir, de tal manera que no puede invocar el mencionado derecho para excusar las infracciones en que incurra”. (ST-235/97). “La Educación surge como un derecho – deber que afecta a todos los que participan en esa Órbita Cultural respecto a los derechos fundamentales, no sólo son derechos en relación a otras personas, sino también deberes de la misma persona para consigo misma, pues la persona no sólo debe respetar el ser personal del otro, sino que también ella debe respetar su propio ser”.

(ST- 02/92). “La Educación sólo es posible cuando se da la convivencia y si la disciplina afecta gravemente a esta última, ha de prevalecer el interés general y se puede, respetando el debido proceso, separar a la persona del establecimiento Educativo. Además, la permanencia de la persona en el sistema educativo está condicionada por su concurso activo en la labor

formativa; la falta de rendimiento intelectual también puede llegar a tener suficiente entidad como para que la persona sea retirada del establecimiento donde debía aprender y no lo logra por su propia causa”.

(ST- 316/94). “La educación ofrece un doble aspecto. Es un derecho-deber, en cuanto no solamente otorga prerrogativas a favor del individuo, sino que comporta exigencias de cuyo cumplimiento depende en buena parte la subsistencia del derecho, pues quien no se somete a las condiciones para su ejercicio, como sucede con el discípulo que desatiende sus responsabilidades

académicas o infringe el régimen disciplinario que se comprometió observar, queda sujeto a las consecuencias propias de tales conductas: la pérdida de las materias o la imposición de las sanciones previstas dentro del régimen interno de la institución, la más grave de las cuales, según la gravedad de la falta, consiste en su exclusión del establecimiento educativo”.

(ST- 519/92). “La función social que cumple la Educación hace que dicha garantía se entienda como un derecho – deber que genera para el Educador como para los educandos y para sus progenitores un conjunto de obligaciones recíprocas que no pueden sustraerse; ello implica que los Planteles Educativos puedan y deban establecer una serie de normas o reglamentos en donde se viertan las pautas de comportamiento que deben seguir las partes del proceso Educativo

(ST- 527/95). “La Constitución garantiza el acceso y la permanencia en el sistema Educativo, salvo que existan elementos razonables – incumplimiento académico o graves faltas

disciplinarias del estudiante – que lleven a privar a la persona del beneficio de permanecer en una entidad educativa determinada”.

(ST- 402/92). “La exigibilidad de esas reglas mínimas al alumno resulta acorde consus propios derechos y perfectamente legítima cuando se encuentran consignadas en el Manual de Convivencia Escolar que él y sus acudientes firman al momento de establecer la vinculación educativa. Nadie obliga al aspirante a suscribir ese documento, así como a integrar el plantel, pero lo que sí se le puede exigir, inclusive mediante razonables argumentos, es que cumpla sus cláusulas una vez han entrado en vigor, en este orden de ideas, concedida la oportunidad de estudio, el comportamiento del estudiante si reiteradamente incumple pautas mínimas y denota desinterés o grave indisciplina puede ser tomado en cuenta como motivo de exclusión”. (SC- 555/94).

○ OTRAS DISPOSICIONES LEGALES

Decreto 1310 de 20 de Junio de 1990, que se refiere a los Derechos del niño.

Decreto 1108 de 1994. En su artículo 30, prohíbe a todos los establecimientos educativos del país independientemente de su naturaleza estatal o privada el porte, consumo y tráfico de estupefacientes y sustancias psicotrópicas.

Ley 361 de 1997, por la cual se establecen mecanismos de integración social de la personas con limitación y se dictan otras disposiciones.

Ley 715 del 21 de diciembre de 2001, por la cual se dictan normas orgánicas en materia de recursos y competencias de conformidad con los artículos 151, 288, 356 y 357 (Acto



Legislativo 01 de 2001) de la Constitución Política y se dictan otras disposiciones para organizar la prestación de los servicios de educación y salud, entre otros.

Resolución: 2343 de junio de 1996, por la cual se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal.

HORIZONTE INSTITUCIONAL Y DIRECCIÓN ESTRATÉGICA

Comprende los próximos procesos: Direccionamiento estratégico y horizonte institucional

Administración estratégica Régimen estudiantil Cultura institucional Clima estudiantil
Interacciones con el ámbito

Como producto de esta administración se originan los próximos documentos:

1.1 Horizonte institucional

ENTIDAD TERRITORIAL NORTE DE SANTANDER MUNICIPIO LOS
PATIOS

DIRECCIÓN AVENIDA 4° CALLE 27 Y 28 BARRIO

CENTRO TELÉFONO 5806648 5564347



SC

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país



APELLIDOS Y NOMBRE RECTOR ESP. GUSTAVO RAMÍREZ CAMARGO

CARÁCTER OFICIAL Localización URBANA

NIVELES DE Educación:

FORMAL: PREESCOLAR Elemental (PRIMARIA - SECUNDARIA)

Situación Legal: El Instituto Técnico Patios Centro N° 2 del Municipio Los Patios se creó por medio de Decreto N° 00300 del 3 de mayo del 2005, fusionando por las próximas Sedes Educativas: Escuela Urbana Patios Centro N° 1; Escuela Urbana Patios Centro N° 2; Escuela Incorporada La Sabana; Escuela Urbana Mixta Luis Enrique Ávila, Escuela Urbana La Cordialidad y Escuela Urbana Incorporada Doce de Octubre y por medio de decreto No.

Objetivos En general:

El Instituto Técnico Patios Centro 2 como ente oficial Formador de alumnos en preescolar, elemental primario, secundaria y media técnica sigue los próximos fines:

- Consolidar la formación de una sociedad académica al interior de la organización estimulando la formación de Colectivos de indagación, por medio de semilleros de la averiguación empleados por proyectos ENJAMBRE.



SC

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país

El pleno desarrollo de la personalidad sin más restricciones que las que le imponen los derechos de los otros y el orden jurídico, en un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, emocional, ética, cívica y demás valores humanos.

La formación en el respeto a la vida y a los otros derechos humanos, al bienestar, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y igualdad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la independencia.

La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia de Colombia y a los símbolos patrios.

El análisis y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la pluralidad étnica y cultural del territorio, como motivo de la unidad nacional y de su identidad.

El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural de la región, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

PRINCIPIOS INSTITUCIONALES

- Principio Espiritual: Se toma como fundamento el evangelio de Jesucristo contemplado en la Biblia el cual nos enseña el significado del amor al prójimo.

- Principio administrativo: Con trabajo en equipo y generando sentido de pertenencia dignificamos el trabajo por la educación pública ofreciendo un servicio eficiente, ágil y oportuno.
- Principio ambiental: El respeto del medio ambiente, la conservación de la tierra y el ser humano son parte de nuestra formación; la cual se fundamenta en la investigación.
- Principio axiológico: El proceso educativo propone herramientas sociales que fortalecen la convivencia mediante la práctica de valores culturales, espirituales y morales.
- Principio de participación: La garantía del proceso democrático toma como referente la participación de la comunidad educativa en todas las decisiones institucionales reflejando transparencia.
- Principio de emprendimiento: La aplicación de estrategias educativas orientará al educando para que sea un agente de cambio económico en el municipio.
- Principio de inclusión: El servicio educativo de calidad garantiza la plena participación en la educación como derecho fundamental a estudiantes que experimenten barreras para el aprendizaje y personas en situación de vulnerabilidad.



VISIÓN

El Instituto Técnico Patios Centro N°2 al 2025 será el apoyo empresarial de la región ofreciendo una educación integral humanitaria, con carácter inclusivo y Manual de Convivencia Instituto Técnico Patios Centro Dos (2021)

competente que contribuya a la transformación y al mejoramiento del entorno y de la realidad social, siendo una persona útil a sí mismo y a la sociedad colombiana.

MISIÓN

El Instituto Técnico Patios Centro N° 2 formará ciudadanos integrales desde el preescolar hasta grado Once a través de una innovadora propuesta pedagógica con bases inclusivas, académicas y técnicas que prepare a los estudiantes para el trabajo productivo y/o continuación de estudios profesionales que le permita actuar con éxito en el medio académico, laboral, cultural, científico y social de la región.

FILOSOFIA

El Instituto Técnico Patios Centro N° 2 propende por la formación de principios ciudadanos, que promueva el ejercicio de los Derechos Humanos. La integralidad del proceso educativo mantiene la inclusividad y el respeto por la diversidad. La institución académica fortalece el trabajo productivo en sus convenios de formación técnica, orientando la transformación y desarrollo del municipio de Los Patios.



SC

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país

HORIZONTES

Fines de la educación según el artículo 50. de la ley 115 del 1994 y de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.
5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación
11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.
12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y
13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.



PERFIL

Perfil Del Estudiante: El estudiante del INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO DOS es una persona crítica, analítica, un agente activo de su propio desarrollo personal, capaz de transformar su realidad social, contribuyendo al crecimiento sostenible de su comunidad, integrándose al trabajo productivo o para continuar sus estudios superiores, que evoluciona cultural, espiritual y socialmente como ser humano incluyente.

Perfil Del Docente: El educador del INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO DOS es un auténtico profesional de la educación inclusiva, capaz de: producir conocimientos e innovaciones; de garantizar que los educandos se apropien del mejor saber disponible en la sociedad, de crear condiciones agradables para el auto estudio y el aprendizaje grupal cooperativo; es una persona equilibrada, de formación integral,

justa, que ama su profesión y la desempeña con altos estándares de eficiencia, eficacia y calidad, que propenda por su continuo mejoramiento personal, académico, profesional y espiritual.

PERFIL DE LA COMUNIDAD: La comunidad educativa del INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO DOS es una población con conocimientos y expectativas nuevas, comprometida con los principios, fundamentos y metas institucionales, protagonista de procesos inclusivos que le permitan reconocer y solucionar sus problemas educativos, sociales, culturales



SC

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país

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

a través de la interacción y el aporte cooperativo de los miembros, construyendo un proyecto de vida coherente con un ambiente sano, armonioso y feliz.

ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL

ARTÍCULO 11. EL RECTOR: es considerado el líder de la institución educativa, según la Ley 715 de 2001 en su Capítulo III, en su artículo 10 señala las funciones del Rector, dentro de las cuales reitera la de convocar y presidir el Consejo Directivo y el Consejo Académico. Según esta Ley sus funciones son:

- Dirigir la preparación del Proyecto Educativo Institucional con la participación de los distintos actores de la comunidad educativa.
- Presidir el Consejo Directivo y el Consejo Académico de la institución y coordinar los distintos órganos del Gobierno Escolar.
- Representar el establecimiento ante las autoridades educativas y la comunidad escolar.
- Formular planes anuales de acción y de mejoramiento de calidad, y dirigir su ejecución.
- Dirigir el trabajo de los equipos docentes y establecer contactos interinstitucionales para el logro de las metas educativas.

- Realizar el control sobre el cumplimiento de las funciones correspondientes al personal docente y administrativo y reportar las novedades e irregularidades del personal a la secretaría de educación distrital, municipal, departamental o quien haga sus veces.

- Administrar el personal asignado a la institución en lo relacionado con las novedades y los permisos.

- Participar en la definición de perfiles para la selección del personal docente, y en su selección definitiva.

- Distribuir las asignaciones académicas, y demás funciones de docentes, directivos docentes y administrativos a su cargo, de conformidad con las normas sobre la materia.

Realizar la evaluación anual del desempeño de los docentes, directivos docentes y administrativos a su cargo

Parágrafo 1°. El desempeño de los rectores y directores será evaluado anualmente por el departamento, distrito o municipio. La no aprobación de la evaluación en dos años consecutivos implica el retiro del cargo y el regreso al ejercicio de la docencia en el grado y con la asignación salarial que le corresponda en el escalafón.

ARTÍCULO 12. EL CONSEJO DIRECTIVO: Según el Artículo 143 de la Ley 115 (Ley General de Educación) el Consejo Directivo se encuentra conformado por:

- El Rector del establecimiento educativo, quien lo convocará y presidirá.
- Dos representantes de los docentes de la institución.
- Dos representantes de los padres de familia.
- Un representante de los estudiantes que debe estar cursando el último grado de educación que ofrezca la institución.

- Un representante de los ex-alumnos de la institución y un representante de los sectores productivos del área de influencia del sector productivo.

Para la elección de los representantes a que se refiere este artículo, el Gobierno Nacional establecerá la reglamentación correspondiente que asegure la participación de cada uno de los estamentos que lo integran y fije el período para el cual se elegirán

Las funciones del Consejo Directivo Según el Artículo 23 del Decreto 1860 de 1994 son:

- Tomar las decisiones que afecten el funcionamiento de la institución, excepto las que sean competencia de otra autoridad, tales como las reservadas a la dirección administrativa, en el caso de los establecimientos privados.

- Servir de instancia para resolver los conflictos que se presenten entre docentes y

administrativos con los alumnos del establecimiento educativo y después de haber agotado los procedimientos previstos en el reglamento o manual de convivencia.

- Adoptar el manual de convivencia y el reglamento de la institución.
- Fijar los criterios para la asignación de cupos disponibles para la admisión de nuevos alumnos.
- Asumir la defensa y garantía de los derechos de toda la comunidad educativa, cuando alguno de sus miembros se sienta lesionado.
- Aprobar el plan anual de actualización académica del personal docente presentado por el Rector.
- Participar en la planeación y evaluación del proyecto educativo institucional, del currículo y del plan de estudios y someterlos a la consideración de la Secretaría de Educación respectiva

o del organismo que haga sus veces, para que verifiquen el cumplimiento de los requisitos establecidos en la ley y los reglamentos.

- Estimular y controlar el buen funcionamiento de la institución educativa.

○ Establecer estímulos y sanciones para el buen desempeño académico y social del alumno que han de incorporarse al reglamento o manual de convivencia. En ningún caso pueden ser contrarios a la dignidad del estudiante.

○ Aprobar el presupuesto de ingresos y gastos de los recursos propios y los provenientes de pagos legalmente autorizados, efectuados por los padres y responsables de la educación de los alumnos, tales como derechos académicos, uso de libros de texto y similares, y darse su propio reglamento.

Parágrafo: En los establecimientos educativos no estatales el Consejo Directivo podrá ejercer las mismas funciones y las demás que le sean asignadas, teniendo en cuenta lo prescrito en el inciso tercero del artículo 142 de la Ley 115 de 1994. En relación con las identificadas con los literales d), f), l) y o), podrán ser ejercidas por el director Administrativo o a otra instancia.

ARTÍCULO 13. CONSEJO ACADÉMICO: es el responsable de la organización, orientación pedagógica, ejecución y mejoramiento continuo del plan de estudios; así como de revisar y hacer ajustes al currículo, y participar en la evaluación institucional anual.

Según el artículo 145 de la ley 115 de educación nacional, el Consejo Académico, será convocado y presidido por el rector o director, está integrado por los directivos docentes y un docente por cada área o grado que ofrece el instituto. Se debe reunir periódicamente para participar en:

○ El estudio, modificación y ajustes al currículo, de conformidad con lo establecido

en la Ley.

- El sistema institucional de evaluación de estudiantes SIEE.
- La organización del plan de estudio.
- La evaluación anual e institucional, y todas las funciones que atañen a la buena marcha de la institución educativa.
- La adaptación del Decreto 1290 del 16 de Abril de 2009, por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media.

ARTÍCULO 14. COMITÉ DE CONVIVENCIA ESCOLAR: El Comité de Convivencia Escolar, es el órgano consultor del Consejo Directivo, que busca servir de instancia en la solución acertada del conflicto escolar, dentro del debido proceso. Es una comisión interinstitucional conformada por los representantes de los diferentes estamentos de la comunidad educativa, para tratar asuntos para convivencia pacífica, orientar, asesorar, capacitar, y establecer criterios que permitan la sana convivencia, la formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar

El comité escolar de convivencia estará conformado por:

- El rector del establecimiento educativo, quien preside el comité.

- El personero estudiantil.
- El docente con función de orientación.
- El coordinador designado.
- El presidente del consejo de padres de familia.
- El presidente del consejo de estudiantes.
- Un (1) docente que lidere procesos o estrategias de convivencia escolar.

PARÁGRAFO: El comité podrá invitar con voz, pero sin voto a un miembro de la comunidad educativa conocedor de los hechos, con el propósito de ampliar información.

Las funciones del comité escolar de convivencia, según la Ley 1620 de 2013 son:

- Identificar, documentar, analizar y resolver los conflictos que se presenten entre docentes y estudiantes, directivos y estudiantes, entre estudiantes y entre docentes.
- Liderar en los establecimientos educativos acciones que fomenten la convivencia, la construcción de ciudadanía, el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos y la prevención y mitigación de la violencia escolar entre los miembros de la comunidad educativa.

- Promover la vinculación de los establecimientos educativos a estrategias, programas y actividades de convivencia y construcción de ciudadanía que se adelanten en la región y que respondan a las necesidades de su comunidad educativa.

- Convocar a un espacio de conciliación para la resolución de situaciones conflictivas que afecten la convivencia escolar, por solicitud de cualquiera de los miembros de la comunidad educativa o de oficio cuando se estime conveniente en procura de evitar perjuicios irremediables a los miembros de la comunidad educativa.

El estudiante estará acompañado por el padre, madre de familia, acudiente o un compañero del establecimiento educativo.

- Activar la Ruta de Atención Integral para la Convivencia Escolar definida en el artículo 29 de esta Ley, frente a situaciones específicas de conflicto, de acoso escolar, frente a las conductas de alto riesgo de violencia escolar o de vulneración de derechos sexuales y reproductivos que no pueden ser resueltos por este comité de acuerdo con lo establecido en el manual de convivencia, porque trascienden del ámbito escolar, y revistan las características de la comisión de una conducta punible, razón por la cual deben ser atendidos por otras instancias o autoridades que hacen parte de la estructura del Sistema y de la Ruta.

- Liderar el desarrollo de estrategias e instrumentos destinados a promover y evaluar la convivencia escolar, el ejercicio de los derechos humanos sexuales y reproductivos.
- Hacer seguimiento al cumplimiento de las disposiciones establecidas' en el manual de convivencia, y presentar informes a la respectiva instancia que hace parte de la estructura del Sistema Nacional De Convivencia Escolar y Formación para los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y ' Mitigación de la Violencia Escolar, de los casos o situaciones que haya conocido el comité.
- Proponer, analizar y viabilizar estrategias pedagógicas que permitan la flexibilización del modelo pedagógico y la articulación de diferentes áreas de estudio que lean el contexto educativo y su pertinencia en la comunidad para
 - determinar más y mejores maneras de relacionarse en la construcción de la ciudadanía.

PARÁGRAFO: Este comité debe darse su propio reglamento, el cual debe abarcar lo correspondiente a sesiones, y demás aspectos procedimentales, como aquellos relacionados con la elección y permanencia en el comité del docente que lidere procesos o estrategias de convivencia escolar.

ARTÍCULO 15. CONSEJO DE PADRES DE FAMILIA: según el artículo 5 del decreto 1286 del 27 de abril de 2005, este consejo 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.

Las funciones del Consejo de Padres de Familia, según el Decreto 1286 de 2005 son:

- Contribuir con el rector o director en el análisis, difusión y uso de los resultados de las evaluaciones periódicas de competencias y las pruebas de Estado.

- Exigir que el establecimiento con todos sus estudiantes participe en las pruebas de competencias y de Estado realizadas por el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior ICFES.

- Apoyar las actividades artísticas, científicas, técnicas y deportivas que organice el establecimiento educativo, orientadas a mejorar las competencias de los estudiantes en las distintas áreas, incluida la ciudadana y la creación de la cultura de la legalidad.

- Participar en la elaboración de planes de mejoramiento y en el logro de los objetivos planteados.

- Promover actividades de formación de los padres de familia encaminadas a desarrollar estrategias de acompañamiento a los estudiantes para facilitar el afianzamiento de los aprendizajes, fomentar la práctica de hábitos de estudio extraescolares, mejorar la autoestima y el ambiente de convivencia y especialmente aquellas destinadas a promover los derechos del niño.

- Propiciar un clima de confianza, entendimiento, integración, solidaridad y concertación entre todos los estamentos de la comunidad educativa.

- Presentar propuestas de mejoramiento del manual de convivencia en el marco de la Constitución y la Ley.

ARTÍCULO 16. CONSEJO ESTUDIANTIL: es la instancia de participación de los alumnos en la vida institucional. Está conformado por un estudiante de cada grado entre los que se elige el representante al Consejo Directivo.

Según el artículo 29 del decreto 1860 Corresponde al Consejo de Estudiantes:

- Darse su propia organización interna.

- Elegir el representante de los estudiantes ante el Consejo Directivo del establecimiento y asesorar lo en el cumplimiento de su representación.

- Invitar a sus deliberaciones a aquellos estudiantes que presenten iniciativas sobre el

desarrollo de la vida estudiantil.

Tener en cuenta las demás actividades afines o complementarias con las que atribuya el manual de convivencia.

ARTÍCULO 17. PERSONERO: Estudiante de 11° grado seleccionado para promover el ejercicio de los derechos y deberes de los estudiantes establecidos en la Constitución, las leyes, los reglamentos y el manual de convivencia.

Según el artículo 28 del Decreto 1860 de 1994 el personero tendrá las siguientes funciones:

- Promover el cumplimiento de los derechos y deberes de los estudiantes, para lo cual podrá utilizar los medios de comunicación interna del establecimiento, pedir la colaboración del consejo de estudiantes, organizar foros u otras formas de deliberación.
- Recibir y evaluar las quejas y reclamos que presenten los educandos sobre lesiones a sus derechos y las que formule cualquier persona de la comunidad sobre el incumplimiento de las obligaciones de los alumnos.

Parágrafo: El personero de los estudiantes será elegido dentro de los primeros dos meses, teniendo en cuenta el calendario siguiente al de la iniciación de clases de un período lectivo

anual. Para tal efecto el rector convocará a todos los estudiantes matriculados con el fin de elegirlo por el sistema de mayoría simple y mediante voto secreto.

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

ARTÍCULO 18. CONTRALOR ESTUDIANTIL: Cargo asignado a un estudiante de grado once, mediante la elección democrática celebrada el mismo día de la elección del personero estudiantil. Es requisito para ser candidato a contralor

escolar presentar el plan de trabajo. Quien sea elegido contralor estudiantil y ejerza su cargo durante todo el año lectivo para el cual fue elegido, se reconocerá como prestación del servicio social estudiantil obligatorio.

El contralor estudiantil tendrá las siguientes funciones:

- Ser vocero de la contraloría escolar ante la comunidad educativa.
- Representar la contraloría escolar ante la red de contralores escolares.
- Representar la contraloría escolar ante la contraloría general.
- Solicitar a la contraloría general que realice las verificaciones que se consideren necesarias frente a las actuaciones de los gestores fiscales, a fin de que esta determine si es procedente o no adelantar alguna acción de control fiscal.

○ Verificar la publicación en lugar visible los informes de ejecución presupuestal de ingresos y gastos de fondos de servicios educativos.

Promover la comunicación entre la comunidad educativa y las obras físicas que se van a realizar en la institución y el seguimiento a las mismas teniendo en cuenta la calidad requerida y las necesidades de la población escolar

ARTÍCULO 19. EL PROCESO DE ELECCIÓN DEL PERSONERO: este proceso de elección de personero tendrá en cuenta las directrices del comité electoral conformado por docentes asignados al área de Ciencias Sociales del año escolar en curso, este órgano tendrá las siguientes funciones:

- Recibir las inscripciones de los candidatos.
- Diseñar formularios de inscripción y tarjetones de los candidatos y delegados.
- Delegar funciones a los estudiantes que ejercen como delegados electorales.
- Trazar el cronograma de elecciones, los reglamentos y las pautas para garantizar el sufragio.
- Hacer acompañamiento en las campañas electorales
- Designar como jurado de votación a docentes, padres de familia

- yestudiantes de cada uno de los grados en cada sede.

- El proceso de inscripción de candidatos tendrá presente:
 - El candidato a la personería debe ser estudiante regular matriculado para el año lectivo correspondiente, deberá tener una antigüedad mínima de 2 años ,conel fin, de que se haya apropiado de la identidad filosofía, principios, objetivos y losvalores establecidos por la institución, demostrando el sentido de pertenecía y amor por la misma

 - Debe cursar el último año que ofrece la institución; demostrar responsabilidad en todas las actividades en las cuales participe o con las cualesse comprometa; poseer buen desempeño académico, excelente comportamiento social, cumplir eficazmente con las normas del manual de convivencia, pertenencia institucional, empatía con la comunidad, ser proactivo, tolerante y respetar la dignidad de cada uno de los miembros de la comunidad educativa

CRONOGRAMA INSTITUCIONAL



INSTITUTO TECNICO PATIOS CENTRO DOS

SEDE PATIOS CENTRO UNO

CALENDARIO ACADÉMICO

AJUSTADO 2021

FECHA	ACTIVIDAD
SEGUNDO PERIODO 19 DE ABRIL – 14 DE AGOSTO	
09 al 14 de agosto de 2021	EVALUACIONES DE CALIDAD
18 de agosto de 2021	COMISIÓN DE EVALUACIÓN En jornada contraria
20 de agosto de 2021	REUNIÓN DE PADRES DE FAMILIA ENTREGA DE PLANES DE NIVELACIÓN En jornada contraria
TERCER PERÍODO 16 DE AGOSTO - 9 DE OCTUBRE	
13 al 18 de septiembre de 2021	INFORME QUINTA SEMANA
30 de agosto al 04 de septiembre de 2021	NIVELACIONES DEL SEGUNDO PERÍODO

	En horario de clase
04 al 09 de octubre de 2021	EVALUACIONES DE CALIDAD
13 de octubre de 2021	COMISIÓN DE EVALUACIÓN En jornada contraria
15 de octubre de 2021	REUNIÓN DE PADRES DE FAMILIA ENTREGA DE PLANES DE NIVELACIÓN En jornada contraria
11 al 17 de octubre de 2021	RECESO ESTUDIANTIL
11 al 17 de octubre de 2021	DESARROLLO INSTITUCIONAL
CUARTO PERÍODO 18 DE OCTUBRE - 03 DE DICIEMBRE	
25 al 30 de octubre de 2021	NIVELACIONES TERCER PERÍODO En horario de clase
01 al 06 de noviembre de 2021	INFORME QUINTA SEMANA
15 al 19 de noviembre de 2021	EVALUACIONES DE CALIDAD
22 al 26 de noviembre de 2021	NIVELACIONES 4 PERÍODO En horario de clase
27 de noviembre de 2021	COMISIÓN DE EVALUACIÓN Y PUBLICACIÓN DE LISTA DE ESTUDIANTES QUE NIVELAN 1 Y 2 ÁREAS
29, 30 noviembre y 01 de diciembre de 2021	NIVELACIONES 1 Y 2 ÁREAS

29 de noviembre al 04 de diciembre de 2021	DESARROLLO INSTITUCIONAL Y MATRÍCULAS 2022
---	---

13.SIMBOLOS INSTITUCIONALES



- LOGO INSTITUCIONAL:

Los colores del logo representan a nuestro Departamento. Las letras ITPC representan las iniciales del nombre de la institución y el fondo en color rojo representa el número dos.

"¡Más que conocimiento!"

- LEMA INSTITUCIONAL:

El lema presenta a la institución como una entidad integral que no solo se preocupa por sus logros académicos sino por la formación de personas capaces de desenvolverse en el mundo actual con excelente conocimiento académico, pero principalmente, con alto sentido de liderazgo y formación en valores éticos y morales.

- ESCUDO INSTITUCIONAL:



El escudo institucional presenta dos óvalos negros resaltados que indican la unión y el acompañamiento interinstitucional que rodea al instituto. El óvalo pequeño encierra la semilla que significa el inicio de la vida escolar y el círculo grande representa los avances obtenidos en la formación integral.

El escudo está plasmado en los colores de la bandera del municipio de Los Patios: blanco, verde y amarillo.

Blanco: significa pureza y la consecución de la paz la cual anhelamos todos/as bajo el principio espiritual que rige en la institución.

Verde: significa vida y esperanza. Demuestra el compromiso con el medio ambiente promoviendo la investigación y la conservación.

Amarillo: Significa felicidad, alegría y prosperidad; el nombre del colegio está en este color aplicando el principio administrativo enfatizando el sentido de pertenencia, y el trabajo en equipo.

MANUAL DE MANUAL DE CONVIVENCIA RUTA Y PROTOCOLO DE ATENCIÓN PARA LAS SITUACIONES QUE AFECTAN LA CONVIVENCIA ESCOLAR

CAPITULO I: INDICADORES PARA EL SEGUIMIENTO DE LAS SITUACIONES QUE AFECTEN LA CONVIVENCIA ESCOLAR, LOS DERECHOS HUMANOS, SEXUALES Y REPRODUCTIVOS Y SUS PROTOCOLOS.

ARTÍCULO 29. LA RUTA DE ATENCIÓN INTEGRAL PARA LA CONVIVENCIA

ESCOLAR: se define como los procesos y los protocolos que debe seguir la institución para conformar el Sistema Nacional de convivencia escolar y la formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar, en todos los casos en que se vea afectada la convivencia escolar y los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes del Instituto Técnico Patios Centro N° 2.

COMPONENTES Y ACTIVACION DE LA RUTA DE ATENCION INTEGRAL PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR según la Ley 1620/2013

La Ruta de Atención Integral tendrá como mínimo cuatro componentes: de promoción, de prevención, de atención y de seguimiento.

Componente de Promoción: Se centra en el desarrollo de competencias y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos. Este componente determina la calidad del clima escolar y define los criterios de convivencia que deben seguir los miembros de la comunidad educativa en los diferentes espacios del establecimiento educativo y los mecanismos e instancias de participación del mismo, para lo cual podrán realizarse alianzas con otros actores e instituciones de acuerdo con sus responsabilidades.

Estrategias:

- Activar el programa institucional de apoyo a la mediación “la educación para la paz y la convivencia” con toda la comunidad educativa.
-
- Ajustar y socializar el reglamento o Manual de Convivencia conforme lo establece el Art 21 de la Ley 1620/2013, dando participación a toda la comunidad educativa de la institución.
- Socializar la generalidades de la Ley 1620 y su decreto reglamentario 1965 de 2013.
- Fortalecer en la Institución Educativa la implementación, seguimiento y evaluación de Proyectos Pedagógicos Transversales y Competencias Ciudadanas

Componente de Prevención: El componente de prevención deberá ejecutarse a través de un proceso continuo de formación para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente, con el propósito de disminuir en su comportamiento el impacto de las condiciones del contexto

económico, social, cultural y familiar. Incide sobre las causas que puedan potencialmente originar la problemática de la violencia escolar, sobre sus factores precipitantes en la familia y en los espacios sustitutivos de vida familiar, que se manifiestan en comportamientos violentos que vulneran los derechos de los demás, y por tanto quienes los manifiestan están en riesgo potencial de ser sujetos de violencia o de ser agentes de la misma en el contexto escolar.

Componente de Atención Integral: El componente de atención deberá desarrollar estrategias que permitan asistir al niño, niña, adolescente, al padre, madre de familia o al acudiente, o al educador de manera inmediata, pertinente, ética e integral, cuando se presente un caso de violencia o acoso escolar o de comportamiento agresivo que vulnere los derechos humanos, sexuales y reproductivos, de acuerdo con el protocolo y en el marco de las competencias y responsabilidades de las instituciones y entidades que conforman el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para los Derechos Humanos,

la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. Este componente involucra a actores diferentes a los de la comunidad educativa únicamente cuando la gravedad del hecho denunciado, las circunstancias que lo rodean o los daños físicos y psicológicos de los menores involucrados sobrepasan la función misional del establecimiento educativo.

Estrategias:

1. Atender las situaciones que afectan la convivencia escolar y el ejercicio de los Derechos Humanos y los Derechos Humanos Sexuales y Reproductivos.

2. Identificar las situaciones y hacer acompañamiento de los casos por parte del Comité Escolar de Convivencia.

Implementar los protocolos de atención según cada tipología, los cuales están orientados a fijar los procedimientos necesarios para asistir oportunamente a la Comunidad Educativa frente a las situaciones que afectan la convivencia escolar, el ejercicio de los Derechos Humanos y los Derechos Humanos Sexuales y Reproductivos. Los protocolos contienen los siguientes aspectos:

- a. La forma de iniciación, recepción y radicación de las quejas o informaciones sobre situaciones que afectan la convivencia escolar, los derechos fundamentales y los derechos humanos sexuales y reproductivos.
- b. Los mecanismos para garantizar el derecho a la intimidad y a la confidencialidad de los documentos en medio físico o electrónico, así como de las informaciones suministradas por las personas que intervengan en las actuaciones y de toda la información que se genere dentro de las mismas.
- c. Los mecanismos mediante los cuales se proteja a quien informe sobre la ocurrencia de situaciones que afecten la convivencia escolar, los derechos humanos, los derechos humanos sexuales y reproductivos de posibles acciones en su contra.
- d. Las estrategias y alternativas de solución, incluyendo entre ellas los mecanismos

pedagógicos para tomar estas situaciones como oportunidades para el aprendizaje y la práctica de competencias ciudadanas de la Comunidad Educativa.

e. Las consecuencias aplicables, las cuales deben obedecer al principio de proporcionalidad entre la situación y las medidas adoptadas deben estar en concordancia con la Constitución, la Ley y el Manual de Convivencia.

f. Las formas de seguimiento de los casos y de las medidas adoptadas, a fin de verificar si la solución fue efectiva.

Componente de Seguimiento: El componente de seguimiento se centrará en el reporte oportuno de la información al Sistema de Información Unificado de Convivencia Escolar, del estado de cada uno de los casos de atención reportados.

Estrategias:

3. Seguimiento: Verificar, monitorear y retroalimentar las acciones de la Ruta encada uno de los Componentes.

4. Verificación: Comprobación en la ejecución real y válida de todas las accionesde, prevención y atención

5. Monitoreo: Registro y promoción, sistematización de las acciones realizadas enla aplicación efectiva de la ruta.

6. Retroalimentación: Ajustes y mejoramiento continuo a la ruta de atención integral.

Los protocolos y procedimientos de la ruta de atención integral deberán considerarse como mínimo los siguientes postulados:

DERECHOS Y DEBERES ESTUDIANTES DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA

DERECHOS Y DEBERES DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA ITPC 2

CAPÍTULO I: DERECHOS Y DEBERES DE LOS ESTUDIANTES

ARTÍCULO 20. DERECHOS DE LOS ESTUDIANTES: el Instituto Técnico Patios Centro Número

2, hace énfasis en niños, niñas y adolescentes según lo dispuesto en el artículo 44 de la Constitución Política, se harán valer los derechos fundamentales de los niños del instituto.

- Derecho al libre desarrollo de su personalidad, sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico (art. 16, Const. Política de Colombia) y las normas de convivencia establecidas en este manual.

- Elegir de manera autónoma la práctica de valores éticos y morales en su vida;

fundamentado en lo estipulado en los artículos 16,17 y 18 de la Constitución Política de Colombia de 1991.

- Expresar de forma respetuosa, libre y responsable su pensamiento de acuerdo a lo consagrado en el artículo 20 de la Constitución Nacional.
- Conocer el manual de convivencia, una vez sea aprobado por el consejo Directivo.
- Ser respetado como persona por toda la comunidad educativa.
- Ser educado en los principios y valores formulados por la institución, así como la formación en los valores para la convivencia social.
- Disponer de oportunidades para el desarrollo físico, mental, espiritual y social.
- Acudir al conducto regular como mecanismo para la resolución de conflictos.
- Participar activamente en el proceso educativo.
- Recibir el carnet estudiantil que identifica la condición como estudiante activo del Instituto Técnico Patios Centro N° 2.

- Gozar de un espacio de convivencia educativa.

- Ser escuchado y participar en las actividades escolares a realizar dentro de la institución.

- Conocer los servicios que presta el personal docente, directivo docente y personal administrativo, dentro del horario escolar.

- Tener acceso a los servicios que ofrece la institución dentro de la jornada escolar.

- Ser atendido en el horario establecido por la institución.

- Participar en campañas institucionales que generen el bienestar estudiantil.

- Disfrutar del descanso, la recreación sana y el periodo de vacaciones.

- Reconocer y hacer respetar la propiedad de los útiles escolares propios y ajenos.

- Ser respetado en las ideas y creencias teniendo en cuenta los valores y principios que orientan la institución.

- Portar debidamente el uniforme de la institución.

- Conocer el plan de estudios de cada área y métodos de evaluación según el Sistema institucional de Evaluación de los Estudiantes.
- Ser informado de los resultados de las pruebas realizadas, antes de ser publicados definitivamente.
- Conocer las observaciones por escrito sobre el desempeño académico.
- Permanecer en las actividades programadas por la institución educativa.
- Utilizar los diferentes espacios (biblioteca, auditorio, laboratorio, otros) y los útiles necesarios para el proceso de desarrollo educativo.
- Recibir educación integral conforme con los principios, objetivos, perfil del estudiante en el Proyecto Educativo Institucional.
- Presentar en caso de ausencia a la institución una excusa válida. (tres días hábiles) al coordinador respectivo.
- Ser evaluado integralmente de acuerdo con los criterios establecidos por la legislación vigente, el SIEE y la normatividad interna de la Institución, conociendo oportunamente la forma de evaluación, los avances durante el proceso y las dificultades que

presente, así como sus resultados en los diversos periodos académicos.

- Ser eximido de actividades físicas con soporte médico que identifique la causa.
- Recibir asesoría y remisiones a especialistas en caso de presentar necesidades educativas especiales/ barreras de aprendizaje.
- Ser elegido o elegir y participar en las diferentes instancias u órganos del gobierno escolar.
- Representar a la institución en los eventos educativos con un buen desempeño académico y disciplinario.
- Recibir en caso de discapacidad un proceso educativo especial teniendo en cuenta la clasificación y las herramientas profesionales con las que cuenta el Instituto Técnico Patios Centro N° 2.
- Recibir los estímulos correspondientes a su liderazgo positivo de acuerdo con las posibilidades de la institución y los que se establezcan en el presente Manual de Convivencia, previa evaluación de desenvolvimiento en sus diferentes actividades.
- Ser reconocido, respetado y valorado por todos los miembros de la comunidad educativa.

- Recibir y compartir un trato amable, cordial e imparcial con los integrantes de la comunidad educativa.

- Ser respetado en su vida íntima.

- Recibir una asesoría eficiente por parte del servicio de orientación cuando lo solicite o cuando sea remitido por un profesor o directivo, para conocer y asumir positivamente sus procesos de desarrollo integral dentro de los horarios de atención.

ARTÍCULO 21. DEBERES DE LOS ESTUDIANTES: El presente manual define las obligaciones y/o deberes del estudiante en el siguiente orden:

- Conocer el manual de convivencia escolar, apropiarse de éste y cumplir con agrado los diferentes aspectos y parámetros que aquí se explican.

- Valorar y respetar la vida del otro, así como su propia vida. (art. 11, Const. Política de Colombia).

- Identificarse con la filosofía de la institución, visión, misión, principios institucionales y regirse por sus normas internas, demostrando sentido de pertenencia y amor por la misma.

- Participar en los acuerdos y compromisos establecidos en el pacto de aula, acuerdos institucionales y otros definidos y adoptados por la Institución.

- Responder satisfactoriamente a las exigencias de tipo académico contempladas en los planes de área y el SIEE de la Institución.

- Aceptar y cumplir puntualmente el horario de las actividades escolares programado por el Instituto Técnico Patios Centro N° 2.

- Asistir y permanecer en clases de acuerdo al horario establecido, con el uniforme correspondiente, equipos tecnológicos, conectividad a internet y los útiles para el trabajo escolar dentro de los encuentros presenciales o virtuales.

- Presentar cumplidamente las tareas, trabajos, evaluaciones y actividades en los tiempos requeridos que exijan los Docentes, absteniéndose de cualquier intento de copia.

- Atender con interés a las clases, tomando parte activa en ellas, sin perturbar su normal desarrollo.

- Cumplir con la exigencia mínima de asistencia a clases, reglamentada por el SIEE y el decreto 1860 para tener derecho a la respectiva promoción.

- Asistir puntualmente a las asesorías de aula de apoyo y orientación escolar cuando

estas sean requeridas.

- Realizar los reclamos a tiempo, sobre calificaciones definitivas de áreas. Al no usar este recurso, la calificación quedará como se le dio a conocer y no se aceptarán posteriores reclamaciones.

- Justificar oportunamente las ausencias a los profesores, para no perder el derecho a que se practiquen las pruebas de evaluación que se hubiesen efectuado.

Ausencia sin justificación dará como resultado una nota mínima que exista para el momento, dentro del proceso de evaluación determinado por el Sistema Institucional de Evaluación (SIEE)

- Cumplir con lo dispuesto en la Resolución 4210 de 12 de septiembre 1996 en su artículo 6º que reglamenta 80 Horas de servicio social estudiantil obligatorio.

- Los estudiantes de otros programas, (Proyecto ser humano y aceleración del aprendizaje) que estén matriculados, también deben cumplir todas las normas que se establezcan en el presente Manual de Convivencia.

- Entregar oportunamente a los padres o representantes la información verbal

escrita enviada por Directivos Docentes, Docentes, Administrativos y/o Asociación de Padres de Familia.

- Cumplir con las normas de organización y aseo que determine la Institución.
- Al iniciar la jornada escolar llegar cinco minutos antes a la institución para el respectivo ingreso.
- Utilizar los servicios del Instituto, con respeto, con el objetivo principal de garantizar la seguridad y el bienestar de quienes lo comparten.
- No utilizar equipos tecnológicos como celulares y otros implementos de comunicación para interferir el normal desarrollo de las actividades académicas, culturales, cívicas y religiosas.
- Cuidar las pertenencias, objetos de valor y colaborar en el cuidado de los bienes ajenos. El Instituto Técnico Patios Centro N° 2, no se hace responsable de la pérdida de ellos.
- Respetar las diferencias individuales de los compañeros y por ningún motivo generar burlas de sus dificultades.
- Asistir al colegio sobrio, evitando el consumo de bebidas alcohólicas, alucinógenos y cigarrillos dentro de la institución o en sus alrededores, o cualquier otro

elemento o sustancia que ponga en riesgo la salud física o mental propia o de cualquier otro miembro de la comunidad.

- Evitar el porte de cualquier tipo de armas que atenten contra la integridad física de la comunidad educativa.

- Evitar las manifestaciones agresivas en forma oral, escritas en paredes, pupitres, tableros y baños.

- Respetar la privacidad de los compañeros.

- Buscar la calidad educativa a través del mejoramiento continuo, cultivando el hábito de la lectura, participando activamente en el desarrollo de las clases.

- Asistir a las sesiones de orientación propuestas por el docente orientador, de aula de apoyo pedagógico, o a las actividades remitidas por los mismos.

- Participar activamente en los actos cívicos, culturales y deportivos, organizados por la institución con una actitud atenta de respeto.

- Mantener en buen estado y presentación aulas de clase, aulas especializadas y espacios comunes. Utilizar correctamente y cumplir con las normas establecidas en el

bibliobanco escolar, con los materiales encontrados en éste, los implementos deportivos, el material de laboratorio, sala de informática y demás ayudas didácticas.

- Permanecer en las aulas cuando el profesor esté ausente sin entorpecer el normal desarrollo del trabajo académico de los demás grupos. así mismo en los cambios de clase.
- Portar debidamente los uniformes según sea la ocasión, con respeto, decoro y pulcritud, llevando en alto el buen nombre de la institución, de acuerdo con las normas consignadas en el Manual de Convivencia. En el caso de las estudiantes embarazadas, portar el camibuso de la Institución con un jumper del mismo color del uniforme establecido.
- Conservar una presentación personal impecable dentro y fuera de la institución. Evitar usar el uniforme de la institución en horarios fuera de clase y en sitios no autorizados (calle, centros comerciales y otros).
- Conocer, respetar y poner en práctica lo estipulado en el manual de convivencia.
- Cumplir con los reglamentos establecidos en el presente manual.

POLITICA CON RESPECTO A LA DROGA: La institución adopta una clara política de “Vida Sana” que contempla la formación en hábitos de vida libres del consumo de sustancias psicoactivas ilegales, del alcohol y el tabaco, que son consideradas por la OMS (Organización Mundial de la Salud) como tipos de droga. Por un lado, se adopta esta política por considerar que

esta clase de sustancias, en cualquiera de sus manifestaciones, son nocivas para el desarrollo integral de un joven.

La Institución acata las disposiciones legales que claramente prohíben ingerir estas sustancias en los planteles educativos, así como el consumo, posesión o tráfico de alcohol, tabaco y drogas ilegales o legales durante el horario escolar, en las instalaciones de la institución.

CAPÍTULO II: DERECHOS Y DEBERES DE LOS PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTE LEGAL

ARTÍCULO 22. DERECHOS DE LOS PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTE LEGAL

REPRESENTANTE LEGAL: La normatividad Colombiana desde la Constitución Política

Nacional, la Ley General de Educación (Ley 115/94), el Decreto 1860/94, el Decreto 1286/05, el Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098/06) y la Ley de Protección Integral a la Familia (Ley 1361 de 2009), son enfáticas en asignar a la familia el rol protagónico en la crianza y educación de sus hijos

El artículo 7 de la Ley 115 de 1994, señala a la familia como primer responsable de la educación de sus hijos y el Decreto 1286 de 2005 el cual establece las normas sobre la participación de los padres de familia en el mejoramiento de los procesos educativos de los

establecimientos oficiales y privados, establece los derechos del padre de familia, según el Artículo 2 del mismo Decreto son:

- Elegir el tipo de educación que, de acuerdo con sus convicciones, procure el desarrollo integral de los hijos, de conformidad con la Constitución y la Ley.
- Recibir información del Estado sobre los establecimientos educativos que se encuentran debidamente autorizados para prestar el servicio educativo.
- Conocer con anticipación o en el momento de la matrícula las características del establecimiento educativo, los principios que orientan el proyecto educativo institucional, el manual de convivencia, el plan de estudios, las estrategias pedagógicas básicas, el sistema de evaluación escolar y el plan de mejoramiento institucional.
- Expresar de manera respetuosa y por conducto regular sus opiniones respecto del proceso educativo de sus hijos.
- Participar en el proceso educativo que desarrolle el establecimiento en que están matriculados sus hijos y, de manera especial, en la construcción, ejecución y modificación del proyecto educativo institucional.
- Recibir respuesta suficiente y oportuna a sus requerimientos sobre la marcha del establecimiento y sobre los asuntos que afecten particularmente el proceso educativo de sus

hijos.

- Recibir durante el año escolar y en forma periódica, información sobre el rendimiento académico y el comportamiento de sus hijos.
- Conocer la información sobre los resultados de la pruebas de evaluación de la calidad del servicio educativo y, en particular, del establecimiento en que se encuentran matriculados sus hijos.
- Elegir y ser elegido para representar a los padres de familia en los órganos de gobierno escolar y ante las autoridades públicas, en los términos previstos en la Ley General de Educación y en sus reglamentos.
- Ejercer el derecho de asociación con el propósito de mejorar los procesos educativos, la capacitación de los padres en los asuntos que atañen a la mejor educación y el desarrollo armónico de sus hijos.
- Ser escuchados, respetados y atendidos, por profesores, directivos y demás funcionarios, en los horarios establecidos por la institución.

22.12. Recibir asesoría y orientaciones para mejorar la formación de sus hijos.

- Recibir con suficiente anterioridad las citaciones, circulares, boletines e

informaciones sobre los procesos educativos de sus hijos.

ARTÍCULO 23. DEBERES DE LOS PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTE

LEGAL: Según el Artículo 3 del Decreto 1286 de 2005, que establece las normas sobre la participación de los padres de familia en el mejoramiento de los procesos educativos de los establecimientos oficiales y privados, establece los deberes del padre de familia, según el Artículo 3 del mismo Decreto son:

- Matricular oportunamente a sus hijos en el establecimiento educativo debidamente reconocido por el Estado y asegurar su permanencia durante su edad escolar obligatoria.
- Conocer y asumir la filosofía, visión, misión, principios y objetivos de la institución, manual de convivencia y normas que la rigen.
- Contribuir para que el servicio educativo sea armónico con el ejercicio del derecho a la educación y en cumplimiento de sus fines sociales y legales.
- Cumplir con las obligaciones contraídas en el acto de matrícula, en el manual de convivencia, pactos de aula, acuerdos institucionales para facilitar el proceso educativo.
- Contribuir en la construcción de un clima de respeto, tolerancia y responsabilidad mutua que favorezca la educación de los hijos y la mejor relación entre los miembros de la

comunidad educativa.

Comunicar oportunamente, y en primer lugar a las autoridades del establecimiento educativo, las irregularidades de que tengan conocimiento, entre otras, en relación con el maltrato infantil, abuso sexual, tráfico o consumo de sustancias psicoactivas ilegales, alcohol y tabaco. En caso de no recibir pronta respuesta acudir a las autoridades competentes

- Participar en el proceso de autoevaluación anual del establecimiento educativo.
- Ejercer la autoridad como padres con amor, respeto y firmeza.
- Asumir responsablemente el compromiso de ser los primeros educadores de los hijos.
- Acompañar y brindar orientación a los niños, niñas y jóvenes al momento de acceder a información vía web.
- Colaborar con los niños, niñas y jóvenes en la formación de la responsabilidad, evitando excusarlos en la falta de estudio, incumplimiento de tareas, no asistencia a clases, prácticas y actividades programadas por la institución.
- Asistir a citaciones, reuniones, actividades, talleres, y eventos programados por la Institución. Se debe tener en cuenta que la formación es una tarea conjunta de padres y maestros.
- Respetar y dar buen trato a todo el personal docente, directivo, administrativo y de servicios que laboran en la institución.
- Respetar y cumplir el horario de atención a padres de familia, y seguir los conductos regulares en cada situación.

Velar porque el estudiante cumpla las normas estipuladas en el presente Manual de Convivencia dentro y fuera de la institución

- Solicitar personalmente permisos indispensables para faltar a las actividades escolares o salidas antes de la hora habitual.
- Presentarse con el profesor (a) titular o coordinación con el estudiante luego de una ausencia, adjuntando la debida justificación por escrito.
- Reclamar personalmente los informes académicos en las fechas y horas establecidas para la entrega del mismo.
- Devolver al titular de grupo cualquier objeto, libros, útiles escolares o artefactos que lleven sus hijos a casa y no sea de su propiedad.
- Estimular el desempeño de sus hijos reconociendo sus logros, ayudándoles a superar sus debilidades, animándolos a enfrentar sus retos tanto académicos como comportamentales.
- Preocuparse por la formación afectiva sexual de sus hijos dando ejemplo de amor, fidelidad, perdón, respeto y tolerancia.
- Evitar los comentarios que atenten contra el buen nombre de la Institución

educativa.

- Proveer a sus hijos espacios en el hogar, que generen confianza, ternura, cuidado y protección de sí, de su entorno físico, social y ambiental.

- Participar en la formulación, planeación y desarrollo de estrategias que promuevan la convivencia escolar.

CAPÍTULO III: DERECHOS Y DEBERES DE LOS DOCENTES

ARTÍCULO 24. DERECHOS DE LOS DOCENTES: Los docentes vinculados al Instituto Técnico Patios Centro N° 2 son reglamentados los derechos de acuerdo al Decreto 2277 del año 1979 y el Decreto 1278 del año 2002.

- Formar asociaciones sindicales con capacidad legal para representar a sus afiliados en la formulación de reclamos y solicitudes ante las autoridades del orden nacional y seccional.

- Participar en los programas de capacitación y bienestar social y gozar de los estímulos de Carácter profesional y económico que se establezcan.

- Disfrutar del periodo de vacaciones establecido por la Secretaria de Educación Departamental. (Calendario emanado por el MEN)

- Solicitar y obtener los permisos, licencias y comisiones, de acuerdo con las disposiciones legales pertinentes.

- Permanecer en el servicio y no ser desvinculado o sancionado, sino de acuerdo con

las Normas y procedimientos que se establecen en el Decreto 2277 del año 1979 y 1278 del año 2002.

- o No ser discriminado por razón de sus creencias políticas o religiosas ni por distinciones Fundadas en condiciones sociales o raciales.
- o Participar en el gobierno escolar directamente o por medio de sus representantes en los órganos escolares.
- o Recibir un trato digno y respetuoso por parte de toda la comunidad educativa de la Institución.
- o Conocer todo lo referente a las políticas institucionales contenidas en el PEI.

ARTÍCULO 25. DEBERES DE LOS DOCENTES: Los docentes vinculados al Instituto Técnico Patios Centro N° 2 son reglamentados los deberes de acuerdo al Decreto 2277 del año 1979 y el Decreto 1278 del año 2002.

- o Cumplir la constitución y leyes de Colombia.
- o Inculcar en los educandos el amor a los valores históricos y culturales de la Nación y el respeto a los símbolos patrios.
- o Desempeñar con eficiencia las funciones de su cargo.
- o Cumplir las órdenes inherentes a sus cargos que les impartan sus superiores jerárquicos.
- o Dar un trato cortés a sus compañeros y a sus subordinados y compartir sus tareas

con espíritu de solidaridad y unidad de propósito.

o Cumplir la jornada laboral y dedicar la totalidad del tiempo reglamentario a las funciones propias de su cargo.

LEY DEL MENOR

a. LEY DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA 1098 DE 2006

Consagra los derechos del menor, las formas de protección y las obligaciones que le corresponden a la familia, a las instituciones educativas y a las autoridades del Estado. Este Código tiene por finalidad

garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

b. LEY DEL SISTEMA NACIONAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR 1620 DE 2013

La presente Ley busca contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural en concordancia con el mandato constitucional y la Ley general de educación – Ley 115 de 1994- mediante la creación del sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos

humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar, que promueva y fortalezca la formación ciudadana y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, de los niveles educativos de preescolar, básica y media y prevenga y mitigue la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia.

SENTENCIA CC 519 DE 1992 . Establece que “ aunque la Educación es un Derecho Fundamental y el estudiante debe tener la posibilidad de permanecer vinculado al plantel hasta la culminación de sus estudios, de allí no debe colegirse

que el centro docente está obligado a mantenerlo indefinidamente entre sus discípulos a quien, de manera constante y reiterada desconoce las directrices disciplinarias y quebranta el orden dispuesto por el reglamento educativo, ya que semejantes conductas, además de constituir incumplimiento de los deberes ya resaltados inherentes a la relación que el estudiante establece con la institución en que se forma, representa un abuso del derecho, en cuanto causa perjuicio a la comunidad educativa e impide al colegio alcanzar los fines que le son propios”.

SENTENCIA CC 492 DE 1992. Afirma, con respecto a la educación, que “es un derecho deber, en cuanto no solamente otorga prerrogativas a favor del individuo, sino que comporta exigencias de cuyo cumplimiento depende en buena parte la subsistencia del derecho, pues quien no se somete a las condiciones para su ejercicio, como sucede con el no disciplinado que desatiende sus responsabilidades académicas o infringe el régimen disciplinario que se comprometió a observar, queda sujeto a las consecuencias propias de tales conductas” “...por una disciplina de autoformación: respetar las normas por convicción y no por evitar la sanción”. El presente Manual de Convivencia Escolar, se consolida y pretende ser una herramienta clara,

concisa y contundente a la hora de regular, definir y establecer conductas, comportamientos y actitudes dignificantes, sanas y pedagógicas, dentro del marco escolar de la institución educativa, dando respuesta actualizada a las enormes exigencias de una visión educativa en Colombia, que forme integralmente a los individuos. Además este Manual, responde a los conceptos en consenso entre las diferentes instancias, a saber: Rector, Consejo Directivo, representantes de Padres de Familia, representante de los Alumnos, representante de La Comunidad, Exalumnos y Asamblea de Padres. Igualmente, el presente Manual de Convivencia, se establece,

para dar cumplimiento y tomando como base legal vigente, LA LEY DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA (Ley 1098 de Nov. de 2006) en los 21 artículos que le competen. Se consolida este Manual, contando con la asesoría jurídica necesaria, además de su correspondiente aprobación en consenso general, lo que implica, que este canon de comportamiento o Manual de Convivencia, debe ser asumido, respetado y acatado por convicción y de manera obligatoria, para el sano y pleno desarrollo integral de los educandos y de la institución en general, con el respectivo soporte de Ley vigente. Que el Consejo Directivo se ampara en las Leyes y Normas Nacionales y Departamentales, además de las estipuladas en el Manual de Convivencia Escolar y de lo Conceptuado por la Corte Constitucional cuando declara que: “Al momento de matricularse una persona en un Centro Educativo celebra por ese acto un Contrato de Naturaleza Civil; un contrato es un acuerdo de voluntades para crear obligaciones”.

(ST- 612/92). “La Corte Constitucional ha reiterado a lo largo de la jurisprudencia, en el sentido de considerar que quien se matricula en un Centro Educativo, con el objeto de ejercer el derecho constitucional fundamental que lo ampara, contrae por ese mismo hecho obligaciones

que debe cumplir, de tal manera que no puede invocar el mencionado derecho para excusar las infracciones en que incurra”. (ST-235/97). “La Educación surge como un derecho – deber que afecta a todos los que participan en esa Órbita Cultural respecto a los derechos fundamentales, no sólo

son derechos en relación a otras personas, sino también deberes de la misma persona para consigo misma, pues la persona no sólo debe respetar el ser personal del otro, sino que también ella debe respetar su propio ser”.

(ST- 02/92). “La Educación sólo es posible cuando se da la convivencia y si la disciplina afecta gravemente a esta última, ha de prevalecer el interés general y sepuede, respetando el debido proceso, separar a la persona del establecimiento Educativo. Además, la permanencia de la persona en el sistema educativo está condicionada por su concurso activo en la labor formativa; la falta de rendimiento intelectual también puede llegar a tener suficiente entidad como para que lapersona sea retirada del establecimiento donde debía aprender y no lo logra porsu propia causa”.

(ST- 316/94). “La educación ofrece un doble aspecto. Es un derecho-deber, en cuanto no solamente otorga prerrogativas a favor del individuo, sino que comporta exigencias de cuyo cumplimiento depende en buena parte la subsistencia del derecho, pues quien no se somete a las condiciones para su ejercicio, como sucede con el discípulo que desatiende sus responsabilidades académicas o infringe el régimen disciplinario que se comprometió observar, queda sujeto a las consecuencias propias de tales conductas: la pérdida de las materias o la imposición de las

sanciones previstas dentro del régimen interno de la institución, la más grave de las cuales, según la gravedad de la falta, consiste en su exclusión del establecimiento educativo”.

(ST- 519/92). “La función social que cumple la Educación hace que dicha garantía se entienda como un derecho – deber que genera para el Educador como para los educandos y para sus progenitores un conjunto de obligaciones recíprocas que no pueden sustraerse; ello implica que los Planteles Educativos puedan y deban establecer una serie de normas o reglamentos en donde se viertan las pautas de comportamiento que deben seguir las partes del proceso Educativo

(ST- 527/95). “La Constitución garantiza el acceso y la permanencia en el sistema Educativo, salvo que existan elementos razonables – incumplimiento académico o graves faltas disciplinarias del estudiante – que lleven a privar a la persona del beneficio de permanecer en una entidad educativa determinada”.

(ST- 402/92). “La exigibilidad de esas reglas mínimas al alumno resulta acorde con sus propios derechos y perfectamente legítima cuando se encuentran consignadas en el Manual de Convivencia Escolar que él y sus acudientes firman al momento de establecer la vinculación educativa. Nadie obliga al aspirante a suscribir ese documento, así como a integrar el plantel, pero lo que sí se le puede exigir, inclusive mediante razonables argumentos, es que cumpla sus cláusulas una vez han entrado en vigor, en este orden de ideas, concedida la oportunidad de estudio, el comportamiento del estudiante si reiteradamente incumple pautas mínimas y denota desinterés o grave indisciplina puede ser tomado en cuenta como motivo de exclusión”. (SC- 555/94).

c. DECRETO 1965 DE 2013 POR EL CUAL SE REGLAMENTA LA LEY 1620 DE 2013

Este Decreto reglamenta el funcionamiento del sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar; sus herramientas; los lineamientos generales bajo los cuales se deben ajustar los manuales de convivencia de los establecimientos educativos, de acuerdo con lo ordenado en la Ley 1620 de 2013

y otros aspectos relacionados con incentivos y la participación de las entidades del orden nacional y territorial, establecimientos educativos, la familia y la sociedad dentro del Sistema Nacional de Convivencia Escolar.

d. OTRAS DISPOSICIONES LEGALES

Decreto 1310 de 20 de Junio de 1990, que se refiere a los Derechos del niño.

Decreto 1108 de 1994. En su artículo 30, prohíbe a todos los establecimientos educativos del país independientemente de su naturaleza estatal o privada el porte, consumo y tráfico de estupefacientes y sustancias psicotrópicas.



Ley 361 de 1997, por la cual se establecen mecanismos de integración social de la personas con limitación y se dictan otras disposiciones.

Ley 715 del 21 de diciembre de 2001, por la cual se dictan normas orgánicas en materia de recursos y competencias de conformidad con los artículos 151, 288, 356 y 357 (Acto Legislativo 01 de 2001) de la Constitución Política y se dictan otras disposiciones para organizar la prestación de los servicios de educación y salud, entre otros.

Resolución: 2343 de junio de 1996, por la cual se adopta un diseño de lineamientos generales de

los procesos curriculares del servicio público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal.

Resolución 2565 de octubre 24 de 2003, por la cual se establecen parámetros y criterios para la prestación del servicio educativo a la población con necesidades educativas especiales

Ley 1098 de 2006, por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia

Decreto 1850 de 1994, por el cual se reglamenta la organización de la jornada escolar y la jornada laboral de directivos docentes y docentes de los

Establecimientos educativos estatales de educación formal, administrados por los departamentos, distritos y municipios certificados, y se dictan otras disposiciones.



SC

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país

Decreto 1286 de 2005, por el cual se establecen normas sobre la participación de los padres de familia en el mejoramiento de los procesos educativos de los establecimientos oficiales y privados y se adoptan otras disposiciones.

Decreto 1290 del 16 de abril de 2009 por el cual se reglamenta la Evaluación del Aprendizaje y Promoción de los Estudiantes de los Niveles de Educación Básica y Media. (Artículos del 12 al 15 que contemplan los mínimos deberes y derechos de los estudiantes y padres de familia).

Decreto 2277 de 1979 Estatuto Docente

Decreto 1278 de 2002 Estatuto de Profesionalización Docente

UNIFORMES

El uniforme masculino de diario de la institución está conformado por una guayabera de color blanca y pantalón azul, mientras que el uniforme femenino de diario está constituido por una camiseta de manga corta blanca falda azul y medias azules y con un corbatín opcional de color azul este uniforme es el actual uniforme de diario antiguamente era el uniforme de gala, Para ambos uniformes se debe llevar correa.

El uniforme de educación física está conformado por un buzo deportivo de color blanco en su mayoría con tono de color verde sobre los hombros y color amarillo en el cuello con el escudo de la institución en la zona izquierda mientras que la sudadera pantalón es de color verde en su mayoría con franjas de color amarillo en la zona de los bolsillos



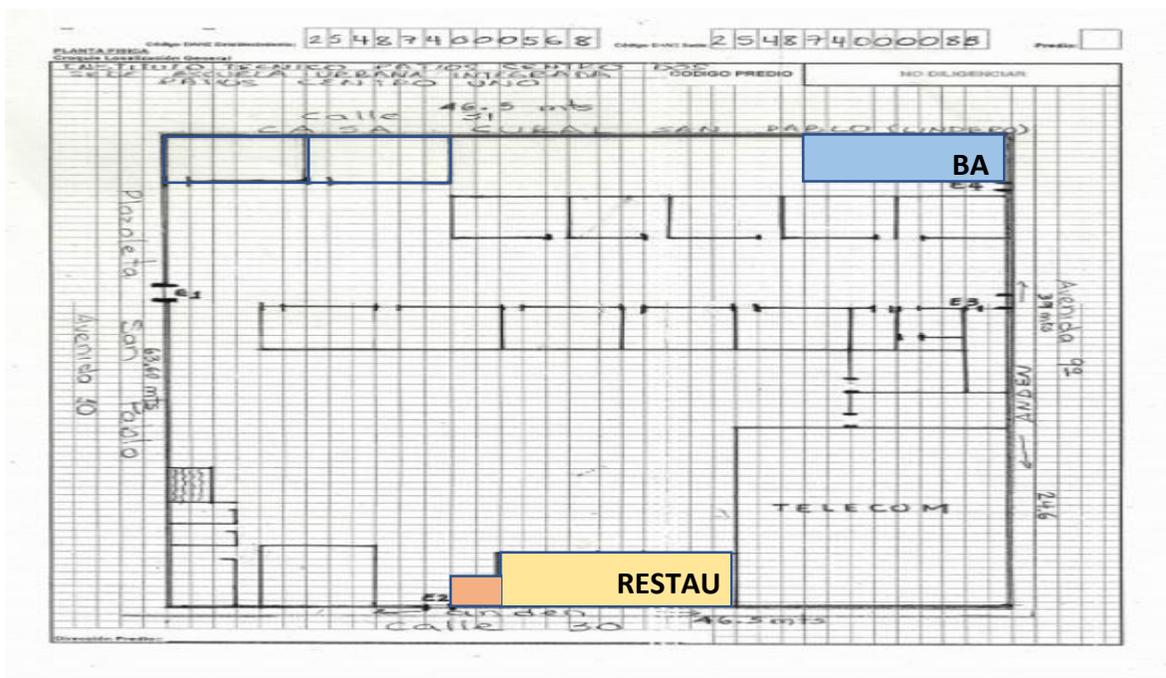
INVENTARIO INFRAESTRUCTURA

	M EDIDA	ÁRE A	AULA DE CLASE		
			CAP ACIDAD	JORNADA MAÑANA	JORNADA TARDE
	6,1 x6,6	40,6 6	29 estudiantes	Aula de clase 801	Aula de clase 501
	6,1 x6,6	40,6 6	29 estudiantes	Aula de clase 901	Aula de clase 101
	6,1 x6,6	40,6 6	29 estudiantes	Aula de clase 701	Aula de clase 102
	6,1 x6,6	40,6 6	29 estudiantes	Aula de clase 802	Aula de clase 201
	6,1 x6,6	40,6 6	29 estudiantes	Aula de clase 902	Aula de clase 201

	6,0	39	28	Aula de clase 601	Aula de clase 401
	x6,5		estudiantes		
	6,0	39	28	Aula de clase 602	Aula de clase 302
	x6,5		estudiantes		
	6,0	39	28	Aula de clase 702	Aula de clase 301
	x6,5		estudiantes		
	6,0	39	28	NA	Aula de clase T01
	x6,5		estudiantes		
0	6,0	39	28	NA	Aula de clase T02
	x6,5		estudiantes		
1	8x 6	48	30	Aula de clase 2do.piso 1001	Aula de clase 2do.piso 502
2	8x 6	48	30	Aula de clase 2do.piso 1002	Aula de clase 2do.piso P.ACELERACION APRENDIZAJ E
3	8X 4	32	20	Aula de clase 1102	Aula de clase TECNOLOGIA
4	11 X4	44	28	Aula de clase 1101	Aula de clase BIBLIOBANCO

5	x3,1	6,1	18,9		Coordinació	Coordinación
		1		n		

La estructura arquitectónica del colegio





La cancha del colegio



SALON DE DEPÓRTES

El colegio no cuenta con salón de deportes como tal cuenta es con un estante en el que se encuentra el materia deportivo en el que se guarda lo que se tiene para educación física contando con 2 balones para microfutbol, 4 balones para baloncesto, 6 balones de voleibol, aros cuerdas con unos pocos uniformes deportivos mallas para arco de microfutbol una malla para voleibol 3 balones medicinales la institución lleva 3 años sin renovación de material deportivo

HORARIOS

Las clases son de manera virtual y en cada clase estoy encargado de dos grupos.

LUNES	MARTES	MIERCOLES	VIERNES
2 GRADOS 601 Y 602 SEXTOS	2 GRADOS 601 Y 602 SEXTOS	2 GRADOS 701 Y 702 SEPTIMOS	2 GRADOS 701 Y 702 SEPTIMOS
10 am- 12pm	7 am- 9am	10 am-12pm	7 am a-9 am

MATRIZ DOFA

Instituto técnico		
patios centro 2		
FACTORES INTERNOS		
OPORTUNIDADES (O)	DEBILIDADES (D)	FORTALEZAS (F)
	Falta de variedad en las clases virtuales	La utilización de las TIC por parte del colegio
	ESTRATEGIA (DO)	ESTRATEGIA (FO)
Mejorar el proceso interno nuevas estrategias de las clases del colegio	Conocimiento de nuevas técnicas de aprendizaje	La utilización de las TIC para las clases
AMENAZAS (A)	ESTRATEGIA (DA)	ESTRATEGIA (FA)
El poco interés por los trabajos que se deben realizar	Incentivar a los estudiantes mediante actividades lúdico recreativas los temas de las clases mediante las TIC	Tomar la iniciativa realizando actividades cognitivas relacionadas al tema de las clases

7. CAPITULO II

DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN USANDO LAS HERRAMIENTAS TIC EN LOS GRADOS SEXTOS Y SÉPTIMOS DEL INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO #2

Palabras claves: gamificación, TIC, juegos educativos, Educación física.

OBJETIVO GENERAL

Promover nuevas experiencias de aprendizaje mediante la gamificación en los estudiantes del área de educación física utilizando las herramientas TIC

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Integrar a los estudiantes de las clases virtuales mediante juegos interactivos

Exponer los diferentes temas de las clases mediante juegos las plataformas TIC

Establecer la retroalimentación de las clases con un desafío grupal

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr la atención y aprendizaje de los temas de educación física en las clases virtuales?

A través de actividades en las clases que nos permitan la integración de los estudiantes desarrollando un conocimiento de los temas de las clases de forma concisa para no perder la atención del alumno mediante juegos grupales de retos de conocimiento y actividades recreativas .

JUSITIFICACIÓN

Los estudiantes llevan más de 1 año viendo clases de manera virtual en el colegio patios centro #2 y se han acostumbrado a realizar las mismas clases teóricas que a muchos han aburrido abandonando las clases por esta razón la mejor forma de llegar a los estudiantes de esta generación digital es mediante actividades que llamen la atención para facilitar el aprendizaje cognitivo del área de educación física utilizando las herramientas TIC. Los juegos serán una de nuestras principales actividades mediante desafíos grupales para que todos los alumnos asistentes participen activamente.

Las clases se realizarán tomando contenido programático que tiene establecida la institución implementando nuestra propuesta pedagógica mediante las herramientas TIC por medio de juegos y actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes además se hará una retroalimentación cada semana sobre el tema con la intención que los estudiantes tengan mejores resultados en el examen final del periodo.

POBLACION

La población con la que se realizara la propuesta son estudiantes de los grados 601, 602,701 y 702 del INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO #2

MARCO TEORICO

GAMIFICACIÓN

La gamificación es un término que se origina en la industria de medios digitales el primer uso documentado data de 2008 aunque es a finales de 2010 cuando el término es adoptado de manera general (Deterding et al., 2011)

Hoy en día la gamificación se emplea habitualmente en la educación directa e indirectamente podemos encontrar diferentes tipos de app en las cuales encontramos preguntas de cultura general que juegan muchos adolescentes solo por tener un momento de ocio , aunque también la gamificación podemos encontrarla en el mundo educativo y cada día está tomando más auge debido a la pandemia y está siendo implementada por los educadores como una alternativa de enseñanza para los diferentes temas de las clases.

La gamificación también conocida como ludificación proviene del anglicismo gamificación (Kapp, Blair y Mesch, 2014)

Actualmente, la gamificación se encuentra consolidada en el sector educativo, donde madura, basándose en la adaptación de la gamificación a formatos móviles y nuevas tecnologías (Vergara y Gómez, 2017)

Los beneficios de la gamificación nos ofrece nuevas experiencias de aprendizaje para el alumno motivándolos a superar los obstáculos que se presenten en las dinámicas de las clases.

La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva. Perrotta (2013)

según Phillips (2015), las gamificaciones superficiales son las más comunes y las más utilizadas en el ámbito educativo.

La gamificación superficial es aquella que nos brinda la posibilidad de implementar un juego en el cual ofrecemos a los estudiantes unas recompensas por llegar primero segundo o tercero mediante una competencia los alumnos demuestran los conocimientos adquiridos en las clases lo que lo convierte en un gran método de retroalimentación (feedback)

JUEGOS EDUCATIVOS

Según (Zubira, 2004, p. 55) Los juegos interactivos, permiten a los educadores aprovechar el potencial de energía psíquica liberado en el juego a favor de procesos sistemáticos de aprendizaje”

Los juegos educativos son actividades que se desarrollan para reforzar el aprendizaje en cualquier área lo que nos permite llegar al alumno de una forma más sencilla sin presiones de las clases tradicionales

El juego visto como estrategia facilita a los participantes la capacidad de negociación, de toma de decisiones asertivas y el trabajo colectivo, debido a que fortalece el emprendimiento social, dinamiza el aprendizaje, capta la atención de los alumnos, desarrolla la creatividad, la integración, estimula la comunicación y contribuye a mejorar el bienestar y la calidad de vida de las personas (Baretta, 2006; Cárdenas Silva, 2007; Gandulfo de Granato, 2004)

Por medio de los juegos se busca una mejor retroalimentación de los diferentes temas de cada periodo donde los alumnos por medio del ensayo y el error podrán obtener un mejor rendimiento en las clases facilitando el aprendizaje del área de educación física.

Laura Aymerich-Franch (2012) señala que el uso del juego en entornos virtuales con fines educativos podría dar resultados altamente positivos en los procesos de aprendizaje

La investigación de Laura Aymerich aporta a mi trabajo que los juegos son altamente positivos para el aprendizaje del estudiante

La investigación realizada por Castro, Cabrera y Trujeque (2014) nos permite reconocer que:

A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (...). Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p.128)

TIC

La importancia de las TIC en la educación en tiempos modernos nos permiten utilizar diferente tipos de herramientas que faciliten al estudiante el aprendizaje abriendo las puertas a los educadores y estudiantes a la educación virtual que cada día va ganando más terreno en el mundo debido al factor tiempo.

El “Mobile learning” o “Aprendizaje basado en el uso de dispositivos móviles” es considerado, como una de las tecnologías emergentes que han tenido y continuarán teniendo un impacto importante en educación en los próximos años (Briz-Ponce, Juanes-Mendez, Garcia-Penalvo, & Pereira, 2016)..

REFERENTES INTERNACIONALES

En España, en el año 2020 Raquel Ezquerro Rodríguez realizo su trabajo de grado titulado propuestas de gamificación en educación física con el fin de enseñar como se elabora una propuesta de gamificación

Raquel Ezquerro Rodríguez (2020). Tras realizar este trabajo concluyo que la gamificación en España está siendo bien acogida por los profesionales de la docencia y los maestros de Educación Física se están animando a crear proyectos que llevan mucho trabajo de elaboración para que sus alumnos estén motivados y disfruten más de las clases de educación física. Se trata de una estrategia didáctica en auge

Para planificar una propuesta de gamificación se han de tener en cuenta una serie de pasos. Hsin-Yuan y Soman (2013)

Lo siguientes pasos que debemos tomar deben ser planeados según el contexto en el que trabajaremos para un adecuado desempeño de los estudiante también debemos tener en cuenta las posibilidades que tienen los estudiantes para estar en las clases virtuales ya que no todos los estudiantes cuentan con los mismos recursos los objetivos deben ser claramente la enseñanza de los diferentes temas del periodo por medio de juegos educativos que le permitan al estudiante un aprendizaje a través del ensayo y error facilitando los temas de las clases y alejándolos de la rutina diaria de las clases virtuales

Quintero-González, L. (2017) nos expresa que la gamificación no solo es un entorno que va más allá a través de las TIC se puede aprovechar diferentes tipos de recursos para clases y de esta manera alcanzar los objetivos.

Como herramienta de ejecución de los juegos se empleara la plataforma genially para los estudiantes asistentes en las clases y un link de retroalimentación quizizz sobre el tema visto en la clase, los estudiantes que no puedan asistir a clases por no tener internet se les enviara al grupo de WhatsApp pantallazos del juego de preguntas realizado en quizizz para que ellos puedan participar de la misma forma que sus compañeros y deberán enviar la respuesta mediante fotos

No se trata de un entorno únicamente gamificado, sino expandido ya que se utilizan las TIC como mediadoras de los aprendizajes en todo momento, utilizando toda clase de recursos y aplicaciones que permitan alcanzar los objetivos motores planteados. El alumnado genera en todas las misiones y retos una serie de productos digitales para desarrollar su competencia digital en el contexto de la materia y sus objetivos. Quintero-González, L. (2017)

8. CAPITULO III

DISEÑO DE CRONOGRAMA

PERIODO 3			
SEMANAS DE CLASES	TEMAS	GRADOS	FECHAS
# 1	Técnica de salida, Técnica de carrera y Técnica de llegada.	Sextos y Séptimos	Del 6 al 10 de septiembre
# 2	Historia del atletismo	Sextos y Séptimos	Del 13 al 17 de septiembre
# 3	Pista de atletismo	Sextos	Del 20 al 24 de septiembre
	Técnicas de lanzamientos	Séptimos	
# 4	Bimestrales	Sextos y Séptimos	1 de Octubre
#5	Nivelaciones 3 periodo	Sextos y séptimos	Del 20 al 25 de octubre
PERIODO 4			
# 6	Juegos tradicionales de la región caribe	Séptimos	Del 21 al 22 de Octubre
# 7	Juegos populares de la región caribe	Sextos	Del 25 al 29 de Octubre
	Juegos tradicionales de la región andina	Séptimos	
#8	Juegos populares de la región andina	Sextos	Del 2 al 5 de noviembre
	Juegos tradicionales de la región pacífica	Séptimos	
#9	Juegos tradicionales de las regiones Orinoquia, amazonia e insular	Séptimos	Del 8 al 12 de noviembre
	Juegos populares de las regiones pacífica, orinoquia, amazonia e insular.	Sextos	
#10	Bimestrales	Sextos y Séptimos	Del 15 al 19 de noviembre
#11	Nivelaciones del 4 periodo	Sextos y séptimos	Del 22 al 24 de noviembre

EJECUCIÓN METODOLOGIA

Se realizara a través de las TIC para mejorar el desarrollo de aprendizaje utilizaremos la gamificación para incentivar a los alumnos a participar a las clases ayudándose entre grupos por un mismo objetivo que es aprender por medio del ensayo y error permitiendo un mejor aprendizaje de los temas que se verán en cada periodo en el área de educación física de esta forma sacaremos de la monotonía de las clases virtuales al estudiante

primer paso

se realiza la planificación de la clase con los objetivo referente al tema que se tratara

segundo paso

Se enviara a los estudiantes una guía con el tema a trabajar anticipadamente a la clase.

tercer paso

Al iniciar la clase se realizara una actividad con todos los estudiantes con el fin de que todos los estudiantes participen desde un comienzo en la clase.

cuarto paso

Se usara como ayuda didáctica diapositivas para explicar el tema de la clase.

Quinto paso (GAMIFICACIÓN)

Se usara un juego creado en una plataforma educativa como medio de retroalimentación del tema de la clase algunos serán individuales y otros en grupales.

sexto paso

Se realizara una actividad final con el fin de que todos los estudiantes participen hasta el final de la clase.

séptimo paso

Se enviara link o imágenes como método alternativo para los estudiantes que no se pudieron presentar a la clase puedan tener una retroalimentación.

Metodología de gamificación

**METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS
 PLANEADOR # 1**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Grados: 601- 602

Habilidad: técnica deportiva de atletismo

Tema: Técnica de salida

Hora: 10:00 AM

Competencia: Combino diferentes movimientos técnicos en la realización de prácticas deportivas.

Indicador identificador: identifica y desarrolla la técnica de salida

Objetivo central: conocer y ejecutar adecuadamente la técnica de salida.

Desempeño: comprendo las diferentes tipos de técnicas de salida e identifico en que carreras se deben usar.

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

Fecha: 6-9-2021

Edades: 10-12 años

N° Participantes: 30

Duración: 120 minutos

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p>ACTIVIDAD INICIAL</p> <p><i>Se elegirá un alumno al azar el cual tendrá como deber decir stop mientras otro alumno dice el abecedario en cualquier momento el alumno que dice stop detendrá al compañero que dice el abecedario y en ese momento se elegirá a un alumno presente que inicie su nombre con la letra en la que se detuvo su compañero.</i></p>	PC, CELULAR TABLET	EVALUACIÓN GAMIFICADORA

<p>Fase central</p>	<p><i>Ejemplo : se detuvo en la J si hay alguien que se llama juan deberá responder a la pregunta de cultura general del profesor.</i></p> <p>ACTIVIDAD CENTRAL</p> <p>1)Se iniciara la fase central con diapositivas de la técnica de salida, velocidad y llegada en la cual nos explicara paso por paso a como realizarla de forma adecuada ira acompañada de un video para complementarla</p> <p>ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN</p> <p>2)se realizara una distribución en equipos de los alumnos presentes en la clase que todos queden de la misma forma distribuidos y compitan por ser el equipo ganador.</p> <p>Los equipos deberían competir en un juego de mesa virtual el cual tendrá un dado que le dará movimiento a los equipos al caer en una casilla cada equipo deberá responder algún integrante del equipo responder a preguntas relacionadas con la técnica de velocidad y de otras áreas no podrá volver a responder por el equipo hasta que todos respondan en otra casilla para asegurarnos de que todos puedan participar.</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA</p>
<p>Fase final</p>	<p>Se escuchara a los estudiantes las dudas que han tenido en el tema para que puedan realizar el trabajo que se dejara para la siguiente clase.</p> <p>luego se dispondrá de unos 30 minutos en el cual se realizara actividad física moderada para terminar la clase</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA.</p>

Bibliografía.

Observaciones:

METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS

GUIA # 1

	INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRON°1 GESTIÓN ACADÉMICA DANE 254874000568 NIT: 900027336_1 Aprobado por Resolución No. 005209 del 21 de octubre de 2019. Expedida por la Gobernación del Departamento		
	ÁREA: EDUCACION FISICA, RECREACION, CULTURA Y DEPORTES.	PERIODO: TERCERO	GRADO: SEXTO
TEMA: TECNICA DE SALIDA ATLETISMO	FECHA: 3 - 9 - 2021	GUIA N° 1	
DOCENTES: ESP. HERNANDO NAVAS HERRERA – PRACTICANTE YESID BELTRAN			

APRENDEREMOS

LA METODOLOGIA DE LA TECNICA DE SALIDA DE ATLETISMO

link del video : https://www.youtube.com/watch?v=Enttl1eNaLU&ab_channel=escueladecoldeportes

salida alta y baja

https://www.youtube.com/watch?v=KraqdNIQPE0&t=3s&ab_channel=ErickLami%C3%B1aCarvajal

Técnica de salida

El objetivo principal de la salida baja en las carreras de velocidad es el de romper el equilibrio estático para pasar al dinámico en el menor tiempo posible y así maximizar la aceleración, buscando optimizar el impulso de las piernas en los tacos de salida.



SALIDA BAJA



El objetivo principal de la salida baja en las carreras de velocidad es el de romper el equilibrio estático para pasar al dinámico en el menor tiempo posible y así maximizar la aceleración, buscando optimizar el impulso de las piernas en los tacos de salida

SALIDA ALTA



En esta salida los atletas sólo podrán tocar el suelo con sus pies.

Utilizada

En salidas de medio fondo y fondo, y para las pruebas de velocidad de los principiantes.

Objetivo

Partir en una forma efectiva desde una posición alta para no perder cierta pérdida de tiempo en la salida.

TECNICA

Se apoya la punta de los pies en la pista
Luego que los jueces digan a los puestos el atleta debe colocar la rodilla sobre la pista con las manos apoyadas en el suelo detrás de la línea esperando oír listos para cambiar de posición y elevar las caderas. Y quedarse con el apoyo de los pies sobre los tacos



las manos se apoyan en el suelo a lo ancho de los hombros sobre los dedos la palma mira hacia el suelo los dedos pulgar y anular deben formar una apoyándose sobre las yemas de los dedos

los brazos bajan extendidos hacia el suelo la rodilla adelantada queda alta y la de la pierna atrasada apoyada en el suelo a la altura del pie adelantado la cabeza estará relajada

a la voz de listo el atleta elevara la cadera por encima de los hombros y cargara todo el peso del cuerpo sobre las manos las piernas semiflexionadas por las rodillas la delantera 90° la trasera 130° cuando el atleta escuche el disparo abandonara las manos del suelo la acción romperá el equilibrio del centro de gravedad

TALLER TEORICO

Responda las siguientes preguntas:

1— ¿la salida baja sirve para que carreras?

2—¿ la salida alta es utilizada a partir de que carreras?

3--¿Cuáles son las fases de salida baja?

4—¿Cuál es la importancia de la salida en el atletismo y en qué tipo de carreras es más importante ?

TALLER PRACTICO

PARTE PRACTICA: realizar la siguiente rutina de ejercicios en video
Calentamiento:

3 series de 10 repeticiones de skipping alto

3 series de 10 tijeras

3 series de sentadillas

Entre series se le recomienda descansar maximo 30 segundos

Al finalizar los ejercicios pueden tomar agua para hidratarse

Acompañada de un video demostrando la salida alta de atletismo

Enviar:

El video debe ser enviado a la siguiente dirección de correo electrónico



ESP. Hernando navas herrera
CEL: 321 9064120
CORREO: hermandonavas@patioscentrodos.edu.co

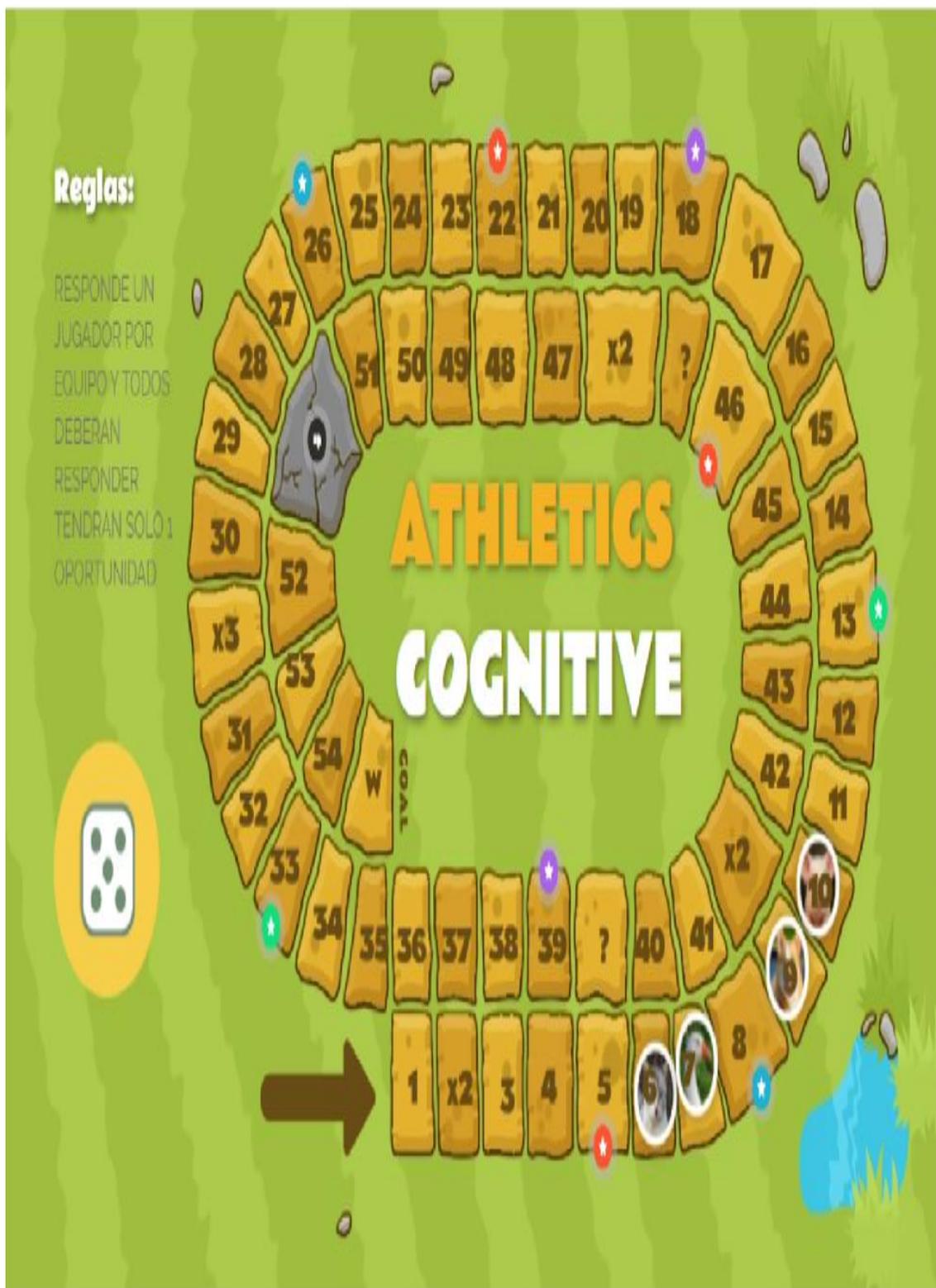
DOC: yesid raul beltran perez
CEL: 3105585218
CORREO: jinger.blanco@gmail.com

BIBLIOGRAFÍA

<https://es.slideshare.net/Jorgeleija/tecnica-de-salida-y-carrera-atletismo>

Rius sant, joan | *metodologías y técnicas de atletismo*, Badalona España, Año 2005.

EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.



Reglas:

RESPONDE UN
 JUGADOR POR
 EQUIPO Y TODOS
 DEBERAN
 RESPONDER
 TENDRAN SOLO 1
 OPORTUNIDAD

**METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS
 PLANIFICACIÓN # 2**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Fecha: 13-9-2021

Grados: 601- 602

Edades: 10-12 años

Habilidad: HISTORIA DEPORTIVA

N° Participantes: clase

Tema: HISTORIA DEL ATLETISMO

Hora: 10:00 AM

Duración: 120 minutos

Competencia: Identifico los momentos históricos de la historia del atletismo

Indicador identificador: logra reconocer los diferentes momentos históricos de la historia del atletismo

Objetivo central: reconocer los momentos históricos de la historia del atletismo

Desempeño: comprendo la historia del atletismo a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p>ACTIVIDAD INICIAL</p> <p><i>El docente actuara como moderador de la actividad y pedirá a los estudiantes buscar algo en su casa el primero que consiga lo que pida el docente tendrá un punto positivo para la guía que se trabajara durante la semana. Cuando ya tengamos el ganador el será el próximo en pedir algo en casa para que los demás estudiantes participen y puedan ganar un punto positivo.</i></p>	PC,CELULAR TABLET	EVALUACION GAMIFICADA

<p>Fase central</p>	<p>Ejemplo : <i>Busquen una camiseta roja y póngansela el primero que la busque y se la coloque ganara punto positivo.</i></p> <p>ACTIVIDAD CENTRAL</p> <p>El tema de la clase iniciara: Mediante lo teórico a través de diapositivas se explicara las guía que se ha enviado previamente para que los alumnos realicen los trabajos en casa, se realizara la clase teórica de Historia del atletismo y al terminar se realizara una retroalimentación mediante la gamificación.</p> <p>GAMIFICACIÓN DE HISTORIA DEL ATLETISMO (EL AHORCADO)</p> <p>Se realizara un juego mediante la plataforma genially En el cual consiste en 10 preguntas tipo ahorcado en El cual se darán pistas sobre eventos históricos y los alumnos deberán responder. Si los alumnos fallan se irán ahorcando antes de ahorcarse tendrán 5 intentos. Los todos los alumnos deberán participar</p> <p>Se enviara un link con un quiz previamente realizado con el tema de historia de atletismo que cuenta con 10 preguntas de hechos históricos el cual deberán responder los estudiantes.</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
---------------------	--	---------------------------------------	------------------------------

<p>Fase final</p>	<p>Al finalizar los estudiantes deberán enviarme un pantallazo con la prueba de que lo realizo y con su nombre y grado.</p> <p>Se tomara la participación como método de evaluativo y se sumara un punto a la guía de la semana como nota.</p> <p>El cuestionario a sido creado en la plataforma educativa QUIZIZZ</p> <p>ACTIVIDAD FINAL</p> <p>KARAOKE (Actividad para perder miedo)</p> <p>Los estudiantes podrán participar individualmente o en grupo y elegirán una canción para cantarla.</p> <p>La duración mínima será 1 minuto.</p> <p>Si participan ganaran 1 punto positivo para el taller de esta semana</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
-------------------	---	------------------------------	------------------------------

Bibliografía.

Observaciones:

METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS
GUIA # 2



INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE
PATIOS CENTRO N°1
GESTIÓN ACADÉMICA
DANE 254874000568 NIT: 900027336_1
Aprobado por Resolución No. 005209 del 21 de octubre de
2019 Expedida por la Gobernación del Departamento de
Norte de Santander

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN, CULTURA Y DEPORTES.	PERIODO: TERCERO	GRADO: SEXTO
TEMA: TECNICA DE SALIDA ATLETISMO	FECHA: 12-9 -2021	GUÍA N° 2
DOCENTES: ESP. HERNANDO NAVAS HERRERA – PRACTICANTE YESID BELTRAN		

APRENDEREMOS

TALLER HISTORIA DEL ATLETISMO

link del video :

https://www.youtube.com/watch?v=MFoOmyxVv8U&t=461s&ab_channel=jdplusnetwork

ERA ANTIGUA



En el año 708 A. C. los Juegos Olímpicos incluyeron el pentatlón; compuesto por cinco pruebas: salto de longitud, carrera, lanzamiento de disco, jabalina y lucha. En el 688 a. C. se introdujo el pugilato, de donde procede el boxeo actual. En el año en el 648 a. C. aparece el pancracio, una lucha en la que se podía hacer de todo para derribar al adversario, menos morder o meterle los dedos en los ojos. el atletismo tiene sus orígenes como deporte organizado desde el año 776 a.c de una lista de competidores de la antigua Grecia era una carrera limitada a 197,27m lo que equivale a 200 pies del héroe mítico Heracles el nombre de este evento conocido como estadio todo el nombre del edificio donde se llevaba a cabo Los romanos continuaron celebrando las pruebas olímpicas después de conquistar Grecia en el 146 antes de Cristo. En el año 394 de nuestra era el emperador romano Teodosio terminó la celebración de los juegos. Durante ocho siglos no se celebraron competiciones organizadas de atletismo.

ERA MODERNA

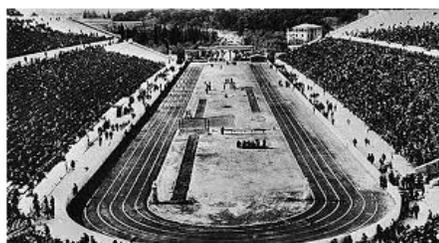
Los Juegos Olímpicos de Cotswold , un festival deportivo que surgió en la Inglaterra del siglo XVII , incluía el atletismo en forma de concursos de lanzamiento de mazos . Anualmente, de 1796 a 1798, L'Olympiade de la République se celebró en la Francia revolucionaria y es un precursor de los Juegos Olímpicos modernos. El evento principal de esta competencia fue un evento de carrera, pero también se exhibieron varias disciplinas griegas antiguas. La Olimpiada de 1796 marcó la introducción del sistema métrico en el deporte.

Las competiciones de atletismo se llevaron a cabo alrededor de 1812 en el Royal Military College, Sandhurst , y en 1840 en Shrewsbury , Shropshire en la Royal Shrewsbury School Hunt. La Real Academia Militar de Woolwich celebró una competición organizada en 1849, y el Exeter College, Oxford, desde 1850 , celebró una serie regular de reuniones cerradas abiertas solo para estudiantes universitarios. Los Juegos Olímpicos de Wenlock anuales , que se celebraron por primera vez en 1850 en Wenlock. , Inglaterra, incorporó eventos de atletismo en su programa deportivo.

Las primeras reuniones de atletismo bajo techo de estilo moderno se grabaron poco después en la década de 1860, incluida una competencia en Ashburnham Hall en Londres que contó con cuatro eventos de carrera y una competencia de triple salto|

La Asociación Atlética Amateur (AAA) se estableció en Inglaterra en 1880 como el primer organismo nacional para el deporte del atletismo y comenzó a realizar su propia competencia anual de atletismo: los Campeonatos de la AAA. El Estados Unidos también comenzó la celebración de un concurso nacional anual - los campeonatos de atletismo al aire libre y campo USA - celebrado por primera vez en 1876 por el New York Athletic Club. El atletismo se codificó y estandarizó a través de la AAA inglesa y otras organizaciones deportivas en general a fines del siglo XIX, como la Amateur Athletic Union (fundada en los EE. UU. En 1888) y la Union des sociétés françaises de sports athlétiques (fundada en Francia en 1889).

Una competición de atletismo se incluyó en los primeros Juegos Olímpicos modernos en 1896 y desde entonces ha sido una de las competiciones más importantes en el evento multideportivo cuatrienal. Originalmente solo para hombres, los Juegos Olímpicos de 1928 vieron la introducción de eventos femeninos en el programa de atletismo. El atletismo es parte de los Juegos Paralímpicos desde los Juegos inaugurales en 1960. El atletismo tiene un perfil muy alto durante los campeonatos importantes, especialmente los Juegos Olímpicos, pero por lo demás es menos popular.



1896 es una fecha muy importante para el deporte se celebran los primeros juegos olímpicos modernos lo que trajo grandes cambios

Un organismo rector internacional, la Federación Internacional de Atletismo Amateur (IAAF), fue fundada en 1912. Impuso el estatus de deporte amateur en las competiciones durante gran parte del siglo XX. La competencia profesional continuó a un nivel bajo, volviéndose cada vez más común a medida que avanzaba el siglo. La International Track Association formó brevemente un circuito profesional de pista y campo en los Estados Unidos en la década de 1970. Los atletas utilizaron su creciente estatus para presionar por la remuneración y la IAAF respondió con la serie IAAF Golden Events y el establecimiento de un Campeonato Mundial al aire libre en 1983, que incluyó atletismo, marcha a pie y un maratón. En los tiempos modernos, los atletas pueden recibir dinero por las carreras, poniendo fin al llamado "amateurismo" que existía antes. El organismo mundial actualizó el nombre a Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo en 2001, alejándose de sus orígenes aficionados, antes de tomar su nombre actual World Athletics en 2019.

El Comité International Sports des Sourds se formó en 1922 para gobernar los deportes internacionales para sordos, incluido el atletismo.

Las primeras competiciones internacionales organizadas para atletas con discapacidad física (no sordos) comenzaron en 1952, cuando se organizaron los primeros Juegos Stoke Mandeville internacionales para veteranos de la Segunda Guerra Mundial. Esto solo incluyó a los atletas en silla de ruedas. Esto inspiró los primeros Juegos Paralímpicos, celebrados en 1960. Con el tiempo, las competiciones se ampliarían para incluir principalmente a atletas con amputación, parálisis cerebral y discapacidad visual, además de eventos en silla de ruedas.

TALLER TEORICO

Responda las siguientes preguntas:

- 1-- ¿en qué año aparece la primera referencia historia del atletismo como deporte ?
- 2 --¿ en qué año se introdujo en sistema métrico en el deporte ?
- 3-¿ nombre del emperador romano que detuvo los juegos olímpicos?
- 3--¿en qué juegos olímpicos y año permitieron participar a las mujeres ?
- 4—¿en qué lugar y año se celebraron los primeros juegos olímpicos modernos?
- 5 -¿Cuál crees que haya sido el acontecimiento mas importante de la historia del atletismo?
- 6 investigar la historia del atletismo colombiano sus orígenes y logros
- 7- investigar deportistas más importantes de Colombia en el atletismo

TALLER PRACTICO

PARTE PRACTICA: realizar la siguiente rutina de ejercicios en video
Calentamiento:

- 3 series de 5 repeticiones burpees con salto
- 3 series de 10 repeticiones skipping por detrás
- 3 series de 10 repeticiones de zancada lateral.

Enviar:

El video debe ser enviado a la siguiente dirección de correo electrónico



ESP. Hernando navas herrera
CEL: 321 9064120
CORREO: hernandonavas@patioscentrodos.edu.co

DOC: yesid raul beltran perez
CEL: 3105585218
CORREO: jinger.blanco@gmail.com

BIBLIOGRAFÍA

<https://www.runnersworld.com/es/noticias-running/a35304791/historia-atletismo-origenes-grecia/>

<https://concepto.de/historia-del-atletismo/>

EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.

EL AHORCADO

QUE PASO EN 1896

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z

0 / 1 / 1

X O

**METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEXTOS
 PLANEADOR # 4**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Grados: 601- 602

Habilidad: PISTA DE ATLETISMO

Tema: PISTA DE ATLETISMO

Hora: 7:00 AM

Competencia: Identifica las diferentes medidas de la pista de atletismo

Indicador identificado idéntica diferentes competencias de la pista de atletismo

Objetivo central: reconocer las diferentes medidas y tipos de pista de atletismo que existen

Desempeño: comprendo la diferentes medidas y competencias de la pista de atletismo a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

Fecha: 24-9-2021

Edades: 10-12 años

N° Participantes: 30

Duración: 120 minutos

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p>Comenzaremos realizando una actividad que integre a todos los estudiantes de la clase:</p> <p>En docente elegirá aleatoriamente a un estudiante y le pedirá que diga cualquier cosa que exista con la letra que diga el orientador ejemplo</p> <p>El docente dice algo que empiece la por la letra z</p>	PC,CELULAR, TABLET.	EVALUACIÓN GAMIFICADORA

<p>Fase central</p>	<p>Zapato y al decir el nombre de algo que exista pasamos a otro estudiante con la misma letra hasta que algún estudiante pierda se cambiara de letra Si algún estudiante no puede decir algo que exista con la letra inicial deberá realizar actividad física como penitencia.</p> <p>ACTIVIDAD CENTRAL</p> <p>Iniciará mediante teoría usando diapositivas explicando el tema de la clase en este caso PISTA DE ATLETISMO</p> <p>Luego de explicar las diapositivas dará las indicaciones para la siguiente actividad</p> <p>FASE DE LA GAMIFICACIÓN (RULETA DE CALENTAMIENTO EN PISTA DE ATLETISMO)</p> <p>Mediante de una ruleta se dispondrá de actividades que involucren actividad física y se les explicara a los estudiantes que tipo de ejercicios físicos se emplean en la pista de atletismo antes de correr para calentar nuestro cuerpo.</p> <p>Se le dará girar a la ruleta con el fin que caiga en algún ejercicio físico y todos los estudiantes realizaran los ejercicios luego que el profesor explique mediante videollamada como se realiza.</p>	<p>PC,CELULAR, TABLET.</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA .</p>
---------------------	--	----------------------------	----------------------------------

<p>Fase final</p>	<p>Si algún estudiante realiza un ejercicio de forma incorrecta el profesor le dirá al estudiante para que mejor la forma de realizarlo de esta manera los estudiantes pondrán en practica los ejercicios de calentamiento que se pueden realizar en una pista de atletismo.</p> <p>FASE FINAL GAMIFICACIÓN</p> <p>Se les hará preguntas acerca del tema visto en la clase luego de que los estudiantes respondan las preguntas vía oral se les enviara el juego tipo (preguntados) para que los alumnos tengan una mejor retroalimentación del tema visto.</p> <p>Se les enviara un link de Quizizz del tema visto en la clase como método de retroalimentación</p>	<p>PC,CELULAR, TABLET.</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA</p>
-------------------	--	----------------------------	--------------------------------

Bibliografía.

Observaciones:

METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEXTOS

GUIA # 3

 <p>INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1 GESTIÓN ACADÉMICA DANE 254874000568 NIT: 900027336_1 Aprobado por Resolución No. 005209 del 21 de octubre de 2019 Expedida por la Gobernación del Departamento de</p>		
ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN, CULTURA Y DEPORTES.	PERIODO: TERCERO	GRADO: SEXTO
TEMA: PISTA DE ATLETISMO	FECHA: 22- 9 - 2021	GUÍA N° 3
DOCENTES: ESP. HERNANDO NAVAS HERRERA – PRACTICANTE YESID BELTRAN		

APRENDEREMOS

TALLER TEORICO PRACTICO PISTA DE ATLETISMO

link del video :

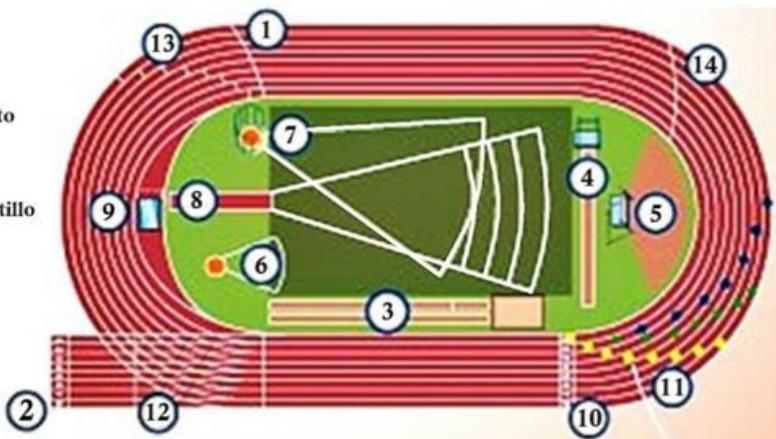
https://www.youtube.com/watch?v=R0tY3rISXP4&t=337s&ab_channel=AlfonsoValeroValenzuela

PISTA DE ATLETISMO

Zona donde se realiza las carreras de atletismo tiene forma de ovalo y suele ser de color roja delimitada por líneas blancas para delimitar los carriles para cada corredor

Si fracasas en prepararte, estas preparado para fracasar

1. Salida 3.000 y 5.000 m
2. Salida 110 m vallas
3. Salto de longitud y triple salto
4. Salto con pértiga
5. Salto de altura
6. Lanzamiento de peso
7. Lanzamiento de disco y martillo
8. Jabalina
9. Ría de obstáculos
10. Línea de llegada
11. Salida 10.000 m
12. Salida 100 m y 200 m
13. Salida 200 m
14. Salida 1.500 m



CARACTERÍSTICAS

Pista al aire libre las medidas oficiales de una pista al aire libre son 400 metros el numero de carriles son 8



Pista cubierta mide 200 metros y el numero de carriles son 6 la pista cubierta se suele usar cuando es temporada invernal



MATERIAL



El poliuretano y el tartán son los compuestos plásticos que se impusieron. Registra la historia que fue esta última sustancia, mezcla de polímeros, amianto y caucho, la que le dio el característico color rojo ladrillo a las pistas de atletismo, especialmente elegido por su resistencia a los rayos ultravioleta.

ZONAS DE UNA PISTA DE ATLETISMO

ZONA DE VELOCIDAD

Zona de carreras: es la pista circular que debe tener mínimo ocho calles, la recta mínimo seis para las carreras con vallas y la zona de salida y de llegada. Zona de saltos: en esta se incluye la zona en la cual se realiza el salto de longitud con el pasillo y el foso de caída.



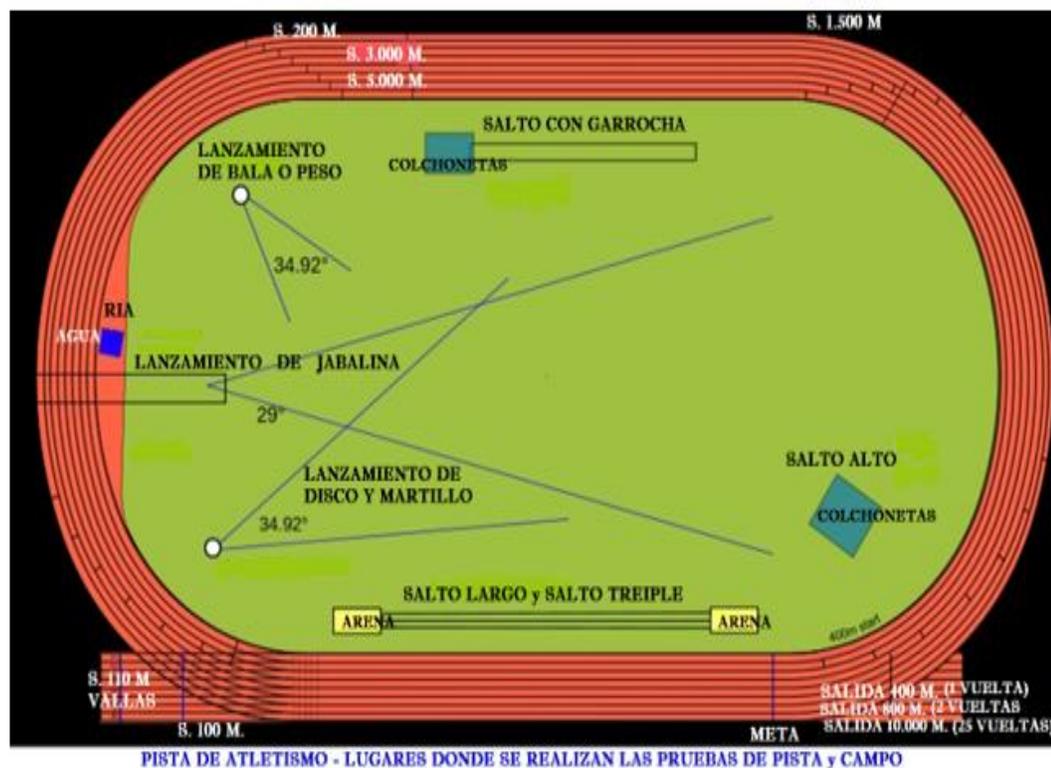
ZONA DE SALTOS

La zona de saltos incluye la instalación para realizar el salto de longitud con el pasillo con la tabla y el foso de caída, la instalación para el triple salto, para el salto de altura y para el salto de pértiga



ZONA DE LANZAMIENTOS

El área de lanzamiento está circunscrita a un círculo de 2.137 m (7 pies) de diámetro, generalmente de cemento, y en su parte delantera tiene un borde de madera que lo delimita. La zona donde cae el peso se denomina zona de caída y es un ángulo de 40° desde el área de lanzamiento



TALLER TEORICO

Responda las siguientes preguntas:

- 1- ¿ cuánto mide a lo ancho un carril de atletismo ?
- 2 -¿ cuanto mide a lo ancho las líneas blancas de la pista de atletismo?
- 3--¿Cuáles carreras se corren en la pista de atletismo?
- 4—¿investiga 3 reglas que se empleen en la pista de atletismo?
- 5) - ¿Cuáles pruebas se realizan en la zona de lanzamiento?
- 6)- ¿ cuales pruebas se realizan en la zona de carrera?
- 7)- ¿ cuales pruebas se realizan en la zona de saltos?

TALLER PRACTICO

PARTE PRACTICA: realizar la siguiente rutina de ejercicios en video
Calentamiento:

- 3 series de 10 abdominales solo para chicas
- 3 series de 20 abdominales solo para chicos
- 3 series de 20 segundos de plancha apoyo con las manos
- 3 series de 10 repeticiones de zancada adelante.

Enviar:

El video debe ser enviado a la siguiente dirección de correo electrónico



ESP. Hernando navas herrera
CEL: 321 9064120
CORREO: hernandonavas@patioscentrodos.edu.co

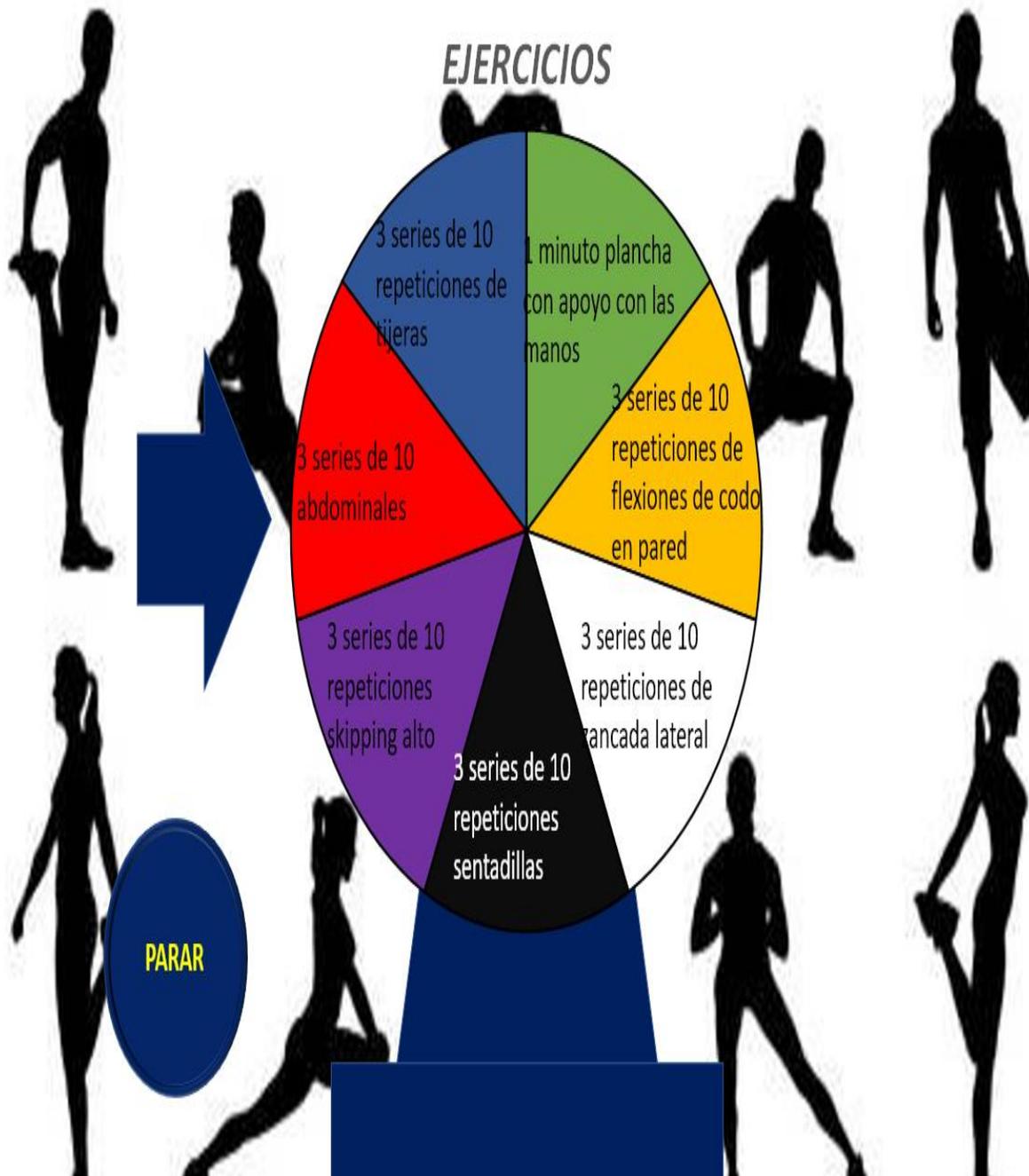
DOC: yesid raul beltran perez
CEL: 3105585218
CORREO: jinger.blanco@gmail.com

BIBLIOGRAFÍA

<https://es.slideshare.net/Jorgeleija/tecnica-de-salida-y-carrera-atletismo>

Rius Sant, Joan *metodologías y técnicas de atletismo*, Badalona España, Año 2005.

EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.



**METODOLOGIA USADA LA QUINTA SEMANA GRADOS SEXTOS
PLANEADOR #5**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Grado:601-602°

Habilidad: JUEGOS POPÚLARES

Tema: JUEGOS POPULARES DE LA REGION CARIBE

Hora: 10:00 AM

Competencia: Identifico los juegos populares de la región caribe

Indicador identificador: reconocer los juegos populares de la región caribe

Objetivo central: reconocer los juegos populares de la región caribe

Desempeño: comprendo los juegos populares de la región caribe a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividad de inicial (30min):

Actividad central (1 hora)

Actividad final (30 min)

Fecha: 25-10-2021

Edades: 10-12 años

N° Participantes: 30

Duración: 120 minutos

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p>Jugaremos quien es el rey se elegirá un alumno y empleando un dado virtual si saca</p> <p>1 puede eliminar a un jugador del juego</p> <p>2 se auto elimina, si saca</p> <p>3 gana 1 vida, si saca</p> <p>4 tiene la oportunidad de volver a lanzar, si saca</p> <p>5: le regala una vida al compañero que quiera, si saca</p> <p>6: elimina a dos compañeros</p> <p>Ganará el ultimo jugador</p>	PC,CELULAR, TABLET	EVALUACIÓN GAMIFICADA

<p>Fase central</p>	<p>El tema de la clase iniciara: Mediante lo teórico a través de diapositivas se explicara las guía que se ha enviado previamente para que los alumnos realicen los trabajos en casa, se realizara la clase teórica de los juegos populares de la región caribe y al terminar se realizara una retroalimentación mediante la gamificación.</p> <p>GAMIFICACIÓN SOPA DE LETRAS</p> <p>Se dispondrá de 3 sopas de letras para que todos los estudiantes participen</p> <p>1)Se compartirá pantalla y se preguntara en general a los estudiantes sobre cada de la palabras encontradas en la sopa de letras como se juega el juego</p> <p>2) cada 1 de los estudiantes deberá participar</p> <p>3)si algún estudiante no encuentra un juego o no sabe cómo se juega otro estudiante puede ayudarle a encontrarla y responder .</p> <p>4)si hay muchos chicos participando solo se le preguntara a las estudiantes para que la participación sea más homogénea.</p>	<p>PC,CELULAR, TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
---------------------	--	-------------------------------	------------------------------

<p>Fase final</p>	<p>5) el juego finalizara cuando los estudiantes completen la sopa de letras</p> <p>Se finalizara la clase mediante adivinanzas comenzando con el moderador que es el profesor y el estudiante que adivine será el próximo en decir una adivinanza todos los estudiantes deberán participar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El profesor dará pista de algo que existe y los estudiantes deberán responder si ya saben que es de lo contrario deberá dar pistas hasta que algún estudiante pueda adivinar que es 2) El estudiante que adivine será el próximo en dar pistas hasta que otros estudiante adivine 3) Puede ser cualquier cosa que existe en este mundo o puede ser una adivinanza conocida 4) El juego terminara cuando todos hayan participado. 	<p>PC,CELULAR, TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
-------------------	---	-------------------------------	------------------------------

Bibliografía.

Observaciones:

METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS

GUIA # 5

 <p>INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1 GESTIÓN ACADÉMICA DANE 254874000568 NIT: 900027336_1 Aprobado por Resolución No. 005209 del 21 de octubre de 2019 Expedida por la Gobernación del Departamento de Norte de Santander</p>		
ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN, CULTURA Y DEPORTES.	PERIODO: # 4	GRADO: SEXTO
TEMA: JUEGOS POPULARES REGIÓN CARIBE	FECHA: 25 - 10 - 2021	GUÍA N° 1
DOCENTES: ESP. HERNANDO NAVAS HERRERA – PRACTICANTE YESID BELTRAN		



¿QUE SON LOS JUEGOS POPULARES?

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

¿DIFERENCIA ENTRE JUEGO POPULAR Y JUEGO TRADICIONAL?

Cabe destacar la diferenciación o pequeña diferencia entre lo que se consideraba juego tradicional o juego popular. El juego tradicional se ha venido definiendo desde la antigüedad hasta incluso nuestro tiempo como juegos a los que jugaban los adultos de las clases sociales consideradas altas, aristocracia. En cambio el juego popular era considerado aquel al jugaban las clases sociales bajas o medias, los llamados "pueblo llano".

Otra definición válida sobre el juego tradicional y juego popular sería según: Loza. E (2013) "Por juego popular entendemos aquel que es practicado por la masas sin obligatoriamente tradicional. Por su parte entendemos juego tradicional aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de casos, de generación en generación"

link del video : https://www.youtube.com/watch?v=XL3252U9Wxw&ab_channel=HelloThere

JUEGOS POPULARES DE LA REGIÓN CARIBE

Existen muchos juegos populares solo pondré 3 en referencia para la guía los demás juegos serán explicados en diapositivas en las clases complementando el tema de los juegos tradicionales.



REGION CARIBE

CARRERA DE SACOS: para ejecutar la carerera los niños se meten dentro del saco tienen 2 opciones amarrárselo al pecho o agarrarlo con las manos, los niños deben desplazarse dentro del saco en ningún momento deberán salirse o caerse.



LA LLEVA: el juego consiste en que una persona es elegida para atrapar a otra y esa persona que es atrapada debe atrapar a otra y el que atrapaba ya queda libre luego de haber atrapado,



PONCHADOS: El objetivo es lanzar la pelota a los adversarios para eliminar del juego para eliminar un integrante del equipo contrario la pelota debe golpear y caer el suelo dentro del campo de la eliminada cuando se elimina uno esté se sitúa en la parte de los perdedores que está situado detrás del campo de los jugadores del equipo contrario El perdedor debe tratar de lanzar la pelota a los sobrevivientes cuando uno de los perdedores eliminar a un sobreviviente recupera su vida

La actividad teórica valdrá 3 puntos sobre 5

- 1) ¿Buscar 3 juegos populares y realizar 2 variantes en cada 1 de los juegos.?
- 2) ¿Crear un juego grupal o individual sin importar el tipo de material la evidencia será escrita?
- 3) ¿Investigar 1 juego popular de norte de Santander y cuáles son sus orígenes o antecedentes históricos.?
- 4) ¿Cuál es la diferencia entre juego tradicional y juego popular?

La actividad práctica valdrá 2 puntos sobre 5

- 1) Investigar como se realiza la movilidad articular para realizar el video.
- 2) En el video debe comenzar con movilidad articular pueden comenzar la movilidad articular de arriba hacia abajo en ese orden o de abajo hacia arriba.
- 3) Realizaremos una rutina de 3 ejercicios
3 series de 10 sentadillas con salto.
3 series de 30 segundos plancha abdominal.
3 series de 10 skipping con salto

**Entre series se le recomienda descansar máximo 30 segundos
Al finalizar los ejercicios pueden tomar agua para hidratarse**

Enviar:

El video debe ser enviado a la siguiente dirección de correo electrónico



ESP. Hernando navas herrera

CEL: 321 9064120

CORREO: hernandonavas@patioscentrodos.edu.co

DOC: yesid raul beltran perez

CEL: 3105585218

CORREO: colegiopatiocentro2grados6y7@gmail.com

BIBLIOGRAFÍA

https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf?sequence=1

<https://es.calameo.com/read/0045805854af897897d2c>

EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.

JUEGOS POPULARES



www.educima.com

carreradesacos	el escondite
el pañuelo	el trencito
juego popular	la lleva
las 4 esquinas	polisyladrones

**METODOLOGIA USADA LA SEXTA SEMANA GRADOS SEXTOS
PLANEADOR #6**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Grado: 601-602°

Habilidad: JUEGOS POPÚLARES

Tema: JUEGOS POPULARES DE LA REGION ANDINA

Hora: 10:00 AM

Competencia: Identifico los juegos populares de la región andina

Indicador identificador: reconoce los juegos populares de la región andina

Objetivo central: reconocer los juegos populares de la región andina

Desempeño: comprendo los juegos populares de la región andina a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

Fecha: 5-11-2021

Edades: 10-12 años

N° Participantes: 30

Duración: 120 minutos

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p>ACTIVIDAD INICIAL MEMORY</p> <p>Se mostrara imágenes aleatoriamente con el fin que los estudiantes respondan a las preguntas que se les hará correspondientes a cómo eran cada una de las imágenes que se mostraran empleando el power point.</p> <p>Ejemplo: de qué color era los zapatos del niño que se vio en la imagen que pasaba en la foto</p>	PC, CELULAR, TABLET	EVALUACIÓN GAMIFICADA

<p>Fase central</p>	<p>El tema de la clase iniciara:</p> <p>Mediante lo teórico a través de diapositivas se explicara las guía que se ha enviado previamente para que los alumnos realicen los trabajos en casa, se realizara la clase teórica de los juegos populares de la región andina y al terminar se realizara una retroalimentación mediante la gamificación.</p> <p>GAMIFICACIÓN CONCENTRECE JUEGOS POPULARES</p> <p>Se dispondrá de un juego de cartas que estarán distribuidas en una mesa por medio de power point para que todos los estudiantes participen</p> <p>1)Se compartirá pantalla y se preguntara en general a los estudiantes que cartas quiere que volteé</p> <p>2) los estudiantes deberán recordar que juego había en cada carta para buscar la pareja</p> <p>3)cundo cada estudiante consiga la pareja se preguntara que juego populares y como se juega</p> <p>4)si hay muchos chicos participando solo se le preguntara a las estudiantes para que la participación sea más homogénea.</p>	<p>PC,CELULAR, TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
---------------------	--	---------------------------	------------------------------

<p>Fase final</p>	<p>5) el juego finalizara cuando los estudiantes completen todas las parejas</p> <p>ACTIVIDAD FINAL</p> <p>Se finalizara la clase mediante adivinanzas comenzando con el moderador que es el profesor y el estudiante que adivine será el próximo en decir una adivinanza todos los estudiantes deberán participar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El profesor dará pista de algo que existe y los estudiantes deberán responder si ya saben que es de lo contrario deberá dar pistas hasta que algún estudiante pueda adivinar que es 2) El estudiante que adivine será el próximo en dar pistas hasta que otros estudiante adivine 3) Puede ser cualquier cosa que existe en este mundo o puede ser una adivinanza conocida 4) El juego terminara cuando todos hayan participado. 	<p>PC,CELULAR, TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
-------------------	---	---------------------------	------------------------------

Bibliografía.

Observaciones:

METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS

GUIA # 6

 <p>INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1 GESTIÓN ACADÉMICA DANE 254874000568 NIT: 900027336_1 Aprobado por Resolución No. 005209 del 21 de octubre de 2019 Expedida por la Gobernación del Departamento de Norte de Santander</p>		
ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN, CULTURA Y DEPORTES.	PERIODO: # 4	GRADO: SEXTO
TEMA: JUEGOS POPULARES REGIÓN ANDINA	FECHA: 5- 11 - 2021	GUÍA N° 2
DOCENTES: ESP. HERNANDO NAVAS HERRERA – PRACTICANTE YESID BEL TRAN		

JUEGOS POPULARES REGION ANDINA



EL PARQUÉS: El parqués es un juego colombiano que además no se juega en ninguna otra parte de América Latina pues no es un aporte hispánico ni indígena ni africano a la cultura colombiana. El actual formato del juego se adaptó en el siglo XIX de aquel que trajeron esclavos curies de la India en su paso por las plantaciones de caña de azúcar, tabaco y algodón que por entonces tenían algunas compañías inglesas en nuestro territorio.

En caso de tener una sola ficha, obliga a cumplir con el lanzamiento completo, pero si se tienen más fichas pero impedidas de moverse (por estar en la cárcel o en el camino de salida) se pierde parcialmente el lanzamiento para cumplir con la obligación primordial de comer (enviar a la cárcel) y en ese caso se tiene la oportunidad de lanzar de nuevo los dados.

En la salida se debe sacar el valor exacto para llegar a la salida.

No hay bloqueos, como en el Parcheesi.

Hay tres tipos de premios, que pueden ser remunerados: sacar la primera ficha y ganar el juego, enviar a la cárcel, soplar (decir cuándo un jugador no ha comido ficha y tenía que hacerlo) y, obviamente, ganar el juego



EL GATO Y EL RATON: Dos niños serán escogidos al azar, aunque previamente se puede sortear para ver quiénes son los afortunados. Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón. Una vez elegidos, los niños que forman el corro tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré'. Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes. Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar. Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón.



STOP: Primero se dibuja un círculo y luego uno más chico en medio, luego se divide en varias partes. Cada uno de los jugadores pone un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo. En el círculo de en medio ponen Alto o Stop, cada uno pone un pie en donde puso su nombre, su fruta, etc. Deberán elegir a una persona que para que comience el juego, esta comienza diciendo "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es "sandía" (o el nombre de un país). El niño tiene ese nombre, debe que pisar el círculo más chico y decir "Alto o Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita Alto o Stop, se detienen inmediatamente. El niño que dijo "Alto o Stop" escogerá a un niño (a) parado fuera del círculo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el

compañero, si adivina la cantidad pasos suficientes para llegar al niño(a) más cercano, se le pone un punto o piedrita en la parte del círculo que le corresponda, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos. Al primero que lleve cinco puntos, se le pone un castigo que deciden entre todos.

Como se juega :

El juego comienza con todos las fichas de los jugadores en sus respectivas cárceles. Para poder salir, cada jugador cuenta con poder lanzar tres veces. Si no saca un par, tiene que pasar el turno al jugador a su derecha. Cuando esté fuera de la cárcel, debe distribuir los puntos del dado como desee, a menos que no pueda moverlos, en cuyo caso pasa el turno.

Se sigue así sucesivamente hasta que algún jugador saque (corone) todas sus fichas, en cuyo caso gana el juego.

En el juego no se debe retroceder, bajo ninguna circunstancia.

Las presadas o pares sirven también para sacar fichas de la cárcel. Con 6-6 o 1-1, se pueden sacar las 4 fichas.

Con otros pares cualquiera, se pueden sacar sólo 2 fichas.

Cuando se sacan 3 veces pares, la última ficha movida va a la cárcel.

Cuando se sacan 3 veces seguidas para menos que incluya el lanzamiento del saque, se premia al jugador y puede llevar la ficha que escoja a la casilla final.

Siempre se debe comer, omitir enviar a la cárcel la ficha de un contrario, significara que la ficha propia ira a la cárcel, por esa omisión. A esto comúnmente se le llama soplar y por eso se debe estar pendiente de las fichas de los contrincantes para no caer en esa trampa.

En el siguiente link podrán encontrar algunos juegos populares

link del video : <https://www.radionacional.co/cultura/los-juegos-infaltables-en-la-infancia-de-los-colombianos>

ACTIVIDAD TEORICA DE LA CLASE A REALIZAR

La actividad teórica valdrá 3 puntos sobre 5

- 1) ¿Buscar 1 juegos populares y realizar 2 variantes de ese juego .?
- 2) Crear un juego de mesa sin importar el tipo de material la evidencia será escrita
- 3) Nombre y descripción de tu juego popular favorito de infancia
- 4) crear un juego que se pueda jugar en una hoja en el que incluyas algunos departamentos de la región andina

evidencia: una foto del juego, y descripción del juego

La actividad practica valdra 2 puntos sobre 5

- 1) Investigar como se realiza la movilidad articular para realizar el video.
- 2) En el video debe comenzar con movilidad articular pueden comenzar la movilidad articular de arriba hacia abajo en ese orden o de abajo hacia arriba.
- 3) Realizaremos una rutina de 3 ejercicios
3 series plancha abdominal invertida (supino) 30 segundos
2 series de 20 abdominales el tipo de abdominales que se les facilite realizar.
3 series de 10 tijeras verticales.

Entre series se le recomienda descansar maximo 30 segundos
Al finalizar los ejercicios pueden tomar agua para hidratarse

Enviar:

El video debe ser enviado a la siguiente dirección de correo electrónico



ESP. Hernando navas herrera
CEL: 321 9064120
CORREO: hermandonavas@patioscentrodos.edu.co

DOC: yesid raul beltran perez
CEL: 3105585218
CORREO: colegiopatiocentro2grados6y7@gmail.com

BIBLIOGRAFÍA

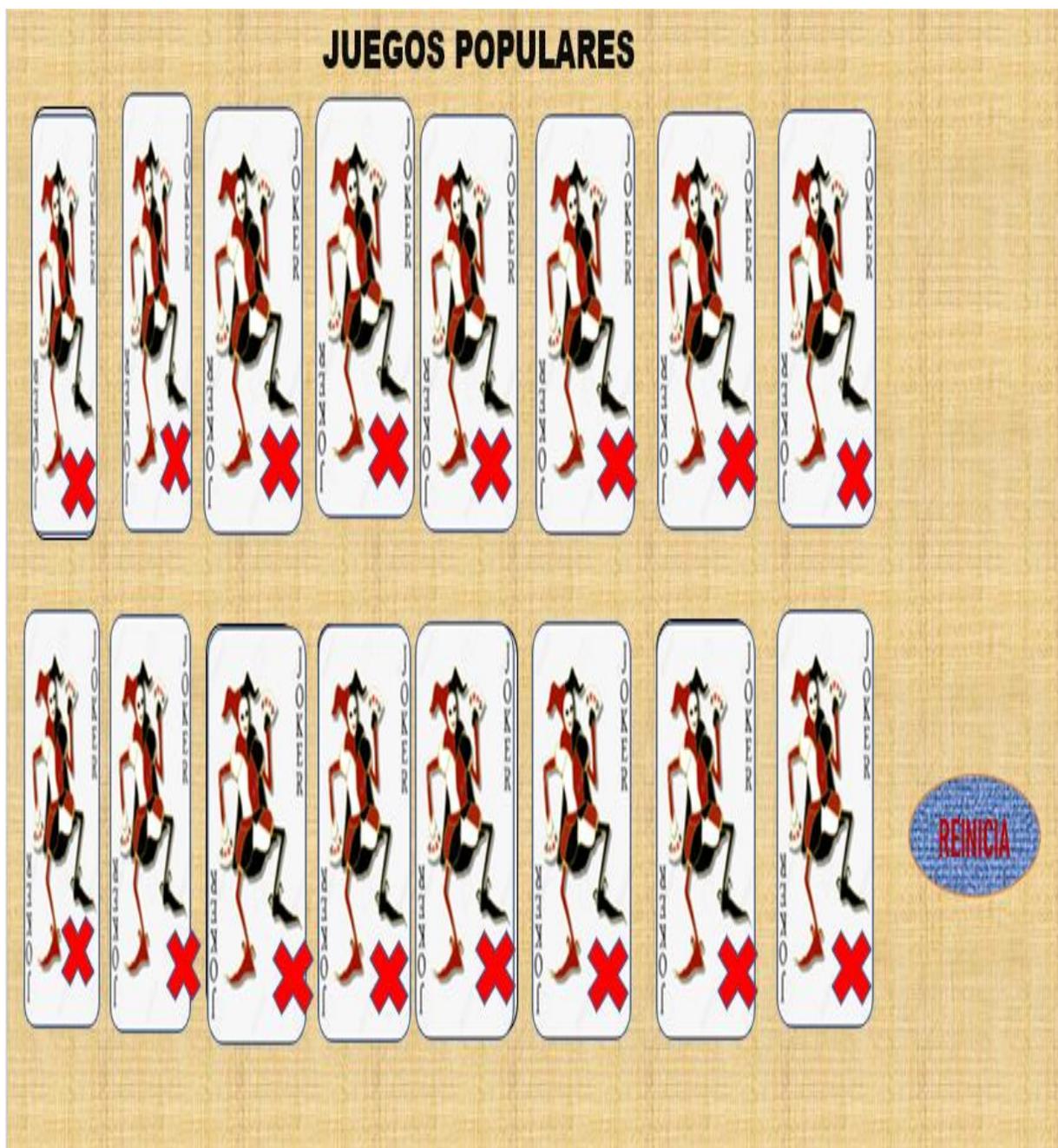
<https://www.elespectador.com/opinion/columnistas/julian-lopez-de-mesa-samudio/homenaje-al-parques-column-606003/>

<http://enparques1.blogspot.com/2016/09/historia-del-parques.html>

<http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf>

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/gato-y-raton-juego-clasico-para-ninos/>

EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.



**METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEXTOS
PLANEADOR #7**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Grado: 601-602°

Habilidad: JUEGOS POPÚLARES

Tema: JUEGOS POPULARES DE LA REGION PACIFICA, ORINOQUIA, AMAZONIA E INSULAR.

Hora: 10:00 AM

Competencia: Identifico los juegos populares de la región pacífica, Orinoquia, Amazonia e insular.

Indicador identificador: reconoce los juegos populares de la región pacífica, Orinoquia, Amazonia e insular

Objetivo central: reconocer los juegos populares de la región pacífica, Orinoquia, Amazonia e insular

Desempeño: comprendo los juegos populares de la región pacífica, Orinoquia, Amazonia e insular a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividad de inicial (30min):

Actividad central (1 hora)

Actividad final (30 min)

Fecha: 8-11-2021

Edades: 10-12 años

N° Participantes: 30

Duración: 120 minutos

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p><i>Viaje al pasado juegos populares</i></p> <p><i>Los alumnos compartirán aquellos juegos cuando eran más pequeños y sus vivencias y porque les gustaría volver a aquella época y porque razón es su juego favorito.</i></p> <p><i>Cada alumno compartirá sus experiencias aproximadamente 1 minuto por alumno</i></p> <p>Con el objetivo de integrar al grupo a todos los estudiantes a la clase.</p>	PC, CELULAR, TABLET	EVALUACIÓN GAMIFICADA

<p>Fase central</p>	<p>Se dispondrá de un juego de mesa que está distribuido por casillas y se empleará un dado para poder moverse libremente por las casillas cada casilla tendrá una pregunta que los estudiantes deberán responder se compartirá pantalla por medio de power point para que todos los estudiantes participen</p> <p>1) Se compartirá pantalla y se elegirá el orden de los grupos participantes que ya han sido previamente distribuidos por WhatsApp</p> <p>2) en el orden establecido cada grupo deberá lanzar 1 vez el dado y responder la pregunta que le hará el docente orientador acerca del juego en el que cayó su equipo.</p> <p>3) si un jugador del equipo que lleva el turno no sabe la respuesta acerca del juego de que región es, como se llama o como se juega otro compañero del equipo deberá responder por él.</p> <p>4) si nadie del equipo sabe la respuesta podrá responder al azar otro equipo que desee responder por ellos.</p> <p>5) cada equipo ganará cierta cantidad de puntos dependiendo del lugar en el que caiga el equipo que reúna más puntos será el ganador</p> <p>6) el juego termina para cada equipo cuando llegue a la línea de meta.</p>	<p>PC, CELULAR, TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
---------------------	--	----------------------------	------------------------------

Fase final	ACTIVIDAD FINAL	PC, CELULAR, TABLET	EVALUACIÓN GAMIFICADA
	<p>Se escribirá un número en un cuaderno y el moderador elegirá un estudiante al azar para que adivine el número que escribió el moderador (docente) y si adivina el estudiante podrá elegir al estudiante que él quiera para hacerle una pregunta acerca de lo que se ha visto en la clase, si no adivina tendrá que responder en la pregunta que el profesor le realice acerca de los juegos tradicionales.</p> <p>Todos los estudiantes deberán participar.</p>		

Bibliografía:

Observaciones:

METODOLOGIA USADA LA SEPTIMA SEMANA GRADOS SEXTOS

GUIA # 7

 <p>INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1 GESTIÓN ACADÉMICA DANE 254874000568 NIT: 900027336_1 Aprobado por Resolución No. 005209 del 21 de octubre de 2019 Expedida por la Gobernación del Departamento de Norte de Santander</p>		
ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN, CULTURA Y DEPORTES.	PERIODO: # 4	GRADO: SEXTO
TEMA: JUEGOS POPULARES DE LAS REGIONES PACIFICO, ORINOQUIA, AMAZONIA E INSULAR	FECHA: 8- 11 - 2021	GUÍA N° 3
DOCENTES: ESP. HERNANDO NAVAS HERRERA – PRACTICANTE YESID BELTRAN		

JUEGOS POPULARES REGION PACIFICO



¡LLEGÓ CARTA! Este es un juego de estrategia y destreza, pero también es un juego en el que se desarrolla la habilidad verbal y la expresión corporal. La actividad comienza con el llamado de un cartero que anuncia la entrega de una carta a un grupo de «saltarines». Estos indagan sobre la procedencia de la carta y luego saltan para acercarse hasta el cartero.

¿Cómo se juega? Dentro de un grupo de jóvenes o niños se elige al azar a quien será el cartero. Este se ubica a cierta distancia del resto del grupo, integrado por los saltarines. El cartero anuncia la llegada de una carta para uno de los saltarines y el destinatario pregunta por el lugar de donde viene la carta. El cartero responde por sílabas el nombre del sitio (Tu-ma-co, Ca-li, Po-pa-yán). A medida que el cartero dice el nombre del lugar, el saltarín da un salto por cada sílaba, acercándose lo más que pueda hacia el cartero. Esta dinámica se repite con el resto del grupo hasta que todos hayan saltado. Con todos los saltarines a una distancia menor, el cartero se pone de espaldas a ellos. Los saltarines, por su parte, hacen movimientos rápidos para aproximarse aún más al cartero. Mientras tanto, él gira rápidamente para sorprender a los saltarines en pleno movimiento. Si alguno es pillado mientras se mueve, queda eliminado. El juego termina cuando uno de los saltarines llega al territorio del cartero y ocupa su lugar en la siguiente ronda.

Don Pirolo En este juego se recuerda el ferrocarril de Nariño, que funcionó en Tumaco hasta 1942 y fue muy importante para el desarrollo de la región. La anécdota del juego gira en torno a un personaje popular, don Pirolo, quien fue atropellado por el tren. Con esta actividad se procura inculcar en los niños y niñas la precaución que deben tener al momento de cruzar la calle. Además, es un juego en el que se reconocen las partes del cuerpo y su función en la motricidad.



El pez y el pescador :Si la marea está alta, los pescadores no salen al mar porque los bajos quedan cubiertos por el agua. Cuando esto pasa, los pescadores con chinchorros no tienen de dónde apoyarse para halar las redes desde la profundidad. En este juego se recrea la relación entre el estado de la marea y los pescadores. De esta manera, se busca que los estudiantes conozcan y distingan cómo influye el estado de la marea en las faenas de pesca.

Cómo se juega? Primero se organiza el grupo de la siguiente manera: •Un piloto, a quien le corresponde dirigir el juego señalando cuándo la marea está alta y cuándo está baja. •Un pescador, encargado de atrapar a los peces cuando la marea está baja. •Un grupo de peces que deben evitar ser atrapados por el pescador. Luego se divide el salón con una línea que representa la separación entre el mar y la arena. El pescador se debe ubicar del lado de la arena y los peces del lado del mar, el piloto va en medio de ellos y canta si la marea está baja o está alta. Cuando la marea esté alta, el pescador no puede perseguir a los peces, de lo contrario se convierte en pez y uno de los peces pasa a ser el pescador. Cuando la marea esté baja, el pescador comienza la persecución y cada pez que atrape se convierte en otro pescador. El juego termina cuando queda solo un pez por atrapar, este es el ganador del juego y se convierte en el piloto de la siguiente ronda

JUEGOS POPULARES REGION ORINOQUIA



MARARAY, JUEGO DE LA REGIÓN ORINOQUÍA

El Mararay: Este juego es muy popular dentro del pueblo llanero y muy entretenido, de acuerdo a sus relatos. El mararay se juega con las almendras que brotan de la palma, que lleva el mismo nombre, estas almendras se ponen a secar y quedan de un color oscuro. El juego consiste, en que el contrincante adivine cuántas bolas de mararay, tiene en la mano el jugador, para este se le debe formular la pregunta.



La Zaranda: Zaranda, es un juego de los indios nativos como arahuacos, tamanacos, palenques, entre otros. Se juega con mayor regularidad en las temporadas de Semana Santa o días santos y son las mujeres quienes más lo juega. La forma de la zaranda que se utiliza para este juego, resulta muy similar a un trompo.

JUEGOS POPULARES REGION AMAZONIA



El juego de la bodoquera o pucuna: consiste en un tubo hecho de chonta de dos metros de largo, que lo trabajan los achuare. Interiormente tiene una cerbatana y con eso se apunta a su objetivo, que está a unos 20 o 30 metros; quien alcanza el señuelo es el ganador.



PALO ENSEBADO O CUCAÑA: es un juego que consiste en escalar, trepar y marinear, solo con ayuda de brazos y piernas, por un poste vertical u horizontal de aproximadamente cinco metros de longitud, que suele estar alisado o embadurnado con alguna sustancia resbaladiza. Los *mayos* (postes decorados que se colocan verticalmente para fiestas del mes de mayo) se utilizan como cucañas

JUEGOS POPULARES REGION INSULAR



Cotton boat: Al igual que el jox boat, el cotton boat relaciona también el campo de la navegación, utilizando como embarcación, un barco elaborado con un tronco de árbol de algodón que solo existe en la isla de Providencia.

Un juego utilizado por los adultos, para enseñar a navegar a los más pequeños, y con ello enfrentarse al mundo en torno a las riquezas naturales que abarcan las aguas de sus costas.



Carreras de caballo: Las carreras de caballo en San Andrés, hacen referencia y se asocian principalmente con el mar, más exactamente, con el caballito de mar. De igual manera, tiene una relación estrecha con el caballo terrestre, el cual llegó al territorio en la época de la colonia y en la actualidad aún puede encontrarse allí.

link del juego popular llego carta video: https://www.youtube.com/watch?v=XQ1VPV-gKK4&ab_channel=VicmanTheGreat

ACTIVIDAD TEORICA DE LA CLASE A REALIZAR

La actividad teórica valdrá 3 puntos sobre 5

- 1) Buscar 1 juegos popular de la región del pacifico y realizar 2 variantes del juego**
- 2) Buscar 1 juegos popular de la región del Orinoquia y realizar 2 variantes del juego**
- 3) Buscar 1 juegos popular de la región del amazonia y realizar 2 variantes del juego**
- 4) Buscar 1 juegos popular de la región del insular y realizar una 2 variantes del juego**

- 5) crear un juego tipo stop en una hoja en el que incluyas algunas cosas típicas de las regiones nombradas anteriormente**

evidencia: una foto del juego, y descripción del juego

La actividad practica valdra 2 puntos sobre 5

1) realizar movilidad articular de arriba hacia abajo en ese orden o de abajo hacia arriba video.

2) Realizaremos una rutina de 4 ejercicios

3 series plancha abdominal invertida (supino) 1 minuto

3 series de plancha abdominal posicion prono 1 minuto

3 series de 10 de flexiones de codo

3 series de 10 sentadillas abre y cierra

Entre series se le recomienda descansar maximo 30 segundos
Al finalizar los ejercicios pueden tomar agua para hidratarse

Enviar:

El video debe ser enviado a la siguiente dirección de correo electrónico



ESP. Hernando navas herrera
CEL: 321 9064120
CORREO: hernandonavas@patioscentrodos.edu.co

DOC: yesid raul beltran perez
CEL: 3105585218
CORREO: colegiopatiocentro2grados6y7@gmail.com

BIBLIOGRAFÍA

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/af_tumaco_web_ok.pdf
<https://regionesdecolombia.org/region-insular/5-juegos-tipicos-de-la-region-insular-de-colombia/>

EVIDENCIA DE GAMIFICACIÓN DE LA CLASE.

Penalización	Valor 2 puntos	Valor 1 punto	Valor 1 punto	Valor 1 punto	Valor 1 punto	Valor 1 punto	Penalización
Valor 2 puntos	<h2 style="text-align: center;">JUEGOS POPULARES DE COLOMBIA</h2>						Valor 1 punto
Valor 1 punto							Valor 1 punto
Valor 1 punto							Valor 1 punto
Valor 1 punto							Valor 1 punto
INICIO	Valor 1 punto	Valor 1 punto	Valor 2 puntos	Valor 1 punto	Valor 1 punto	Valor 1 punto	Penalización

**METODOLOGIA USADA LA PRIMERA SEMANA GRADOS SEPTIMOS
PLANEADOR # 1**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Grados: 701- 702

Habilidad: técnica deportiva de atletismo

Tema: Técnica de salida

Hora: 10:00 AM

Competencia: Combino diferentes movimientos técnicos en la realización de prácticas deportivas.

Indicador identificador: identifica y desarrolla la técnica de salida

Objetivo central: conocer y ejecutar adecuadamente la técnica de salida.

Desempeño: comprendo las diferentes tipos de técnicas de salida e identifico en que carreras se deben usar.

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

Fecha: 8-9-2021

Edades: 10-12 años

N° Participantes: 30

Duración: 120 minutos

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	Se elegirá un alumno al azar el cual tendrá como deber decir stop mientras otro alumno dice el abecedario en cualquier momento el alumno que dice stop detendrá al compañero que dice el abecedario y en ese momento se elegirá a un alumno presente que inicie su nombre con la letra en la que se detuvo su compañero	PC, CELULAR TABLET	Formativa de observación directa.

<p>Fase central</p>	<p><i>Ejemplo: se detuvo en la J si hay alguien que se llama Juan deberá responder a la pregunta de cultura general del profesor.</i></p> <p>ACTIVIDAD CENTRAL</p> <p>1) Se iniciará la fase central con diapositivas de la técnica de salida, velocidad y llegada en la cual nos explicará paso por paso a como realizarla de forma adecuada irá acompañada de un video para complementarla</p> <p>ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN</p> <p>2) se realizará una distribución en equipos de los alumnos presentes en la clase que todos queden de la misma forma distribuidos y compitan por ser el equipo ganador.</p> <p>Los equipos deberían competir en un juego de mesa virtual el cual tendrá un dado que le dará movimiento a los equipos al caer en una casilla cada equipo deberá responder algún integrante del equipo responder a preguntas relacionadas con la técnica de velocidad y de otras áreas no podrá volver a responder por el equipo hasta que todos respondan en otra casilla para asegurarnos de que todos puedan participar.</p>	<p>PC, CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA</p>
---------------------	---	-------------------------------	--------------------------------

<p>Fase final</p>	<p>Se escuchara a los estudiantes las dudas que han tenido en el tema para que puedan realizar el trabajo que se dejara para la siguiente clase.</p> <p>luego se dispondrá de unos 30 minutos en el cual se realizara actividad física moderada para terminar la clase</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA.</p>
-------------------	--	------------------------------	---------------------------------

Bibliografía:

Observaciones:

**METODOLOGIA USADA LA SEGUNDA SEMANA GRADOS SEPTIMOS
PLANEADOR # 2**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Fecha: 15-9-2021

Grados: 701- 702

Edades: 10-12 años

Habilidad: HISTORIA DEPORTIVA

N° Participantes: 30

Tema: HISTORIA DEL ATLETISMO

Hora: 10:00 AM

Duración: 120 minutos

Competencia: Identifico los momentos históricos de la historia del atletismo

Indicador identificador: logra reconocer los diferentes momentos históricos de la historia del atletismo

Objetivo central: reconocer los momentos históricos de la historia del atletismo

Desempeño: comprendo la historia del atletismo a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p>ACTIVIDAD INICIAL</p> <p><i>El docente actuara como moderador de la actividad y pedirá a los estudiantes buscar algo en su casa el primero que consiga lo que pida el docente tendrá un punto positivo para la guía que se trabajara durante la semana. Cuando ya tengamos el ganador el será el próximo en pedir algo en casa para que los demás estudiantes participen y puedan ganar un punto positivo.</i></p>	PC, CELULAR TABLET	EVALUACION GAMIFICADA

<p>Fase central</p>	<p><i>Ejemplo: se detuvo en la J si hay alguien que se llama juan deberá responder a la pregunta de cultura general del profesor.</i></p> <p>ACTIVIDAD CENTRAL 1) Se iniciara la fase central con diapositivas de la técnica de salida, velocidad y llegada en la cual nos explicara paso por paso a como realizarla de forma adecuada ira acompañada de un video para complementarla</p> <p>ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN 2) se realizara una distribución en equipos de los alumnos presentes en la clase que todos queden de la misma forma distribuidos y compitan por ser el equipo ganador.</p> <p>Los equipos deberían competir en un juego de mesa virtual el cual tendrá un dado que le dará movimiento a los equipos al caer en una casilla cada equipo deberá responder algún integrante del equipo responder a preguntas relacionadas con la técnica de velocidad y de otras áreas no podrá volver a responder por el equipo hasta que todos respondan en otra casilla para asegurarnos de que todos puedan participar.</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA</p>
<p>Fase final</p>	<p>Se escuchara a los estudiantes las dudas que han tenido en el tema para que puedan realizar el trabajo que se dejara para la siguiente clase.</p> <p>luego se dispondrá de unos 30 minutos en el cual se realizara actividad física moderada para terminar la clase</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA.</p>

Bibliografía.

Observaciones:

METODOLOGIA USADA LA TERCERA SEMANA GRADOS SEPTIMOS

PLANEADOR #3

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Grados: 701- 702

Habilidad: técnica deportiva de atletismo

Tema: Técnica de carrera y llegada

Hora: 10:00 AM

Competencia: Combino diferentes movimientos técnicos en la realización de prácticas deportivas.

Indicador identificador: identifica y desarrolla la técnica de carrera y llegada

Objetivo central: conocer y ejecutar adecuadamente la técnica de carrera y llegada .

Desempeño: comprendo las diferentes tipos de técnicas de carrera y llegada e identifico en que carreras se deben usar.

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

Fecha: 10-9-2021

Edades: 10-12 años

N° Participantes: 30

Duración: 120 minutos

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	Se elegirá un alumno al azar el cual tendrá como deber decir stop mientras otro alumno dice el abecedario en cualquier momento el alumno que dice stop detendrá al compañero que dice el abecedario y en ese momento se elegirá a un alumno presente que inicie su nombre con la letra en la que se detuvo su compañero	PC,CELULAR TABLET	Formativa de observación directa.

<p>Fase central</p>	<p><i>Ejemplo : se detuvo en la J si hay alguien que se llama juan deberá responder a la pregunta de cultura general del profesor.</i></p> <p>ACTIVIDAD CENTRAL 1)Se iniciara la fase central con diapositivas de la técnica de carrera y llegada en la cual nos explicara paso por paso a como realizarla de forma adecuada ira a acompañada de un video para complementarla</p> <p>ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN 2)se realizara una distribución en equipos de los alumnos presentes en la clase que todos queden de la misma forma distribuidos y compitan por ser el equipo ganador.</p> <p>Los equipos deberían competir en un juego de mesa virtual el cual tendrá un dado que le dará movimiento a los equipos al caer en una casilla cada equipo deberá responder algún integrante del equipo responder a preguntas relacionadas con la técnica de salida, carrera y llegada y de otras áreas no podrá volver a responder por el equipo hasta que todos respondan en otra casilla para asegurarnos de que todos puedan participar.</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA</p>
---------------------	--	------------------------------	--------------------------------

<p>Fase final</p>	<p>Se escuchara a los estudiantes las dudas que han tenido en el tema para que puedan realizar el trabajo que se dejara para la siguiente clase. luego se dispondrá de unos 30 minutos en el cual se realizara actividad física moderada para terminar la clase</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA.</p>
-------------------	--	------------------------------	---------------------------------

Bibliografía.

Observaciones:

**METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS
PLANEADOR #4**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Grados 701- 702

Habilidad: TECNICAS DE LANZAMIENTO

Tema: TECNICAS DE LANZAMIENTO

Hora: 10:00 AM

Fecha: 22-9-2021

Edades: 10-12 años

N° Participantes: 30

Duración: 120 minutos

Competencia: Identifico los gestos técnicos de los diferentes lanzamientos del atletismo

Indicador identificador: reconoce el gesto técnico de los diferentes lanzamientos del atletismo

Objetivo central: reconocer el gesto técnico de los diferentes lanzamientos del atletismo

Desempeño: comprendo la historia del atletismo a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p>ACTIVIDAD INICIAL</p> <p>La clase iniciara con una actividad para subir los ánimos de los estudiantes .</p> <p>¿Quién es el traidor?</p> <p>El docente elegirá a 1 estudiante y por privado le dirá que es el traidor los demás compañeros de clase deberán adivinar quien es el traidor y si encuentran al traidor es expulsado y él debe elegir quien será el próximo traidor</p>	PC, CELULAR, TABLET.	EVALUACIÓN GAMIFICADORA

<p>Fase central</p>	<p>ACTIVIDAD CENTRAL</p> <p>Se iniciara la fase central con diapositivas de la técnicas de lanzamiento en la cual nos explicara como se realiza de forma adecuada el gesto técnico de lanzamiento de los diferentes artefactos de atletismo para r realizarla de forma adecuada ira a acompañada de un video para complementarla.</p> <p>FASE DE GAMIFICACIÓN (DESAFIO DE TERCER PERIODO)</p> <p>se realizara una distribución en equipos de los alumnos presentes en la clase que todos queden de la misma forma distribuidos y compitan por ser el equipo ganador.</p> <p>El juego esta conformado por un máximo de 4 grupos y un mínimo de 2.</p> <p>La siguiente actividad consiste en un juego de mesa de 25 casillas que será dirigido por el docente que actuara como monitor del juego.</p> <p>El juego tendrá un dado virtual que será utilizado solo cuando el equipo tenga su turno cada casilla tendrá una pregunta que tendrá temas de los temas de tercer periodo incluyendo el tema de esta clase.</p>	<p>PC,CELULAR, TABLET.</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADORA</p>
---------------------	---	----------------------------	--------------------------------

Fase final	ACTIVIDAD FINAL	PC, CELULAR, TABLET.	EVALUACIÓN GAMIFICADORA
	<p>El profe mentiroso</p> <p>el profesor deberá decir una frase relacionada con el tema de la clase de técnicas de lanzamientos.</p> <p>Y los alumnos deberán decir si estoy mintiendo o diciendo la verdad</p> <p>Ejemplo :</p> <p>Los lanzamientos de atletismo se clasifican en rotación y translación falso o verdadero?</p> <p>Los alumnos deberán responder si es falso o verdad y el porque</p>		

Bibliografía.

Observaciones:

**METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS
 PLANEADOR #5**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Grado:701-702°

Habilidad: JUEGOS TRADICIONALES

Tema: JUEGOS TRADICIONALES REGION CARIBE

Hora: 10:00 AM

Fecha: 21-10-2021

Edades: 10-12 años

N° Participantes: 30

Duración: 120 minutos

Competencia: Identifico los juego tradicionales de la región caribe

Indicador identificador: reconoce los juegos tradicionales de la región caribe

Objetivo central: reconocer los juegos tradicionales de la región caribe

Desempeño: comprendo los juegos tradicionales de la región caribe a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p>ACTIVIDAD INICIAL</p> <p>Jugaremos quien es el rey se elegirá un alumno y empleando un dado virtual si saca</p> <p>1 puede eliminar a un jugador del juego</p> <p>2 se auto elimina, si saca</p> <p>3 gana 1 vida, si saca</p> <p>4 tiene la oportunidad de volver a lanzar, si saca</p> <p>5: le regala una vida al compañero que quiera, si saca</p>	PC,CELULAR TABLET	EVALUACIÓN GAMIFICADA

<p>Fase central</p>	<p>6: elimina a dos compañeros</p> <p>Ganara el ultimo jugador</p> <p>La fase central de la clase iniciara:</p> <p>Utilizaremos power point para explicar el tema de la clase en 10 diapositivas se explicara que son juegos tradicionales y los diferentes juegos de la región pacífico que han sido una tradición de generación en generación y la historia de los juegos de dónde vienen.</p> <p>luego de presentar las diapositivas</p> <p>2. momento de la gamificación</p> <p>Daremos compartir pantalla y con los estudiantes presentes en la clase resolveremos 5 sopas de letras con diferentes palabras relacionadas con los juegos tradicionales de la región caribe colombiana, también se enviara el material de la sopa de letra al WhatsApp como método de actividad práctico y aprendizaje</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
---------------------	--	------------------------------	------------------------------

<p>Fase final</p>	<p>ACCTIVIDAD FINAL</p> <p>Se enviara un link a los estudiantes para que socialicen los términos empelados en la clase como objetivo de aprendizaje para el final de periodo.</p> <p>Y a los estudiantes que no tengan internet y solo datos se les enviare pantallazos del juego de preguntas del link enviado</p>		<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
-------------------	--	--	------------------------------

Bibliografía.

Observaciones:

**METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS
PLANEADOR #6**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Fecha: 27-10-2021

Grados: 701-702°

Edades: 10-12 años

Habilidad: JUEGOS TRADICIONALES

N° Participantes: clase

Tema: JUEGOS TRADICIONALES DE LA REGION ANDINA

Hora: 10:00 AM

Duración: 120 minutos

Competencia: Identifico los juegos tradicionales de la región andina

Indicador identificador: reconoce los juegos populares de la región andina

Objetivo central: reconocer los juegos populares de la región andina

Desempeño: comprendo los juegos populares de la región andina a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p><i>ACTIVIDAD INICIAL MEMORY</i></p> <p>Se mostrara imágenes aleatoriamente con el fin que los estudiantes respondan a las preguntas que se les hará correspondientes a cómo eran cada una de las imágenes que se mostraran empleando el power point.</p>	PC, CELULAR, TABLET	EVALUACIÓN GAMIFICADA

<p>Fase central</p>	<p>Ejemplo: de qué color era los zapatos del niño que se vio en la imagen Quien sucedía en el fondo de la foto</p> <p>El tema de la clase iniciara: Mediante lo teórico a través de diapositivas se explicara las guía que se a enviado previamente para que los alumnos realicen los trabajos en casa, se realizara la clase teórica de los juegos tradicionales de la región andina y al terminar se realizara una retroalimentación mediante la gamificación.</p> <p>GAMIFICACIÓN: CRUCIGRAMA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA REGION ANDINA Se dispondrá de 3 crucigramas para que todos los estudiantes participen</p> <p>1)Se compartirá pantalla y se preguntara en general a los estudiantes sobre cada una de las preguntas del crucigrama 2) cada 1 de los estudiantes deberá participar 3)si algún estudiante no se sabe la respuesta otro estudiante puede ayudarle a responder.</p>	<p>PC,CELULAR, TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
---------------------	---	--	------------------------------

<p>Fase final</p>	<p>4) si hay muchos chicos participando solo se le preguntara a las estudiantes para que la participación sea más homogénea.</p> <p>5) el juego finalizara cuando los estudiantes completen el crucigrama</p> <p>Se finalizara la clase mediante adivinanzas comenzando con el moderador que es el profesor y el estudiante que adivine será el próximo en decir una adivinanza todos los estudiantes deberán participar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El profesor dará pista de algo que existe y los estudiantes deberán responder si ya saben que es de lo contrario deberá dar pistas hasta que algún estudiante pueda adivinar que es 2) El estudiante que adivine será el próximo en dar pistas hasta que otros estudiante adivine 3) Puede ser cualquier cosa que existe en este mundo o puede ser una adivinanza conocida 4) El juego terminara cuando todos hayan participado. 	<p>PC,CELULAR, TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
-------------------	--	---------------------------	------------------------------

Bibliografía.

Observaciones:

**METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS
 PLANEADOR #7**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Fecha: 5-11-2021

Grado: 701-702°

Edades: 10-12 años

Habilidad: JUEGOS TRADICIONALES

N° Participantes: 30

Tema: JUEGOS TRADICIONALES REGION PACIFICA

Hora: 10:00 AM

Duración: 120 minutos

Competencia: Identifico los juego tradicionales de la región pacifica

Indicador identificador: identifica y reconoce los juegos tradicionales de la región pacifica

Objetivo central: reconocer los juegos tradicionales de la región pacifica

Desempeño: comprendo los juegos tradicionales de la región pacifica a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividades:

Actividad Inicial 30 min

Actividad principal 1 hora

Actividad final 30 min

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase Inicial	<p>Actividad inicial</p> <p>El banco se empleara un dado virtual</p> <p>Regla de los jugadores</p> <p>1) Cada estudiante tendrá 5 moneda al iniciar el juego y 5 extras por las demás posibilidades que se presenten</p>	PC, CELULAR TABLET	EVALUACIÓN GAMIFICADA

<p>Fase central</p>	<p>2) Las formas de quedar eliminado del juego es quedarse sin monedas o por el número del dado que elimina .</p> <p>Como jugarlo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se inicia el juego en orden de la lista 2. Cuando el participante le toque el turno el moderador lanzara el dado virtual y según el numero que caiga le tocara realizar la acción que dice la regla del juego. <p>Regla del dado</p> <p>Si cae el # 1 deberá donar 1 moneda a cualquier compañero de la clase</p> <p>Si cae el # 2 podrá quitarle 1 moneda a cualquier compañero de la clase y la sumara a las que tiene</p> <p>Si cae el # 3 queda eliminado del juego</p> <p>Si cae el # 4 podrá eliminar a cualquier compañero del juego</p> <p>Si cae el #5 ganara 1 moneda</p> <p>Si cae el #6 ganara 1 vida</p> <p>ACTIVIDAD CENTRAL</p> <p>El tema de la clase iniciara: Mediante lo teórico a través de diapositivas se explicara las guía que se ha enviado previamente para que los alumnos realicen los trabajos en casa, se realizara la clase teórica de los juegos tradicionales de la región pacífica y al</p>	<p>PC,CELULAR TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
---------------------	---	------------------------------	------------------------------

	<p>terminar se realizara una retroalimentación mediante la gamificación.</p> <p>GAMIFICACIÓN CONCENTRECE JUEGOS TRADICIONALES</p> <p>Se dispondrá de un juego de cartas que estarán distribuidas en una mesa por medio de power point para que todos los estudiantes participen</p> <p>1) Se compartirá pantalla y se preguntara en general a los estudiantes que cartas quiere que volteé</p> <p>2) los estudiantes deberán recordar que juego había en cada carta para buscar la pareja</p> <p>3) cuando cada estudiante consiga la pareja se preguntara que juego tradicionales y como se juega</p> <p>4) si hay muchos chicos participando solo se le preguntara a las estudiantes para que la participación sea más homogénea.</p> <p>5) el juego finalizara cuando los estudiantes completen todas las parejas</p>		
--	---	--	--

Fase final	ACTIVIDAD FINAL		EVALUACIÓN GAMIFICADA
	<p>La actividad consiste en un juego de palabras las cuales deberán ser formadas por 3 letras que dará el docente.</p> <p>Ejemplo: debe empezar por la letra B</p> <p>Deberá terminar con la letra O</p> <p>Debe ser una cosa</p> <p>Respuesta: barco</p> <p>Los alumnos deberán formar palabras pueden ser cualquiera siempre y cuando cumplan con los pasos anteriores</p>		

Bibliografía.

Observaciones:

**METODOLOGIA USADA LA CUARTA SEMANA GRADOS SEPTIMOS
PLANEADOR #8**

INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N°2, SEDE PATIOS CENTRO N°1

DOCENTE: YESID RAUL BELTRAN PEREZ

Fecha: 9-11-2021

Grado: 701-702°

Edades: 10-12 años

Habilidad: JUEGOS TRADICIONALES

N° Participantes: 30

Tema: JUEGOS TRADICIONALES DE LA REGION PACIFICA, ORINOQUIA, AMAZONIA E INSULAR.

Hora: 10:00 AM

Duración: 120 minutos

Competencia: Identifico los juegos populares de la región pacífica, Orinoquia, Amazonia e insular.

Indicador identificador: reconoce los juegos populares de la región pacífica Orinoquia, amazonia e insular.

Objetivo central: reconocer los juegos populares de la región pacífica, Orinoquia, Amazonia e insular

Desempeño: comprendo los juegos populares de la región pacífica, Orinoquia, Amazonia e insular a través de la gamificación empleando las herramientas TIC

Actividad de inicial (30min):

Actividad central (1 hora)

Actividad final (30 min)

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MEDIOS EDUCATIVOS	EVALUACIÓN
Fase inicial	<p><i>Viaje al pasado juegos tradicionales</i></p> <p><i>Los alumnos compartirán aquellos juegos cuando eran más pequeños y sus vivencias y porque les gustaría volver a aquella época y porque razón es su juego favorito.</i></p> <p><i>Cada alumno compartirá sus experiencias aproximadamente 1 minuto por alumno</i></p> <p><i>Con el objetivo de integrar al grupo a todos los estudiantes a la clase.</i></p>	PC,CELULAR, TABLET	EVALUACIÓN GAMIFICADA

<p>Fase central</p>	<p>GAMIFICACIÓN JUEGO DE MESA JUEGOS TRADICIONALES DE COLOMBIA</p> <p>Se dispondrá de un juego de mesa que está distribuido por casillas y se empleara un dado para poder moverse libremente por las casillas cada casilla tendrá una pregunta que los estudiantes deberán responder se compartirá pantalla por medio de power point para que todos los estudiantes participen</p> <p>1)Se compartirá pantalla y se elegirá el orden de los grupos participantes que ya han sido previamente distribuidos por WhatsApp</p> <p>2) en el orden establecido cada grupo deberá lanzar 1 vez el dado y responder la pregunta que le hará el docente orientador acerca del juego en el que cayo su equipo.</p> <p>3)si un jugador del equipo que lleva el turno no sabe la respuesta acerca del juego de que región es, como se llama o como se juega otro compañero del equipo deberá responder por él.</p> <p>4)si nadie del equipo sabe la respuesta podrá responder al azar otro equipo que desee responder por ellos.</p> <p>5) cada equipo ganara cierta cantidad de puntos dependiendo del lugar en el que caiga el equipo que reúna más puntos será el ganador</p>	<p>PC,CELULAR, TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
---------------------	--	---------------------------	------------------------------

<p>Fase final</p>	<p>6) el juego termina para cada equipo cuando llegue a la línea de meta.</p> <p>ACTIVIDAD FINAL</p> <p>Se escribirá un numero en un cuaderno y el moderador elegirá un estudiante al azar para que adivine el numero que a escrito el moderador (docente) y si adivina el estudiante podrá elegir al estudiante que el quiera para hacerle una pregunta acerca de lo que se ha visto en la clase, si no adivina tendrá que responder el la pregunta que el profesor le realice acerca de los juegos tradicionales.</p> <p>Todos los estudiantes deberán participar.</p>	<p>PC,CELULAR, TABLET</p>	<p>EVALUACIÓN GAMIFICADA</p>
-------------------	---	-------------------------------	------------------------------

Bibliografía.

Observaciones:

EVALUACIÓN

Evaluación de tipo cualitativo

	Actividad de gamificación
Trabajo en equipo (si/no)	si
Participación de los alumnos (si/no)	si
Aprendizaje (si/no)	si
Comportamiento (si/no)	Si
Observación	Los estudiantes participaron de forma tanto individual como grupal demostrando un gran interés en las actividades de gamificación. Los grupos de clases obtuvieron excelentes resultados en las actividades de gamificación.

9. CAPITULO IV

Durante el 3 y 4 periodo del instituto técnico patios centro #2 no se realizaron actividades extra e intrauriculares de forma virtual ya que estaban atrasados en los temas debido a un paro que acababa de pasar debieron sincronizar de nuevo el cronograma académico, por directrices de la secretaria de educación se debía recuperar el tiempo dejado de trabajar que eran 58 horas de clases perdidas debido al paro nacional debido a esto algunas clases también se realizaban los días sábados y festivos . Y por lo tanto no se pueden reflejar evidencias.

CIRCULAR No. 17 de 2021

- PARA:** Gobernadores, Alcaldes y Secretarios de Educación de entidades territoriales certificadas en educación.
- DE:** Viceministra de Educación Preescolar, Básica y Media.
- ASUNTO:** Orientaciones para la recuperación efectiva del tiempo de trabajo académico por los días no laborados por directivos docentes y docentes que participaron total o parcialmente en los ceses de actividades en la vigencia 2021.
- FECHA:** 04 de julio de 2021

FUENTE: MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (MEN)

BIBLIOGRAFÍA

Deterding, S. Khaled, R., Nacke, L.E., Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. In CHI (mayo 7-12). Vancouver, Canada. <http://gamification-research.org/wpcontent/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

Kapp, K., Blair, L. y Mesch, R (2014). The gamification of learning and instruction fieldbook. Ideas into practice. EEUU: Wiley

Vergara, D. y Gómez, A.I. (2017). Origen de la gamificación educativa [en línea]. Recuperado de <http://espacioeniace.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergalarodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>

PERROTTA, Carlo et al. Game-based learning: latest evidence and future directions. NFER Research Programme, 2013. p. 1-35. (2017).

Phillips, J. B. (2015). Beyond Badges: Changing the Gamification Narrative.

ZUBIRÍA REMY, H D, (2004). El constructivismo en los procesos de enseñanza aprendizaje en el siglo XXI. México. Editorial Plaza y Valdez.

Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta para las clases de ELE. Revista electrónica didáctica Redele, Disponible en:

www.mepsyd.es/redele/revista7/Barettta.pdf . Recuperado el 15 de octubre de 2014

Laura Aymerich-Franch (2012) Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes.

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

(Redalyc.org)

Castro, M., Cabrera, M., & Trujeque, M. (2014). Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar. In Educación Handbook TV: Congreso Interdisciplinario de Cuerpos Académicos (pp. 127-134).

ECORFAN.

Briz-Ponce, L., Juanes-Mendez, J. A., Garcia-Penalvo, F. J., y Pereira, A. (2016): Effects of Mobile Learning in Medical Education: A Counterfactual Evaluation. Journal of Medical Systems, 40(6).

Raquel Ezquerro Rodríguez (2020). propuesta de gamificación en educación física trabajo de fin de grado

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/19756/EZQUERRARODRIGUEZRAQUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Hsin-Yuan, W., y Soman, D., (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education. University of Toronto, Canada: Rotman School of Management.

Quintero-González, L. (2017) Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física

<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/65514/39898>

Santamaría González, Fernando (2014). "Cómo gamificar un curso". (2014) Accesible en <http://fernandosantamaria.com/blog/tag/gamification/>. Werbach, Kevin y Dan Hunter. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.

