



*Educación Física, Recreación y Deportes. -  
Institución Educativa camilo torres*

**INFORME FINAL PRACTICA INTEGRAL DOCENTE**

**INSTITUCION EDUCATIVA**

**CAMILO TORRES**

**DOCENTE EN FORMACION:**

**ALDAIR BARRAGAN GOZALEZ**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN  
EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES  
MODALIDAD PRESENCIAL  
PAMPLONA  
2020-2**

DQS is member of:



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



*Educación Física, Recreación y Deportes. -  
Institución Educativa camilo torres*

**INFORME FINAL PRACTICA INTEGRAL DOCENTE  
INSTITUCION EDUCATIVA CAMILO TORRES**

**PRESENTADO POR:  
ALDAIR BARRAGAN GONZALEZ**

**PRESENTADO A:  
Mag. LEIDY CONSUELO ORTIZ VERA**

**TUTOR:  
Mg. Diana Andrea Vera Rivera**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN  
EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES  
PAMPLONA**

DQS is member of:



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



**2020-I**

## **TABLA DE CONTENIDO**

### **1. CAPITULO I OBSERVACION INSTITUCIONAL Y DIAGNOSTICO**

- 1.1 Reseña histórica
- 1.2. Proyecto educativo institucional
- 1.3 Marco Legal
- 1.4 Horizonte institucional
- 1.5 Principios institucionales
- 1.6 Misión
- 1.7 Visión
- 1.8 Filosofía
- 1.9 Perfil
- 1.10 Organigrama institucional
- 1.11 Símbolos institucionales
- 1.12 Manual de convivencia
- 1.13 Derechos y deberes del estudiante, docente, padres de familia.
- 1.14 Ley del menor
- 1.15 Uniformes
- 1.16 Inventario de infraestructura



1.17 Salón de deportes

1.18 Horarios

1.19 Matriz DOFA

## **2. CAPITULO II PROPUESTA PEDAGOGICA**

2.1 Título de la propuesta Pedagógica

2.2 Objetivo General

2.3Objetivos Específicos

2.4 Descripción del problema

2.5 Justificación

2.6Población

2.7Marco Teórico

## **3. CAPITULO III**

3.1 Cronograma

3.2 Ejecución de Metodología



## CAPITULO I



### 1.1. RESEÑA HISTORICA

DQS is member of:





## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

En 1963, en el mes de abril, y después de diferentes gestiones de la comunidad, se fundó la primera escuela en un lugar muy pobre y modesto. El gobierno comisaral de ese entonces nombró a la señorita YOLANDA PÉREZ (hoy señora de Policarpo Cobaleda), de origen casanareño, como primera maestra, y con un número aproximado de 70 alumnos, la mayoría de ellos del Casanare. En 1964 le fue asignado el nombre de JORGE ELIÉCER GAITÁN, por el profesor en esa época LUIS ENRIQUE CALDERÓN, quien permaneció frente a la escuela hasta el año 1967. En 1968 desempeñaron el cargo de maestros el señor JOSELIN PARRA y SONIA PUERTA. En el año 1970, contó la escuela con un número mayor de profesores, gracias al incremento de la población estudiantil.

En 1971 el doctor ALFONSO LATORRE GÓMEZ, siendo senador de la republica destino los recursos para la construcción de la planta física, la cual se puso en funcionamiento en el mes de marzo y se da apertura al grado 6 asignándole el nombre de CAMILO TORRES, atendiendo a la Resolución No. 002 del 23 de octubre de 1971, POR MEDIO DE LA CUAL SE LE CONCEDE LICENCIA DE FUNCIONAMIENTO AL GRADO PRIMERO DE ENSEÑANZA MEDIA.

Durante la administración del Doctor Jairo Hernán Benjumea se construyó una nueva sede para el Bachillerato que se dejó en servicio el tres de marzo de 1989.

### **1.2. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL**

#### **INSTITUCION EDUCATIVA CAMILO TORRES**

### **1.3. MARCO LEGAL**

#### **CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA**

Prevalece sobre cualquier disposición jurídica que exista, sus mandatos guían las conductas sociales de educadores y educandos. La gestión educativa está señalada en los artículos 41, 42, 43, 44, 45, 67, 73, 78, 79, 80, 82, 85, 86.

#### **LEY GENERAL DE EDUCACIÓN**

La Ley 115 de febrero 8 de 1994 señala los fines y objetivos educativos, el concepto de currículo; los diferentes tipos y niveles de educación. Las formas de

DQS is member of:



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



## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

participar los estudiantes, tutores y docentes en el gobierno escolar y otros aspectos relacionados con la profesionalización del servicio educativo.

### **1.4. HORIZONTE INSTITUCIONAL**

Es un proceso permanente de desarrollo humano e Institucional asumido como una investigación y construcción colectiva del ser y del quehacer de la comunidad educativa que exige revisar la concepción educativa con la cual se trabaja, facilita la integración de la comunidad educativa mediante la participación activa y permanente, el respeto a la diferencias, a la diversidad étnica y cultural; posibilita la interacción y la producción de saberes y valores, parte de la realidad institucional y local, responde por lo tanto, a las necesidades de los estudiantes y las características y necesidades de su entorno y permite mejorar la calidad de la educación mediante el ejercicio de la autonomía administrativa, pedagógica y sociocultural.

El PEI del COLEGIO CAMILO TORRES atendiendo a los criterios del artículo 15 del Decreto 1860 de agosto 3 de 1994 centra su acción en un proceso de participación de los diferentes estamentos de la comunidad educativa que comprende:

1. La formulación y deliberación.
2. La adopción
3. Las modificaciones y la agenda de proceso y el plan operativo.

Abarca el planeamiento institucional con sus diferentes fases, marco legal, programas complementarios y de extensión a la comunidad dándole identidad al colegio, y le abre caminos prospectivos.

Con la acción mancomunada de la población en general del municipio de Santa Rosalía Vichada, se pretende suplir y buscar soluciones definitivas a las diferentes necesidades que se vivencian a nivel institucional entre otras, ampliar la cobertura y mejorar la calidad de la educación.

### **1.5. PRINCIPIOS INSTITUCIONALES**

El establecimiento educativo se esfuerza por formar alumnos competentes dentro de un proceso integral, físico, psíquico, intelectual, moral, espiritual, social, afectivo, ético, cívico y demás valores humanos con desarrollo de la capacidad crítica reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico de la localidad con



## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

visión regional y nacional por medio del desarrollo de sus programas de preescolar, básica, media y los proyectos pedagógicos para lo cual se basa en los principios de la igualdad a las personas que demuestren tener las calidades requeridas en el presente proyecto educativo institucional sin distinción de raza, sexo, creencias u origen social, respetando la prevalencia de los derechos inalienables de la persona y la familia como institución básica de la sociedad, practicando en su desarrollo la libertad de cátedra.

**RESPONSABILIDAD SOCIAL:** El COLEGIO INDUSTRIAL CAMILO TORRES, como establecimiento educativo oficial, es un patrimonio educativo y cultural de la comunidad, asume con responsabilidad el cumplimiento de sus deberes y obligaciones y por lo tanto el personal de la comunidad educativa está al servicio prioritariamente de los sectores más vulnerables de la sociedad; la familia, la mujer cabeza de hogar, con el conocimiento y la práctica de los principios éticos.

**AUTONOMIA:** La institución tiene derecho a elaborar, adoptar y poner en práctica su proyecto educativo institucional, organizar las áreas fundamentales de conocimiento definidas para cada nivel, introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la ley, adaptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación Nacional, establecer su plan de estudio particular que determine los objetivos por niveles, grados y áreas, la metodología, la distribución del tiempo y los criterios de evaluación y administración.

**CONVIVENCIA:** El plantel garantiza a todos sus integrantes la libertad de expresar y difundir su pensamiento, opiniones, informar, recibir información veraz e imparcial, a presentar peticiones respetuosas y a obtener pronta solución.

Sus organismos de gobierno están instituidos para proteger a todos los integrantes de la comunidad educativa en su desarrollo integral, bienes, creencias y demás derechos fundamentales en la constitución política de Colombia, para asegurar el cumplimiento de los deberes educativos, culturales y sociales de los miembros de la familia escolar, asegurando la tolerancia de los mismos, la convivencia y la vigencia de un orden justo.



## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

**DEMOCRACIA PARTICIPATIVA:** Los integrantes de la comunidad educativa de la institución tienen el derecho a participar individual o colectivamente en la vida de la institución, a asociarse para tal efecto mediante los mecanismos establecidos en la Constitución, las leyes y el proyecto educativo institucional. El plantel facilitará la participación de la comunidad educativa en las decisiones que afecten la vida académica, cultural, recreativa, deportiva, administrativa y regional donde se encuentra ubicada.

**PROYECCIÓN:** La institución se proyecta a la comunidad educativa por medio del plan de estudio y los proyectos pedagógicos de la I.E. el aprovechamiento del tiempo libre, la protección del ambiente, la educación para la paz, la justicia, la formación de valores humanos y la educación sexual, por medio de actividades escolares, extraescolares y de proyección a la comunidad como actividades lúdicas, sociales, culturales, deportivas, de integración con la comunidad vecina.

**BIENES CULTURALES Y NATURALES:** El plantel protege las riquezas culturales y naturales de la nación.

**IDIOMA:** El idioma oficial para el desarrollo del proyecto educativo de la institución es el CASTELLANO, sin perjuicio de la enseñanza de un idioma extranjero (Inglés).

**PREVALENCIA DE LOS PRINCIPIOS:** Los principios aquí consignados son normas rectoras para la interpretación y aplicación del proyecto educativo institucional y prevalecen sobre otra norma interna.

### **1.6. MISION**

La institución educativa CAMILO TORRES, modalidad industrial fundamentada en la legislación educativa actual, tiene como misión ofrecer una verdadera formación integral pertinente en los niveles de Preescolar, Básica y Media reflejada en el desarrollo de todas las dimensiones humanas; con carácter público mixto pluricultural e inclusivo.

### **1.7. VISIÓN**

La institución educativa CAMILO TORRES, para el año **2025**, brindará un servicio educativo de reconocimiento local, departamental y nacional e inclusivo lo que facilitara la consolidación de una comunidad gestora de su propio desarrollo, respetuosos del medio ambiente, de lo público y de los derechos humanos, apropiados de los recursos existentes en cuento a ciencia, tecnología y avances científicos mediante procesos de articulación que faciliten



## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

el ingreso a la educación superior fundamentado en un PEI pertinente de alta cobertura ajustado al contexto.

### **1.8. FILOSOFÍA.**

El plantel ofrece una educación formal basada en sólidos principios éticos, morales, cívicos y ecológicos que pretenden establecer una formación integral que permita a nuestros educandos desempeñarse ante la vida, asumiendo un rol de líderes con proyección a la comunidad como gestores de una sociedad nueva.

En lo religioso atendiendo los lineamientos de la carta política sobre la libertad de culto buscamos que nuestros alumnos basados en principios de pluralidad respeten las diferentes creencias y optando libremente tomen conciencia sobre el papel orientador que desempeña cada uno de los mismos.

En lo cívico se pretende inculcar en los alumnos valores de respeto, solidaridad, honestidad, responsabilidad, liderazgo, equidad, tolerancia, justicia, cooperación, eficiencia, libertad, agradecimiento, lealtad y bondad para con sus compañeros del entorno educativo.

Queremos un alumno respetuoso de los valores patrios e institucionales, para hacer de él, sujeto útil y capaz de desempeñarse en la sociedad, consciente de la importancia que representa ser colombiano, y dispuesto a servir en la medida de sus capacidades a su región, a su departamento y a su nación. Nuestros educandos se fundamentarán en una educación sexual integral como base y orientación para evitar los diferentes desajustes que se presentan en los jóvenes.

El alumno CAMILISTA debe ser tolerante con la filosofía de la institución, las ideas políticas, los cambios científicos, tecnológicos, culturales y políticas educativas que mueven el mundo actual, desarrollando para ello un espíritu crítico que le permita tomar y aceptar decisiones independientes basada en su propia valoración y no en influencias ajenas a su quehacer diario.

Se pretende formar un alumno consciente de las necesidades de su medio para que de una manera responsable asuma la defensa, conservación, recuperación y utilización racional de los recursos naturales y de los bienes y servicios de la comunidad.

Los alumnos deben ser críticos, analíticos y recibir una formación científica que les permita saber y saber hacer para ser competentes ofreciendo alternativas de solución ante problemas planteados en su comunidad.

La institución formará alumnos capaces de pensar, crear, experimentar y mostrar resultados estimulando para ello el desarrollo mental, psicomotriz, socio afectivo y cognoscitivo. Para el cumplimiento de los fines señalados se requieren: docentes comprometidos con los cambios dinámicos, innovadores y creativos, que sean capaces de formar al estudiante integralmente.

Padres de familia responsables, atentos y comprometidos con las políticas que tiene la institución.



Buscar información actualizada, fiable y precisa sobre organizaciones, entidades y personas que puedan ser aliadas en la ejecución de los planes de mejoramiento institucional y analizar la capacidad de gestión para asumir las diferentes responsabilidades.

**LEMA:**

“EDUCAMOS INTEGRALMENTE PARA PENSAR Y ACTUAR”

**1.9. PERFIL**

Este debe guardar íntima relación con el perfil del estudiante, pero con un grado mayor de exigencias y responsabilidades. Las características y cualidades en la preparación ético-moral y cognoscitiva del docente tienen que ser superiores a las que se esperan que los alumnos desarrollen, lo cual no implica que los estudiantes no puedan superar a sus maestros en estas metas. El maestro debe dar, recibir, practicar y vivenciar lo que se les pide a los educandos y mucho más, porque él es orientador, formador, consejero y arquitecto. El educador debe:

- ✓ Ser una persona equilibrada de formación integral, justa y racional que reconozca los cambios biosíquicos en el desarrollo humano y que practique los valores humanos, para comprender, saber enfrentar y orientar los comportamientos inadecuados e inmaduros que generan conflictos entre estudiante-estudiante, maestro-estudiante y maestro-maestro.
- ✓ Auto estimarse y estimar su profesión para ejecutar responsablemente y con acierto la función social que le corresponde desarrollar con los estudiantes.
- ✓ Tener la preparación adecuada con el momento social, científico y cultural para poder proyectar sus alumnos a un futuro exitoso en el desarrollo profesional y de su cotidianidad.
- ✓ Ser ejemplar para educar a través de sus actitudes y poder solicitar la práctica de sus valores a los educandos.
- ✓ Ser abierto al cambio y asimilar las innovaciones; ser crítico y aceptar las críticas; mostrar a los alumnos las diferentes concepciones e ideologías



## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

- sobre el mundo físico, social y moral; propiciar la educación para las prácticas democráticas y cumplir con las legislaciones escolares vigentes.
- ✓ Orientar y producir métodos, técnicas e instrumentos (pruebas, preguntas, prácticas, tareas, talleres u otros tipos de experiencia), que permita evaluar interna y externamente al estudiante con el fin de saber hasta donde alcanza o supera esas expectativas sociales.
  - ✓ Un buen maestro es aquel que enseña para la vida.

### **PERFIL DEL ESTUDIANTE**

Cada institución educativa de acuerdo a las características y expectativas del medio social de los estudiantes, de la modalidad que desarrolla y las limitaciones que posee, diseña el perfil del estudiante que desea formar. El perfil son las diferentes conductas y cualidades deseables o ideales que los estudiantes deben alcanzar, para demostrarlas en la institución, en la vida personal, familiar, social y laboral.

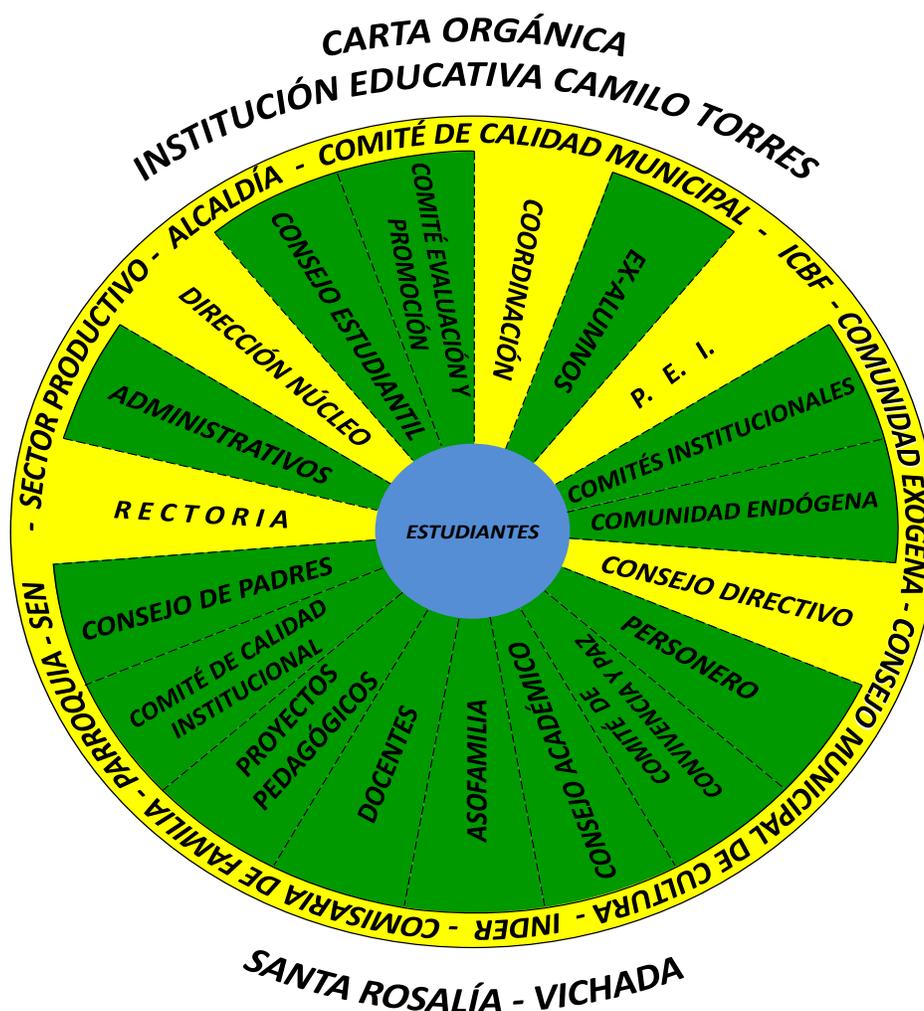
- ✓ Ser persona racional e integra con sentido crítico y analítico, capaz de recibir, aceptar y seleccionar todo aquello que contribuya a fortalecer su voluntad, enriquecer su entendimiento, alcanzar su realización personal y social.
- ✓ Afrontar con responsabilidad y acierto el comportamiento con la realidad personal, familiar y social que le corresponda vivir.
- ✓ Ser capaz de proyectarse responsablemente hacia el futuro, en las actividades sociales, laborales y en todas las que propicien el progreso personal.
- ✓ Saber y saber hacer para ser competente y que domine los conocimientos teórico-prácticos enfocados a la modalidad y hacia su formación integral, lo cual lo lleva a tener más oportunidades en el campo laboral y actuar con madurez y responsabilidad.
- ✓ Ser un líder positivo, buen compañero que practique la responsabilidad, que sea puntual, organizado y que tenga otras actitudes que le permitan actuar con racionalidad, autoestima, justicia y honradez.
- ✓ Ser un miembro activo de la comunidad donde aporte y acepte ideas que vayan en beneficio de la misma para dar, recibir, ayudar y mejorar su entorno.
- ✓ Tener hábitos de convivencias social y pacífica que le faciliten la adaptación al medio cultural y el éxito en la vida pública.



## Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres

- ✓ Ser capaces de respetar, practicar y defender los valores y derechos humanos, del niño, del adulto a nivel individual y social, en concordancia con la moral, las leyes del país y las normas del colegio.
- ✓ Vivir y actuar democráticamente.

### 1.10. ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL





### 1.11. CRONOGRAMA INSTITUCIONAL

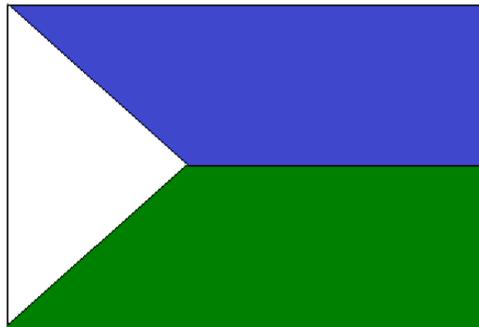
FECHA		ACTIVIDAD	RESPONSABLES
DIA	MES		
24	FEBRERO	ASIGNACION, DISTRIBUCION, DESARROLLO PROYECTO ACCION SOCIAL GRADO 10 Y 11	
10	MARZO	PROYECTO T. APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE	
23	ABRIL	IZADA DE BANDERA GRADO 9	
22	MAYO	PROYECTO INTERINSTITUCIONAL PERSONERIA MUNICIPAL	
		PROYECTO PREVENCION DE RIESGO	
17	JUNIO	ORIENTACION ESCOLAR BACHILLERATO	
		SEGUIMIENTO PROYECTOS TRANSVERSALES	
15 30	JULIO	REUNION DOCENTES	
		SEGUIMIENTO PMI TODAS LAS GESTIONES	
10-14	AGOSTO	FESTIVAL ACADEMICO, DEPORTIVO, RECREATIVO Y CULTURAL	
24		REUNION COMITÉ DE CONVIVENCIA	
16	OCTUBRE	REUNION CONSEJO DIRECTIVO	
17-20	NOVIEMBRE	AUTOEVALUCION INSTITUCION	



2		ENTREGA DE REGISTROS ACADEMICOS	

### 1. 1.10 SÍMBOLOS INSTITUCIONALES

#### LA BANDERA



#### EL ESCUDO





## **1.11 MANUAL DE CONVIVENCIA**

### **DEFINICIÓN**

Es un instrumento concebido como la carta de navegación educativa, resultado de un ejercicio concertado con todos los miembros de la comunidad educativa en donde se consignan derechos y estímulos, deberes y correctivos, procesos, procedimientos e instancias para los alumnos, docentes padres de familia de conformidad con la Constitución Política de Colombia, la Ley General de Educación, Ley 715 , Ley de la Infancia y Adolescencia y demás normatividad jurídica vigente, con el fin de facilitar el proceso educativo, la sana convivencia y la formación integral de la persona humana.

### **OBJETIVO GENERAL**

Servir de instrumento articulador, orientador y regulador de las relaciones de convivencia entre los miembros de la comunidad educativa.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Establecer pautas Claras de comportamiento, deberes y derechos de todos los miembros de la Comunidad educativa

- Fomentar actitudes y hábitos de autocontrol y autonomía acordes con la edad de los educandos que lo lleven a participar libre y conscientemente en el mejoramiento, el equilibrio y la estabilidad social.
- Asumir por convicción las normas fundamentales de la buena educación, la cultura y el respeto mutuo entre los miembros de la comunidad educativa de la IECT y la comunidad en general.



- Propiciar un ambiente educativo en el que se puedan ejercer responsablemente los derechos y exigir prudentemente, el cumplimiento de los deberes de cada miembro de la comunidad educativa.

## **PROPÓSITOS DEL MANUAL DE CONVIVENCIA.**

Propiciar un ambiente de excelentes relaciones humanas entre todos los miembros que conforman la Comunidad Educativa de la IECT

- Desarrollar en los estudiantes valores morales, éticos, cívicos y humanos, basados en el respeto mutuo, el amor, el servicio, la justicia y la libertad.
- Buscar un buen comportamiento social, y los lineamientos necesarios para propiciar un excelente rendimiento académico, alcanzando los logros propuestos de acuerdo con sus capacidades e intereses personales.
- Identificar nuevas formas y alternativas para incentivar y fortalecer la convivencia escolar y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, que permitan aprender del error, respetar la diversidad y dirimir los conflictos de manera pacífica, así como de posibles situaciones y conductas que atenten contra el ejercicio de sus derechos. (ley 1620 del 15 de marzo de 2013 y su decreto reglamentario 1965 de 2013)
- Concederá al educador el rol de orientador y mediador en situaciones que atenten contra la convivencia escolar y el ejercicio de los derechos humanos sexuales y reproductivos, así como funciones en la detección temprana de estas mismas situaciones, A los estudiantes, el manual les concederá un rol activo para participar en la definición de acciones para el manejo de estas situaciones, en el marco de la ruta de atención integral. (ley 1620 del 15 de marzo de 2013)
- Dar a conocer a los miembros de la comunidad Educativa de la Institución Educativa CAMILO TORRES sus derechos, sus deberes, las normas y los



procedimientos que facilitan una convivencia armónica.

## **JUSTIFICACIÓN.**

El Manual de Convivencia CAMILISTA es un reglamento dinámico que recoge la filosofía institucional, los principios, la misión, la visión, los compromisos, las normas, protocolo y procedimientos necesarios para un diario convivir y compartir en paz y en armonía. Contempla los procesos de mediación, conciliación y los compromisos para resolver las diferencias y expresar nuestro sentir. Promueve la participación en una cultura democrática e inclusiva que respete y reconozca al otro en su legítima individualidad.

El presente Manual tiene por objeto comprender y regular las relaciones entre los miembros y estamentos de la institución y ayudar en su buena organización, funcionamiento y convivencia.

## **DERECHOS DE LOS ALUMNOS**

1. Conocer los programas de las diferentes áreas y/o asignaturas, analizarlas y participar directamente en las modificaciones que sean necesarias.
2. Recibir clases completas de 60 minutos diariamente de acuerdo con el horario establecido dentro de un desarrollo lógico y pedagógico, con oportunidades de ser sujeto activo y no se limite a la recepción y observación, además a solicitar un balance de su rendimiento académico.
3. Que le respeten sus ideas y se les tenga en cuenta sus criterios toda vez que sean fruto del buen juicio y redunden en beneficio de la institución.



4. Derecho a recibir una educación y formación integral fundamentada en el reconocimiento, respeto y valoración de la dignidad propia y ajena, sin discriminación por razones de género, orientación o identidad sexual, etnia o condición física, social o cultural. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir una educación y formación que se fundamente en una concepción integral de la persona y la dignidad humana, en ambientes pacíficos, democráticos e incluyentes.
5. Las estudiantes embarazadas y madres de familia tendrán la continuidad como alumnas regulares de la institución educativa sin vulneración de su derecho sexual y reproductivo facilitando el libre desarrollo de su personalidad acorde con la normatividad vigente establecida por la ley durante su embarazo, parto y lactancia.
6. Servicio de restaurante escolar, Internado (alumnos sector rural) y recorrido de la buseta, cuando se justifique suficientemente su solicitud.

#### **DEBERES DE LOS ESTUDIANTES**

1. Asistir puntualmente al plantel todos los días que el calendario escolar fije como hábiles y cumplir con el horario establecido (6:45 a.m. a 12:15. m **SECCIÓN PRIMARIA**, y de 6:45 a.m. a 1:15 p.m. **SECCIÓN BACHILLERATO**).
2. Al inicio de la jornada (6:45 a.m.) durante cada semana lectiva cuando sea requerido por el disciplinario de turno, coordinador o rectoría deberán formar en los sitios asignados para tal fin, con el objetivo de escuchar las observaciones de tipo académico, formativo y disciplinario.
3. Asistir puntualmente a todas las clases, dándole igual importancia a cada una de ellas, cumpliendo con las actividades señaladas por los profesores del área o asignatura.
4. Utilizar los servicios del colegio con la compostura y el decoro que garanticen la seguridad y el bienestar de quienes lo comparten.



5. Dedicar todos sus esfuerzos y consagración para el logro adecuado de los objetivos académicos y formativos que proponen las diferentes programaciones curriculares y que cada profesor debe dar a conocer a sus alumnos.

## **DERECHOS DE LOS DOCENTES**

El docente de la Institución Educativa Camilo Torres, además de los derechos consagrados en la Constitución Política, el estatuto Docente, Ley General de Educación, y otras legislaciones vigentes, tiene derecho a:

1. Participar en las decisiones que competen a su cargo y que busquen el bienestar de la institución y la calidad de la educación.
2. Recibir siempre un trato cortés y respetuoso de parte de las directivas de la institución, estudiantes, padres de familia y demás miembros de la Comunidad Educativa.
3. No ser discriminado por razón de sus creencias políticas y/o religiosas, ni por distinciones fundadas en condiciones sociales o raciales.
4. Participar en los programas de capacitación y bienestar social y gozar de los estímulos de carácter profesional y económico que se establezcan.
5. Elegir y ser elegido para representar a los docentes en los órganos de participación democrática del gobierno escolar.
6. Solicitar y obtener los permisos, licencias y comisiones, de acuerdo con las disposiciones legales pertinentes.

## **DEBERES DE LOS DOCENTES**



## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

1. Cumplir las normas legales y directrices de carácter nacional, departamental, municipal, e institucional contribuyendo en el desarrollo integral del estudiante.
2. Participar de los procesos de reestructuración y aplicación del Manual de Convivencia y en la evaluación del clima escolar del Colegio.
3. Transformar periódicamente las prácticas pedagógicas para contribuir a la construcción de ambientes de aprendizajes democráticos y tolerantes que potencien la participación, la construcción colectiva de estrategias para la resolución de conflictos, el respeto a la dignidad humana, a la vida, a la integridad física y moral de los estudiantes.
4. Identificar, reportar y realizar el seguimiento a los casos de acoso escolar, violencia escolar y vulneración de derechos sexuales y reproductivos que afecten a estudiantes del establecimiento educativo, acorde con la normatividad vigente y con los protocolos definidos en la Ruta de Atención Integral para la Convivencia Escolar.
5. Contribuir con la formación de todos los estudiantes en los valores sociales, éticos, cívicos y espirituales, dando ejemplo de ello con su vida y respetando la identidad del Colegio como institución de carácter oficial.

### **ASISTENCIA Y PERMISOS**

Los estudiantes deben asistir puntualmente a la Institución según el horario establecido, permanecer en todas las clases y participar presentándose oportunamente en todos los actos de la comunidad, salvo que haya sido justificado, citado o remitido a otras dependencias.

Permisos y/o justificaciones por inasistencia a clases.

Cuando el estudiante ingresa al colegio después de la hora reglamentaria, (reincidencia) el padre de familia debe legalizar el retardo del estudiante, utilizando el formato que le entregara la orientadora escolar el cual debe el estudiante presentar en la Coordinación, para que le autoricen el ingreso a las aulas de clase, transcurridos 5 minutos a partir del toque de campana se cerrara el portón de ingreso a la institución, los estudiantes que registren retardos por primera vez será remitido por los disciplinarios de turno a la biblioteca escolar donde desarrollara actividades complementarias afines a los procesos académicos. Su ingreso a las



## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

aulas se autorizará a partir de la segunda hora. Cuando se genere reincidencia el estudiante se debe presentar con el padre de familia y/o acudiente autorizado con el objetivo que justifique y diligencie el formato de retardo y se establezcan compromisos ante la Coordinación de no volver a incurrir en este tipo de faltas. La inasistencia injustificada durante los cambios de clase será notificada al padre de familia y/o acudiente autorizado por parte de la coordinación. Se exceptúa los casos de retraso generados por las condiciones atmosféricas, (lluvias) fallas en el servicio de transporte

### **SALIDAS AUTORIZADAS**

Los padres de familia o acudientes deben diligenciar el formato de permisos que se encuentra en la orientación escolar, teniendo presente que si va a retirar del Colegio a su Hijo (a) durante el horario de clases, debe justificar el permiso de salida (hora, fecha, motivo y persona autorizada para la salida con el estudiante), trámite que el estudiante realizará en la Coordinación a primera hora y/o durante el primer descanso, la Coordinación le entregará la autorización de salida al estudiante. Ningún estudiante puede retirarse de la Institución sin la presencia de uno de los padres y/o adulto autorizado por escrito.

El acudiente o persona autorizada deberá identificarse ante el personal de la Institución (vigilante) en caso de no ser directamente el padre de familia quien lo retira.

Si por motivo de salud o fuerza mayor el estudiante ha dejado de asistir a la institución educativa debe presentar la excusa correspondiente, a su regreso; de no ser así perderá validez la excusa para efectos de cumplir con las actividades académicas a las que haya lugar. Esta excusa debe ser entregada en la Coordinación de la Institución escolar de manera que se autorice la presentación de actividades o evaluaciones pendientes.

El estudiante debe presentar justificaciones de inasistencia respaldadas con la firma del padre de familia y/o una certificación de una entidad de salud reconocida (EPS), a más tardar (36 horas) en el momento en que el estudiante se reintegre a la Institución. De igual forma, el estudiante debe presentar al docente(s) el formato de excusa autorizado por la Coordinación en un plazo que no exceda los 3 días hábiles para acordar con los docentes las fechas para cumplir con tareas, talleres, evaluaciones y trabajos dejados de presentar en su incapacidad; de lo contrario se perderá el derecho a las consideraciones académicas correspondientes.



### **ESTÍMULOS**

Son estímulos de reconocimiento al esfuerzo y cumplimiento del manual de convivencia:

- a. Izada del pabellón.
- b. Diploma, mención y premios especiales.
- c. Levantamiento de sanciones.
- d. Auxilios de becas otorgadas por la Secretaría de Educación, Alcaldía, cuando se presente el caso.
- e. Representar al colegio en eventos de diferentes índoles.
- f. Exaltación en el cuadro de honor.
- i. Exaltación en reuniones generales ordinarias y en el acto de clausura.
- j. Ser elegido monitor, representante al consejo directivo o personero de los estudiantes.



### 1.12 LEY DEL MENOR

Tiene por objeto establecer las normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, niñas y los adolescente, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de derechos humanos, en la constitucion politica y en las leyes, asi como su restablecimiento. Dicha garantia y proteccion sera obligacion de la familia, la sociedad y el estado.

### 1.13 UNIFORMES.

DIARIO	EDUCACION FISICA
<p><b>MUJERES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Camibuso blanco, cuello con broche, escudo del colegio al lado izquierdo según modelo; el cual debe ir sujeto a la falda.</li> <li>✓ Falda plisada-prensas, dos dedos arriba de la rodilla según diseño, modelo y tono oficializado.</li> <li>✓ Medias blancas colegial, debajo de la rodilla.</li> <li>✓ Licra negra</li> <li>✓ Zapatos negros tipo colegial de cordón.</li> </ul> <p><b>HOMBRES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Camibuso blanco, cuello con botones, con el escudo del colegio al lado izquierdo, el cual debe ir sujeto al pantalón.</li> <li>✓ Pantalón negro clásico sin prensas según diseño, modelo y tono oficializado.</li> <li>✓ Correa negra.</li> <li>✓ Medias negras NO tobilleras</li> <li>✓ Zapatos negros tipo colegial de cordón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Camiseta blanca con vivos verdes según diseño y modelo.</li> <li>✓ Sudadera verde según diseño, modelo y tono oficializado</li> <li>✓ Pantalón verde según diseño y modelo.</li> <li>✓ Medias blancas NO TOBILLERAS</li> <li>✓ Tenis Blanco. con cordón</li> <li>✓ La camiseta debe ir sujeta a la sudadera.</li> <li>✓ El cabello para las mujeres debe estar debidamente recogido con aditamentos ajustados al uniforme, (moñas, balacas, de color blanco o negro.</li> </ul>



--	--

**1.14 INVENTARIO DE INFRAESTRUCTURA  
DIAGNOSTICO DE LA PLANTA FISICA  
(BASICA SECUNDARIA Y MEDIA)**

**PLANTA INSTITUCIONAL:**

<b>RECTORIA</b>	<b>COORDINACION</b>
<b>SI</b>	<b>SI</b>
<b>SALA DE PROFESORES</b>	<b>SECRETARIA Y PAGADURIA</b>
<b>SI</b>	<b>SI</b>
<b>CAFETERIA</b>	<b>BAÑOS</b>
<b>SI</b>	<b>SI</b>
<b>PATIO CENTRAL</b>	<b>SALON DE DEPORTES</b>
<b>SI</b>	<b>NO</b>

**1.16 INVENTARIO SALON DE DEPORTES**

<b>NOMBRE</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>No</b>	<b>0</b>

**1.17 HORARIOS**

**HORARIOS DE EDUCACION FÍSICA Y DEPORTES 2020**

HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES



*Educación Física, Recreación y Deportes. -  
Institución Educativa camilo torres*

9:00 am – 10:00 am	ED. FISICA 6 B	ED. FISICA 7B	ED. FISICA 7A	ED. FISICA 6A	
10:00 am – 11:00 am	ED. FISICA 6B	ED. FISICA 7B	ED. FISICA 7A	ED. FISICA 6A	
11:15 AM – 12:15 PM		ED. FISICA 8B		ED. FISICA 8A	
12:15 PM – 1:15 PM	ED. FISICA 10	ED. FISICA 8B	ED. FISICA 9	ED. FISICA 8A	ED. FISICA 11

**1.18 MATRIZ DOFA**

<b>DEBILIDADES</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
No cuenta con un salón de deportes En el cual se brinde la adecuada clase de educación física	A todos los estudiantes se le brinda la oportunidad de recibir y practicar durante las clases
<b>FORTALEZA</b>	<b>AMENAZAS</b>
Docentes capacitados para impartir la clase	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estado en el que se encuentran algunos materiales para la realización de la clase</li> </ul>



## **CAPITULO II PROPUESTA PEDAGOGICA**

### **TITULO DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA**

Estrategia metodológica para el aprovechamiento de tiempo libre durante la pandemia a través de juegos tradicionales

### **OBJETIVO GENERAL**

Implementar una estrategia pedagógica que se fundamente en los principios de los juegos tradicionales para el aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes de la INSTITUCION EDUCATIVA CAMILO TORRES durante el tiempo libre debido a la situación que se vive actualmente a causa del virus covid-19

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Promover el buen uso del tiempo libre desde sus casa en los estudiantes de la Institución Educativa Camilo Torres
- Fortalecer la importancia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes de la Institución Educativa Camilo Torres
- Generar motivación en las estudiantes para la inclusión de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

### **DESCRIPCION DEL PROBLEMA**

En la Institución Educativa Camilo Torres ubicada en el municipio de Santa Rosalía (Vichada), se observa que los estudiantes de básica secundaria y media vocacional no hacen un buen uso del tiempo libre. Cuando se hace referencia del aprovechamiento del tiempo libre en el colegio nos referimos a la práctica de una actividad que realizan los estudiantes en su tiempo de descanso, las cuales van hacia el desarrollo integral de cada persona.

A nivel nacional vemos el esfuerzo que hace el estado en inversión en las diferentes asignaturas, considerando en cada una de ellas unos parámetros fundamentales para una buena preparación del estudiante en su vida



## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

profesional, para ellos, hemos abordado un interés en las posibles acciones que nos permitan emplear nuevas estrategias que brinden al estudiante a mejorar su perspectiva sobre el aprovechamiento de tiempo libre, la cual se hará mediante la recuperación de los juegos tradicionales.

Durante el proceso de formación de los estudiantes es de suma importancia aprender a darle un buen uso al tiempo libre, teniendo en cuenta que el uso correcto de este se ayuda a fortalecer, las relaciones familiares, sociales y culturales, que al mismo tiempo brindan al estudiante una mejora en su desarrollo personal y la integración en la sociedad. Como lo menciona HUIZINGA (1996) Planteó que en el juego y sus manifestaciones se consideran como manifestaciones de la cultura, se producen profundas transformaciones, siendo múltiples sus variaciones, sus usos reales y virtuales, su énfasis y esquematizaciones, Por medio de los juegos el niño se pone en contacto físico con los demás, gana confianza con habilidades para ser una variedad de cosas, practican el uso de las imágenes y aprenden a llevársela bien con los demás.

La práctica de los juegos tradicionales puede llegar a lograr que los estudiantes disminuyan ciertos índices de sedentarismo, estrés entre otros, las cuales son producidas por las mismas actividades diarias que realizan en casa y colegio. El juego permite crear conocimientos reales el cual va ayudar a potenciar su memoria mediante la observación del paso a paso de cada juego, al momento de practicarlo aprendan a tomar sus propias decisiones y la capacidad de elegir sin el temor a equivocarse. Como lo menciona Cabanzo (2009): El tiempo libre es uno de los espacio-temporales que más incide en la formación de las representación e imaginarios de los seres vivos, en cuanto a su perspectiva como seres colectivos y sociales; se destacan sobre todo en términos de cómo los sujetos se construyen a través de sus actividades, lúdicas, de esparcimiento, entretención y diversión Las actividades lúdicas basadas en los.

El objetivo de la realización de esta propuesta pedagógica tiene como finalidad construir una serie de estrategias lúdico-recreativas las cuales estarán orientadas al buen uso del tiempo libre de los estudiantes de Institución Educativa Camilo Torres donde se pretende brindar aporte significativo en el ámbito educativo el cual ayude a una mejore al desarrollo de las capacidades para desarrollo integral. (Crespo, Tejeiro, Pernas 2016) ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el aprovechamiento del tiempo libre es las estudiantes del colegio técnico la presentación?



## JUSTIFICACION

Al realizar una observación en la INSTITUCION EDUCATIVA CAMILO TORRES de Santa Rosalia (Vichada) a lo que concierne al contexto de la institución en el ámbito educativo y la forma en la que los estudiantes venían haciendo uso del tiempo libre antes de que el mundo entrara a cuarentena debido al nuevo virus covid-19 se ha notado que los estudiantes tienen poca participación en los diferentes espacios recreativos los cuales ayudan al desarrollo de su formación.

Vygotsky afirma “que el aprendizaje es producto de la interacción social. Mientras más interactúa el estudiante con su entorno, mayor será la calidad de su aprendizaje”. Con esto se quiere decir que el juego tiene un papel importante para el desarrollo de la socialización y la interacción entre los estudiantes mediante la comunicación. Vygotsky también describe al estudiante como una persona activa y capaz de construir su propio conocimiento, mediante afectaciones que son brindados por el entorno social que se encuentra, es ahí donde se va tomando conciencia de lo aprendido para su desarrollo personal e integral.

Siguiendo con el debido proceso de saber aprovechar los momentos de tiempo libre, teniendo en cuenta los roles, la escuela y la familia deben de ir entrelazados donde la escuela aportara todo lo concerniente a la enseñanza y aprendizaje que será fundamental en la vida del estudiante como persona, por otra parte el papel de la familia es de vital importancia ya que allí el estudiante desarrollara su personalidad y las diferentes emociones y en los dos lados encontrara la confianza necesaria para aumentar el desarrollo de su personalidad y sepa desenvolverse en los diferentes escenarios.

El estudiante comienza a tener contacto con las instrucciones y reglas de ahí, aprende lo necesario para la incorporación al trabajo en equipo dentro y fuera de la institución, por ello el docente tiene que ejercer su labor a cabalidad demostrando el amor y el cuidado, utilizando diferentes estrategias como lo son los juegos tradicionales.

La teoría cognoscitiva de Piaget nos habla sobre el desarrollo y la inteligencia humana, la cual nos hace reflexionar sobre cómo mejorar la



adaptación del ser humano en la sociedad. Piaget (1896 -1980). Creía que la infancia del individuo juega un papel importante, vital y activo con el crecimiento de la inteligencia; y que el niño aprende a través de hacer, y explorar activamente. Esta teoría se centra en la percepción y adaptación del ser humano con el entorno que lo rodea.

Piaget (1985) dice “Que el principal objetivo del juego es promover la creatividad en el estudiante, porque el juego induce a la iniciativa y al descubrimiento que a su vez le ayudará a resolver problemas”. Piaget en su teoría explica el paso a paso de los juegos partiendo de la etapa sensorio-motriz centrándose en las características del mismo. El autor nos dice que “para clasificar el juego sin tener en cuenta una teoría que explique, hace referencia a que la clasificación sirva a la explicación. “La obra sobre el juego de J. PIAGET (1896-1980) es muy valiosa por haber proporcionado en conocimiento del juego infantil hasta entonces desconocido, como era el relativo a como el juego evoluciona con arreglo al desarrollo del conocimiento.

## **POBLACION**

La población objeto de estudio son los estudiantes de la INSTITUCION EDUCATIVA CAMILO TORRES en se básica secundaria y media vocacional.

<b>POBLACION</b>	
<b>GRADO</b>	<b>NIÑOS Y NIÑAS</b>
<b>SEXTO</b>	51
<b>SEPTIMO</b>	56
<b>OCTAVO</b>	53
<b>NOVENO</b>	37
<b>DECIMO</b>	25
<b>ONCE</b>	35
<b>TOTAL</b>	257



## MARCO TEORICO

### TIEMPO LIBRE

Hace referencia al periodo de tiempo que le queda al individuo después de llevar a cabo sus obligaciones diarias, sean laborales, educativas, sociales, familiares, entre otras, para dedicarse a aquello que le produce alegría placer o que simplemente le brinda diversión o entretenimiento. Esto indica que el tiempo verdaderamente libre, está constituido por aquellos momentos de la vida en los que después de satisfacer y cumplir con las obligaciones, el ser humano se dispone a realizar una actividad, que en el mejor de los casos es elegida sin presiones, predominando de esta forma la libertad sobre las necesidades inmediatas. El propósito del tiempo libre es ofrecer a los seres humanos múltiples posibilidades de revalorizar lo cotidiano.

El uso del tiempo libre y el ocio en cuanto acción educativa implica la búsqueda del perfeccionamiento, lo mejor de la persona y por extensión, de la comunidad. Esta acción debe hacerse realidad a través de la actividad mental y física, y en la medida que se conjunten, proporcionarán una situación formativa óptima. Un segundo aspecto dentro de ese proceso sería la intencionalidad que se relaciona con la motivación y el fin que persigue una intervención determinada, y un tercer aspecto, sería la sistematización en la proyección temporal y metodología de la 23 experiencia para profundizar en la acción educativa y su trascendencia, lo cual ayudaría a estudiar críticamente la íntima relación entre educación y ocio-tiempo libre, por cuanto se considera que el ocio formativo debería ser un objetivo social dado que el desarrollo comunitario depende del desarrollo personal de sus miembros. “De ahí, la necesidad de comprender que el ocio es una realidad accesible pero el verdadero acceso no consiste en la posibilidad de hacer, se requiere una posibilidad de esparcimiento personal al que sólo se accede desde la formación. En consecuencia, el tema debe ser objeto de continuas reflexiones por parte de los actores educativos –padres, educadores, educandos-, dado que sólo a través de un plan compartido y coherente se



hará factible una oferta plural, que viabilice el libre desenvolvimiento y la libre elección de nuestros ocio más allá de las limitaciones culturales y los recursos”

(<https://repository.libertadores.edu.co/>, 2015)

## **EDUCACION FISICA**

La metodología para la enseñanza de la Educación Física parte en lo esencial desde las posiciones de las diversas ciencias que la han abordado. Hemos apreciado que los métodos de aprendizaje de la estructura de movimientos, es decir, la conducta motriz de los deportes colectivos, son comunes para todos los deportes. De esta manera le conceden a cada una de estas conductas motrices, un valor relevante a su ejecución ideal de cada movimiento característico de cada deporte, se sigue el mismo patrón, desde lo más sencillo a lo más complejo, pero siempre centrando en lo individual, es decir en la conducta motriz.

La Educación Física representa una parte importante en la formación integral del hombre, razón por la que en muchos países constantemente se hacen estudios para mejorar y perfeccionar los programas y contenidos que se imparten. La Educación Física constituye el proceso pedagógico que se realizan en las escuelas, encaminado el desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de sus convicciones de forma tal que esté en condiciones de cumplir las tareas que la sociedad le señale.

<https://www.efdeportes.com/efd50/claseef.htm>

## **OCIO Y RECREACIÓN.**

Sócrates, filósofo griego (469-399 a. de C.), afirma que “Los ratos de ocio son la mejor de todas las adquisiciones”, y ello destaca la importancia que desde la antigüedad se reconocía a la ocupación del tiempo libre que no se dedicaba a las ocupaciones principales. Por su parte, el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, define el ocio como: “Cesación del trabajo, inacción o total omisión de la actividad. Tiempo libre de una persona. Diversión u ocupación reposada...”; con lo cual este se relaciona con la ocupación del tiempo libre en aquellas tareas que no son el trabajo, o las tareas domésticas, y que por su contenido, está muy asociado a la



Recreación, que es, según la propia fuente de la RAE: “Diversión para alivio del trabajo”. (8 Muñoz M, J. (1983)

## **JUEGOS TRADICIONALES**

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o País, Son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se desarrollan sin un juguete tecnológico, si no con su propio cuerpo, o con recursos que nos brinda la naturaleza. Su objetivo puede ser variable y pueden ser tantos individuales como colectivos. Es importante explicar que los juegos tradicionales en muchas ocasiones sufren algunas alienaciones que son propias de la evolución de la cultura de una población tal motivo no podemos decir que los juegos tradicionales de cada región tengan una semblanza fidedigna de las costumbres ancestrales del lugar por el Ministerio de Educación publicó el siguiente enunciado: “Los juegos tradicionales se han ido transmitiendo de generación en generación en forma oral, pero también han ido sufriendo modificaciones y hasta cambio de nombre en algunos lugares. Hay evidencias también de incorporación de juegos occidentales a los que se le han introducido, a veces, algunas variantes locales”.

(Ministerio de Educación, 2014)

Los juegos tradicionales son frutos de la actividad del hombre, ósea de los seres humanos, ya que podemos transformarlos y adaptarlos a nuestra sociedad, nos ayudan a relacionarnos dentro de nuestro medio, incluyéndonos dentro de la sociedad. Para Jiménez (2009, citado por Chávez y Sánchez,2015) “ Son juegos que durante años y con el paso de los tiempos se siguen jugando, pasando de generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente”. De acuerdo con este autor ya que los juegos tradicionales son juegos de nuestros ancestros y a pesar del paso del tiempo se siguen jugando, ya que son los padres son los iniciadores de la educación en los niños.

(JIMENEZ, 2009)

DQS is member of:





## ORIGEN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son derivados de nuestros antepasados, Camacho (1996) define a los juegos tradicionales han existido siempre en todas las culturas y sociedades, por lo que estos se han encontrado asociados con ciertos valores y costumbres que han permitido acercar a los niños y niñas al conocimiento de su entorno. Por otro lado, el juego se ha considerado como el medio atreves del cual el niño desarrolla sus capacidades intelectuales, físicas y sociales, por lo que a través del mismo se ha contribuido de forma global al desarrollo de los niños y niñas. Como lo menciona la autora los juegos tradicionales han existido siempre en todas nuestras culturas, ya pueden ser la base fundamental para trasmitir valores, costumbres donde el estudiante se a acerque al conocimiento de su entorno educativo o dentro de su comunidad. De otra forma el estudiante desarrolla sus capacidades intelectuales, físicas y sociales ya que en este estudio buscamos que el

Estudiante mejore la inversión de su tiempo libre y con base en los juegos tradicionales nos ayudará a lograr este propósito

(Camacho1996)

## CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales tienen diferentes características, ya que son juegos que posibilitan diferentes beneficios para los estudiantes al momento de aprovechar el tiempo libre de esta manera el estudiante al jugar se vuelve creativo, rescata valores, y costumbres de nuestra cultura. Los juegos tradicionales tienen diferentes características que son de beneficio de las personas. Tales como:

- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.
- Son un elemento de integración social.
- Posibilitan desarrollar las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.



## *Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres*

Méndez (2011, citado por Camacho, 2012) “A través de los juegos populares tradicionales, el estudiante no solo pueden divertirse mientras practica habilidades y se socializa, también puede enriquecerse en formas o vidas ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones.” En mi opinión la escuela tiene un papel fundamental con respecto al a conservación de los juegos tradicionales. Por todo ello el contexto educativo es primordial para promover la enseñanza de estos juegos tradicionales. De tal manera los docentes debemos incluir estos juegos en el quehacer educativo, buscando mejorar las bases del conocimiento, la cultura y los valores y finalmente educar al estudiante.

(Méndez (2011)

DQS is member of:



THE INTERNATIONAL CERTIFICATION NETWORK



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

### 3 CAPITULO III

#### INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES

##### 3.1 Diseño cronograma

JUEGOS TRADICIONALES	SEMANAS			
	1	2	3	4
CAPACIDADES SOCIO-MOTRICES	X			
CAPACIDADES PERCEPTIVOMOTRICES		X		
CAPACIDADES FISICOMOTRICES			X	
CAPACIDAD DE ACOPLAMIENTO				X

JUEGOS TRADICIONALES	SEMANAS			
	5	6	7	8
PSICOMOTRICES	X			
INSERCIÓN SOCIAL		X		
RELACIÓN INTERPERSONAL			X	
COGNITIVAS				X



### 3.2 Ejecución metodología

Se desarrollara la misma metodología de los juegos tradicionales para el mejoramiento de las capacidades **socio-motrices** la cual nos ofrece las pautas necesarias para el aprendizaje de los mismos y el aprovechamiento del tiempo libre.

#### SEMANA 1

<b>ACTIVIDAD 3.2.1.1</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.1.2</b>
El tren ciego	Robocito
<b>ACTIVIDAD 3.2.1.3:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.1.4:</b>
Ensartar anillas con un palo	Carrera de cuadrigas

### ACTIVIDAD 3.2.1.1

#### **NOMBRE EL TREN CIEGO**

**METODOLOGÍA:** Se harán equipos entre 8-10 participantes, que formarán hileras colocando las manos sobre los hombros del compañero que tengan inmediatamente delante. Todos cierran los ojos menos el último, que debe guiar el tren mediante presiones en los hombros del que le precede, señal que este transmite al anterior. Y así hasta el primero, hasta llegar a un punto indicado por el docente.

#### **VARIANTE:**

Cambiando las formas de transmisión de indicaciones.

#### **REGLAS:**

- No abrir los ojos.
- Concentrarse bien en las presiones y que éstas no sean demasiado fuertes.
- Que la transmisión sea lo más rápida posible.

#### **GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.1.2

<b>NOMBRE:</b> ROBOCITO	
<b>METODOLOGÍA:</b> Un niño con los ojos tapados, trato de atrapar a los demás que le esquivan estos deberán moverse haciendo diferentes sonidos. Cuando toque a uno éste se la queda.	
<b>VARIANTE:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El rebocito podrá contar con ayuda de un guía.</li> <li>• Decir el nombre de quien ha sido cogido.</li> <li>• Hacer el juego desplazándose de diferentes formas.</li> </ul>	<b>REGLAS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• los que huyen no deben dejarse atrapar</li> <li>• Los que no se la quedan deben emitir continuamente sonidos para poder ser localizados.</li> <li>• Estar muy pendiente del robocito paro que no "se averíe".</li> </ul>
<b>GRAFICA</b>	
	

### ACTIVIDAD 3.2.1.3.

**NOMBRE: ENSARTAR ANILLAS CON UN PALO**

**METODOLOGÍA:** El objetivo del juego es introducir, en movimiento, un palo en una anilla que previamente hemos colocado en un sitio determinado, preferiblemente colgada. El número y lugar de colocación de los anillos lo determinará el grupo que va a participar en el juego. Es bueno situar la anilla a alturas diferentes en las distintas partidas. moverse haciendo diferentes sonidos. Cuando toque a uno éste se la queda.

**VARIANTE:**

- Nos podemos desplazar en bicicleta.
- También corriendo o montado "a burro"

**REGLAS:**

- - No puede agarrarse o sujetarse lo anilla.
- El palo se debe introducir al pasar, si no se consigue habrá que pasar otra vez.

**GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.1.4

#### NOMBRE: CARRERA EN CUADRILLAS

**METODOLOGÍA:** Grupos de cinco estudiantes. Tres de ellos de pie enlazados por los hombros, dos inclinan el tronco e introducen la cabeza o la altura de las caderas de los anteriores. El último sube sobre el tronco de los dos agarrándose con las manos a los extremos.

#### VARIANTE:

- Inventarse otras formas de desplazamiento entre los componentes.
- Gana la más original, la más segura, la más rápida

#### REGLAS

- Competición entre diferentes equipos (finalizar recorridos).
- La caída implica empezar de nuevo el recorrido.

#### GRAFICA





### 3.2.2 Ejecución metodología

Se aplicara la misma metodología de los juegos tradicionales para el mejoramiento de las capacidades preceptivo-motrices que nos brindaran las pautas necesarias para el aprendizaje de los mismos y el aprovechamiento del tiempo libre.

#### SEMANA 2.

##### ACTIVIDAD 3.2.2.1:

La gallina ciega

##### ACTIVIDAD 3.2.2.2:

Un, dos, tres pollito ingles

##### ACTIVIDAD 3.2.2.3

La ternera

##### ACTIVIDAD 3.2.2.4:

A la raya

### ACTIVIDAD 3.2.2.1

**NOMBRE: LA GALLINA CIEGA**

**METODOLOGÍA:** Se pueden hacer grupos de alumnos de 8-10 componentes colocados en forma circular. A uno de cada grupo se le tapan los ojos con un pañuelo y éste tendrá que tocar e identificar a un compañero que pasará a ocupar su lugar

**VARIANTE:**

- Organizar el grupo.
- Tocar todos los miembros del compañero y adoptar la misma postura con ojos vendados).

**REGLAS:**

- No hablar ni hacer ruidos.
- Cuidar a la gallinita ciega para que no tropiece, sin dejarse identificar.

**GRAFICA**



### 3.2.2.2

**NOMBRE: UN, DOS, TRES POLLITO INGLES**

**METODOLOGÍA:** Antes de empezar el juego se designa un jugador que será el contador. Éste se coloca en una pared colindante al terreno de juego, mientras que los demás se retiran el lado opuesto. Para los jugadores el juego consiste en avanzar hacia el "contador" hasta llegar o tocarle, sin que se les vea en movimiento. El "contador" con la espalda vuelto hacia los jugadores contará pausadamente hasta tres, diciendo: "un, dos. Tres, pollito inglés sin mover las manos ni los pies": entonces se vuelve para mirar a los jugadores, y al que vea en movimiento lo manda al lugar de donde partió.

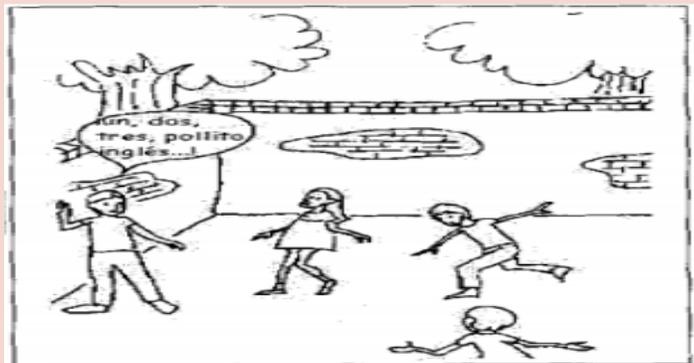
**VARIANTE:**

- A los que vea el contador se convertirán en estatuas
- Usar distintas formas de desplazamiento

**REGLAS:**

- Los jugadores aprovecharán el momento en que el "contador" está vuelto para avanzar.
- Si alguien es descubierto moviéndose empezará de nuevo.

**GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.2.3

#### NOMBRE: LA TERNERA

**METODOLOGÍA:** Se distribuye a los participantes en pequeños grupos. El juego consiste en tirar un hueso de ternera que tiene cuatro caras. A cada cara se le asigna un nombre y una función: rey/Reina-el que manda, verdugo-el que ejecuto. Pan-el que recibe los "castigos" y vino-el que se libra.

#### VARIANTE:

- Hay que originales en los castigos
- También podemos jugar con una caja de cerillas en vez de un hueso.

#### REGLAS:

- Cada jugador tira una vez.
- Todos los jugadores deberán estar de acuerdo y acatar las reglas y castigo que se determinen.

#### GRAFICA



### ACTIVIDAD 3.2.2.4

**NOMBRE:** A LA RAYA

**METODOLOGÍA:** Trazamos dos líneas paralelas entre sí y separadas las dos 6 m. Los alumnos se colocan en una de las rayas y lanzan una moneda con una mano y ojos abiertos, procurando que quede lo más cerca posible de la otra raya.

**VARIANTE:**

- Lanzar con la otra mano, con cerrados, etc.
- De espaldas

**REGLAS:**

- Puede jugarse en parejas.
- Se les puede asignar puntos a las monedas y a los objetos que lancen.

### GRAFICA





### 3.2.3 Ejecución metodología

Se aplicara la misma metodología de los juegos tradicionales para el mejoramiento de las capacidades **fisicomotrices** que nos brindaran las pautas necesarias para el aprendizaje de los mismos y el aprovechamiento del tiempo libre.

### SEMANA 3

<b>ACTIVIDAD 3.2.3.1:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.3.2:</b>
A pared	Rey de las arenas
<b>ACTIVIDAD 3.2.3.3:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.3.4:</b>
Pase de amigos	Los ocho saltos

### ACTIVIDAD 3.2.3.1

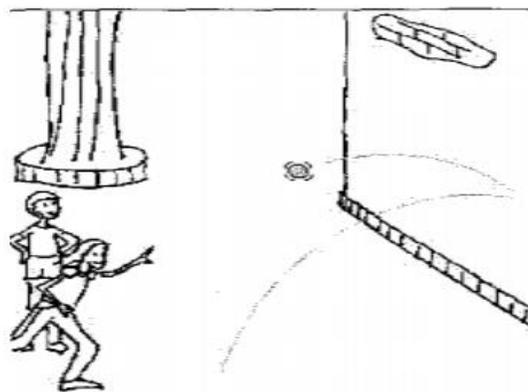
**NOMBRE: A PARED**

**METODOLOGÍA:** El juego consiste en realizar. Con una pelota, una serie de golpes seguidos contra la pared sin que caiga ésta al suelo. Y así ir salvando los niveles de dificultad que el grupo previamente ha establecido. por ejemplo: 1. Botar contra la pared 10 veces sin que caiga la pelota. 2. Lanzar la pelota contra la pared y antes de volverla a coger dar una palmada. 3. Golpear la pelota contra la pared con la cabeza y recogerla

**VARIANTE:**

- La dificultad en las acciones de golpeo y recepción pueden quedar abiertas a la creatividad del niño.
- La dificultad de las acciones puede crecer con el aumento de la velocidad en los gestos.
- NO botará la pelota en el suelo.
- Jugar a 10.

**GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.3.2

#### NOMBRE: REY DE LAS ARENAS

**METODOLOGÍA:** Es un juego de atrape. Donde uno se la "queda" y los demás intentan evitar que les cojan. Para ello deben moverse sin pisar "la arena" (suelo). Para poder desplazarse han de pisar sobre el material acordado, por ejemplo el cemento de la pista, el asfalto, bolsas, cartones o cualquier otro material que pueda. . Ponerse por el suelo. Los participantes que son cogidos. Tendrán que atrapar al resto de compañeros. Uniéndose a los que ya han sido cogidos.

#### VARIANTE:

- Diferentes formas de desplazarse.
- Cambiando la manera del atrape, con una mano, con dos, tocando, golpeando.

#### REGLAS:

- No pisar la arena.
- Si nos cogen nos la quedamos sin protestar.
- Hay que atrapar, no vale sólo tocar.

#### GRAFICA



### ACTIVIDAD 3.2.3.3

**NOMBRE: PASE DE AMIGOS**

**METODOLOGÍA:** Jugaremos en grupo y con un balón. Uno del grupo coge el balón y trata de dar a los demás sin que el balón bote. Este jugador puede asociarse con un "amigo" pasándole el balón el amigo haga su lanzamiento le devolverá el balón con un bote. Al que golpeen con el balón se sentará en el suelo, pudiéndose salvar si es capaz de coger el balón. Gana el juego el último que quede de pie.

**VARIANTE:**

- Recepcionar/lanzar con una solo mano, pie, golpeando
- Inmovilizar lo zona que nos toquen para el resto del juego.
- Jugar con varios balones.

**REGLAS:**

- Para salvarse habrá que estar totalmente sentado, no vale levantarse a por el balón.
- Se pueden usar varios amigos para asociarse con ellos.
- Hay que lanzar evitando zonas sensibles.

**GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.3.4

**NOMBRE: LOS OCHO SALTOS**

**METODOLOGÍA:** Se trazará una línea de salida. Detrás de ella se situarán todos los alumnos. Cada alumno deberá dar un máximo de ocho saltos con los pies juntos, marcando el lugar al que llegue. Ganará el juego aquel que llegue más lejos.

**VARIANTE:**

- Saltar a la pata coja.
- Variar el número de saltos.
- Saltos laterales, de espaldas, ..
- Calcular el número de pies en cada salto, número de metros

**REGLAS:**

- Batir desde los lugares señalado evitando zonas sensibles.

**GRAFICA**





### 3.2.4 Ejecución metodología

Se aplicara la misma metodología de los juegos tradicionales para el mejoramiento de la capacidad de acoplamiento que nos brindaran las pautas necesarias para el aprendizaje de los mismos y el aprovechamiento del tiempo libre.

#### SEMANA 4

##### ACTIVIDAD 3.2.4.1:

Truque

##### ACTIVIDAD 3.2.4.2:

Madre

##### ACTIVIDAD 3.2.4.3:

Carrera de sacos

##### ACTIVIDAD 3.2.4.4:

Gallinita ciega

### ACTIVIDA 3.2.4.1

#### NOMBRE: TRUQUE

**METODOLOGÍA:** Se dibuja en el suelo un rectángulo dividido en subcuadrados numerados del 1 al 8. Cada jugador tira una piedra al primer cuadrado, luego saltando a la pata coja, tratará de llevar la piedra golpeándola con el pie al cuadrado siguiente, luego al siguiente y así sucesivamente. Para ganar un punto tiene que completar todo el rectángulo.

#### VARIANTE:

- Usar distintas figuras geométricas o no.
- Utilizar la pierna poco hábil.
- En superficies lisas. cambiar el tipo de móviles.
- En superficies irregulares se podrá usar un balón poco inflado.

#### REGLAS:

- Es obligatorio tirar la piedra desde la línea establecida.
- Si tira la piedra fuera del rectángulo pierde su turno.
- Si la piedra cae en una línea se repite la tirada.
- Si no se llegó a completar el recorrido cuando nos toque, lanzaremos la piedra apuntando al cuadrado por el que nos hayamos quedado

#### GRAFICA



### ACTIVIDAD 3.2.4.2

**NOMBRE: MADRE**

**METODOLOGÍA** A través de las diferentes formas de elección que se citan en el presente fichero saldrán elegidos uno o una que hará las funciones del conductor del juego: "madre". Los demás quedarán colocados en fila detrás de dicha madre. Y realizarán los gestos y movimientos iguales a los ejecutados por ella

**VARIANTE:**

- El profesor podrá proponer a la madre movimientos y gestos donde se realicen diferentes formas de desplazamiento pasar por lugares y zonas donde tengan que mantener el equilibrio.

**REGLAS:**

- El que no haga los movimientos o gestos iguales pasará al último lugar de la fila.

**GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.4.3

#### **NOMBRE: CARRERA DE SACOS**

**METODOLOGÍA** Cada participante metida dentro de un saco deberá recorrer una distancia determinada en el menor tiempo posible.

#### **VARIANTE:**

- Pueden recorrer la distancia en grupos.
- Hacer circuitos con diferentes trayectorias.
- Diferentes tipos de desplazamientos.

#### **REGLAS:**

- Avanzar dando saltos.
- No desequilibrar a los demás.

#### **GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.4.4

#### **NOMBRE: A LA RAYA**

**METODOLOGÍA:** Trazamos dos líneas paralelas entre sí y separadas las dos 6 m. Los alumnos se colocan en una de las rayas y lanzan una moneda con una mano y ojos abiertos, procurando que quede lo más cerca posible de la otra raya.

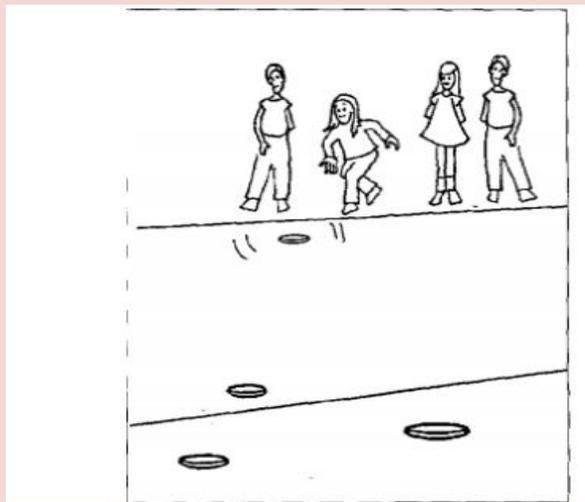
#### **VARIANTE:**

- Lanzar con la otra mano, con cerrados, etc.
- De espaldas.

#### **REGLAS:**

- Puede jugarse en parejas.
- Se les puede asignar puntos a las monedas y a los objetos que lancen.

#### **GRAFICA**



### 3.2.5 Ejecución metodología



Se desarrollara de la misma metodología de los juegos tradicionales para el mejoramiento de la capacidad psicomotriz que nos brindaran las pautas necesarias para el aprendizaje de los mismos y el aprovechamiento del tiempo libre.

## **SEMANA 5**

<b>ACTIVIDAD 3.2.5.1:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.5.2:</b>
Palitos puntuables	La olla
<b>ACTIVIDAD 3.2.5.3:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.5.4:</b>
Tres navíos en el mar	La muralla

### ACTIVIDAD 3.2.5.1

#### NOMBRE: PALITOS PUNTUABLES

**METODOLOGÍA** Necesitamos un manejo de palillos (pueden ser de los sorbetes) cada palillo tiene una cifra y los colocaremos en la palma de la mano. Se lanzan hacia arriba y depreciamos el mayor número posible con el dorso de la mano, los demás palillos se recogerán de la superficie donde hayan caído. Al final sumamos los puntos obtenidos.

#### VARIANTE:

- Podemos lanzar de pie, sentados, o la pata coja, tapándonos uno o los dos ojos.

#### REGLAS:

- Sólo se podrá usar una mano.

#### GRAFICA



### ACTIVIDAD 3.2.5.2

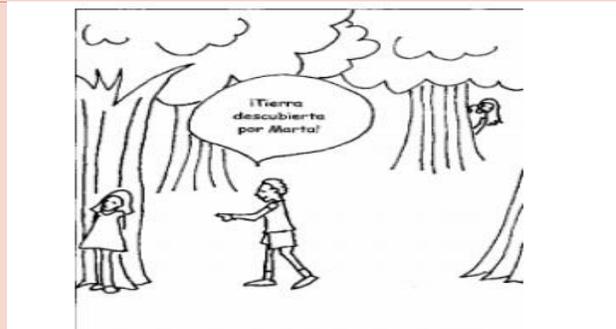
#### **NOMBRE: TRES NAVIOS EN EL MAR**

**METODOLOGÍA** Se hacen dos grupos. Se elige el grupo que huye para esconderse y el otro grupo queda contando. Luego. El grupo que está escondido gritará: "Tres navíos en el mar". Los que contaron responden: "Y otros tres en busca van...". Cuando los localizan dicen: "Tierra descubierta (y el nombre del niño que ha visto)" y lo lleva a un punto acordado de antemano. Para salvar a los compañeros descubiertos les dan en la palma de la mano y dicen: "Entre tierra pararemos".

#### **VARIANTE:**

- Utilizar distintos tipos de desplazamientos y transportes para llevar a los descubiertos.
- Cuando un participante sea descubierto tiene la obligación de colaborar en su traslado al lugar acordado.
- Si pasado un determinado tiempo el equipo perseguidor no logra descubrir al otro, se intercambiarán los papeles.

#### **GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.5.4

#### **NOMBRE: LA MURALLA**

**METODOLOGÍA** En el terreno de juego haremos dos líneas separadas o suficiente distancia. Elegimos un alumno del grupo que será el que la "ligue": a la señal del profesor el resto de alumnos intentarán llegar o la otra línea sin ser atrapados por el que la ligue. Los que sean atrapados irán a un lugar señalado formando una muralla humana agarrados de las manos, que va cerrando cada vez más el espacio por donde pasar.

#### **VARIANTE:**

- Si el juego se alarga, puede permitirse el desplazamiento lateral de la muralla.
- Cuando la muralla sea muy numerosa la podemos dividir en dos y situarlas paralelas

#### **REGLAS:**

- La cadena humana no puede moverse.
- No vale soltarse.

#### GRAFICA





### 3.2.6 Ejecución metodología

Se aplicara la misma metodología de los juegos tradicionales para el mejoramiento de la **capacidad de inserción social** que nos brindaran las pautas necesarias para el aprendizaje de los mismos y el aprovechamiento del tiempo libre.

#### SEMANA 6

<b>ACTIVIDAD 3.2.6.1:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.6.2:</b>
Palmada	La pesca
<b>ACTIVIDAD 3.2.6.3:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.6.4:</b>
La borriquita mansa	Sangre

### ACTIVIDAD 3.2.6.1

#### **NOMBRE: PALMADA**

**METODOLOGÍA** El juego se inicia sentados en corro; uno da una palmada y el que está a su derecha da otra. Así sucesivamente. Cuando alguien quiere cambiar de dirección da dos palmadas. Si uno tarda mucho en dar respuesta, se le adjudica una letra de la palabra "palmada", el primero que la complete pierde.

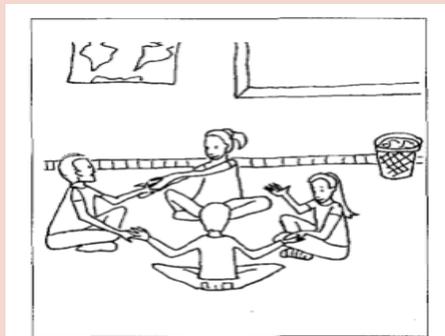
#### **VARIANTE:**

- Utilizar códigos consensuados para cambiar de sentido, hacer algún gesto.
- Cambiar la palabra, según convenga.
- Dando tres palmadas se salta un jugador. Jugar con ojos cerrados.

#### **REGLAS:**

- Si uno se equivoca. Va sumando letras de la palabra "palmada", cuando uno la completa queda eliminado.
- No vale hacerse daño dando demasiado fuerte.
- Los cuatro últimas consiguen una vida para juegos futuros.

#### **GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.6.2

#### NOMBRE: LA PESCA

**METODOLOGÍA** Se divide la clase en dos equipos "pescadores" y "peces". Los pescadores están todos agarrados de la mano (la red). Los demás jugadores deberán evitar quedar encerrados dentro del círculo de la red. Cuando se captura a uno es llevada a la pecera (lugar señalado) cuando todas son capturados se cambian los papeles

#### VARIANTE:

- Jugar por parejas (dúo de peces).
- Podemos imitar a peces y pescadores
- A la tercera vez que los pescadores se suelten, quedarán en libertad los "pescados".

#### REGLAS:

- No vale saltarse de la red.
- No salirse de los límites establecidos

#### GRAFICA



### ACTIVIDAD 3.2.6.3

#### **NOMBRE: LA BORRIQUITA MANSA**

**METODOLOGÍA** Se divide el grupo en dos subgrupos. Uno de estos hace de "borriquita mansa" colocándose agarrados entre ellos y a algún sitio en una pared (ventana, pilar... También puede ponerse uno apoyado en la pared, de pie y de frente como madre). El otro subgrupo se dispone en fila para ir saltando de uno en uno encima de la borriquita. El juego consiste en mantener el equilibrio encima de la borriquita. El que se caiga pasará a formar parte de la borriquita liberando a su componente más antiguo

#### **VARIANTE:**

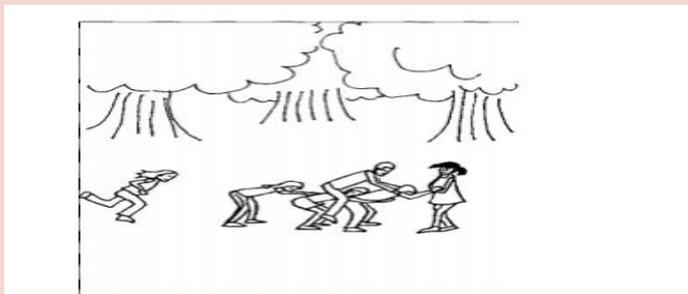
- "Churro-media manga manga entera es juego que se basa en este: consiste en subir individualmente, y preguntar ¿churro ... ? a la vez que se toca una zona del brazo (churro: muñeca, media manga: codo, manga entera: hombro), si lo aciertan la "pocha" el q esta arriba

#### **REGLAS:**

Si el grupo que hace de borriquita cede y cae al suelo, seguirá la siguiente jugada siendo el mismo.

- La borriquita mansa puede moverse, sin soltarse ni levantarse y durante un tiempo determinado para intentar hacer que los de arriba se desequilibren.

#### **GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.6.4

#### **NOMBRE: SANGRE**

**METODOLOGÍA** Se dibuja previamente un círculo grande y otro concéntrico más pequeño, se dividirá el espacio en partes iguales tantas como participantes, cada uno representará a un país. El juego la inicia uno diciendo por ejemplo -"España declara la guerra cooontraaaaa..... Italia. En ese momento todos salen a correr excepto el representante de Italia que deberá dar un salto hacia el centro del círculo pequeño y decir -"¡¡SANGRE!!". En ese momento, todos permanecerán quietos donde estaban al escuchar 'Sangre". Italia deberá conseguir, en el número de pasos previamente establecidos, pisar a cualquier representante de los otros países, si lo consigue conquista una porción de ese país. Si no es así cederá parte de su terreno o territorio al país que intentó conquistar.

#### **VARIANTE:**

- En vez de dar pasos podemos lanzar algún móvil, como pelota, bola de papel. Etc.

#### **REGLAS:**

- Quedarse en el sitio cuando se escucha "¡SANGRE!"

#### **GRAFICA**



### 3.2.7 Ejecución metodología



Se aplicara la misma metodología de los juegos tradicionales para el mejoramiento de la **capacidad de relación interpersonal** que nos brindaran las pautas necesarias para el aprendizaje de los mismos y el aprovechamiento del tiempo libre.

**SEMANA 7**

<b>ACTIVIDAD 3.2.7.1:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.7.2:</b>
La frase	Pin-pon-mate
<b>ACTIVIDAD 3.2.7.3:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.7.4:</b>
Veo- veo	La correa

### ACTIVIDAD 3.2.7.1

#### NOMBRE: LA FRASE

**METODOLOGÍA** Una persona del grupo ejercerá de madre. Hacemos dos equipos con el resto de participantes. Los participantes se sitúan en dos filas paralelas separadas entre sí y separadas de los dos primeros componentes (ver dibujo). La madre dice una palabra de comienzo a los dos primeros. Estos salen corriendo hacia donde está el resto y traen a un compañero. Una vez junto a la madre le dicen una frase que contenga dicha palabra. Mientras los primeros descansan. Este compañero va a buscar a otro y lo trae, diciéndole otra frase que tenga que ver con lo que le han dicho a él (ya no es obligatorio que aparezca la palabra de la madre). Así sucesivamente hasta completar el recorrido todos los participantes. Obtienen un tanto el grupa más rápido, y al final se ponen en común las frases y nos reímos todos.

#### VARIANTE:

- Distintas formas de desplazamiento, de salir, tracciones, transportes de compañeras, arrastres

#### REGLAS:

- Para que un equipo puntúe tiene que llegar todo el equipo a completo.
- La salida será dada por la madre y a la vez

#### GRAFICA



### ACTIVIDAD 3.2.7.2

#### NOMBRE: PIN-PON-MATE

**METODOLOGÍA** El juego consiste en pasar un balón palmeándolo sin que se caiga al suelo. Hacemos justo tres toques consecutivos y al tercero se golpea con la intención de impactar a alguno de los participantes. Al que se le da queda apartado durante una jugada. (También pueden arbitrarse otras soluciones. pagar prenda, incorporarse cuando otro sea tocado. etc.).

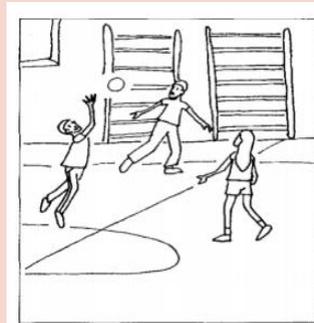
**VARIANTE:**

- Ampliando en número de toques.
- Tocar con diferentes partes del cuerpo.
- Los juegos A-E-1-O-U-¡Mate!, pin-pon-pun y 1-X-¡2! son variantes de este.

**REGLAS:**

- Utilizar un determinado espacio de juego. no se podrá salir de él.
- Cuando el tercer toque sea cogido por la persona a la que iba dirigido, el que pagará será el que lo efectuó.

**GRAFICA**



**ACTIVIDAD 3.2.7.3**

**NOMBRE: VEO-VEO**

**METODOLOGÍA** Se establecerán grupos de 8-10 alumnos, nombrando en cada grupo a alguien que se coloca en el centro y elige el nombre de un objeto que se encuentre en la sala. Estableciendo con los compañeros el siguiente diálogo: -Veo-veo, -¿Qué ves? -Una cosita. - ¿Con qué letrita es? - Empieza, empieza por la letrita.(La que sea) El primero que lo adivine pasa al centro.

**VARIANTE:**

- Representar una emoción, un objeto, etc.
- Adivinar el objeto preguntado ( se contesta sí o no)

**REGLAS:**

- Que el objeto sea visible

**GRAFICA**



**ACTIVIDAD 3.2.7.4**

**NOMBRE: LA CORREA**

**METODOLOGÍA** Alguien esconde una correa, todos la buscarán, aquel que la encuentre podrá pegar con ella a los demás, estos deben huir refugiándose en un lugar determinado.

**VARIANTE:**

- Podemos utilizar otro material (un periódico, una toalla, una pelota). -Quien sea dado quedará inmóvil, pudiendo ser salvado por los demás.
- Entorpecer el camino utilizando diferentes tipos de desplazamientos, con posturas y movimientos (sin usar los pies)

**REGLAS:**

- No pegarse fuerte
- Hay que dar por debajo de la cintura.
- No vale dar si nos encontramos en un sitio elevado.

**GRAFICA**





### 3.2.8 Ejecución metodología

Se aplicara la misma metodología de los juegos tradicionales para el mejoramiento de las capacidades cognitivas que nos brindaran las pautas necesarias para el aprendizaje de los mismos y el aprovechamiento del tiempo libre.

#### SEMANA 8.

<b>ACTIVIDAD 3.2.8.1:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.8.2:</b>
En busca del tesoro	Marro
<b>ACTIVIDAD 3.2.8.3:</b>	<b>ACTIVIDAD 3.2.8.4:</b>
Cara y cruz	Brile (cementerio)

### ACTIVIDAD 3.2.8.1

#### **NOMBRE: EN BUSCA DEL TESORO**

**METODOLOGÍA** Se dividirá la clase en cuatro grupos. Cada grupo tratará de encontrar un objeto escondido; siguiendo una serie de pistas. Aquel equipo que encuentre el objeto deberá llevarlo a un refugio previamente establecido, los equipos restantes intentarán evitarlo tocando a aquel que lo posea. El jugador que lleve el objeto podrá intentar pasarlo a uno de sus compañeros y así dificultar el trabajo de los adversarios.

**VARIANTE**  
NO TIENE

#### **REGLAS:**

- Gana el equipo que lleve el objeto al refugio sin ser tocado.
- En caso de ser capturado se iniciará de nuevo el juego

#### **GRAFICA**



### ACTIVIDAD 3.2.8.2

#### NOMBRE: MARRO

**METODOLOGÍA** Se forman dos equipos. Situados detrás de una línea separadas entre sí por una determinada distancia. Comenzará el juego cuando salga uno de los jugadores de cualquier equipo al terreno de juego (zona entre las dos líneas) gritando ¡MARRO!, con el fin de desafiar a los integrantes del equipo contrario. Al escuchar el grito saldrá un jugador del equipo contrario, quien se convertirá en perseguidor. A continuación volverá a salir otro participante del otro equipo, que será a su vez perseguidor del anterior y así sucesivamente hasta que pillen a alguno, que se unirá al equipo contrario.

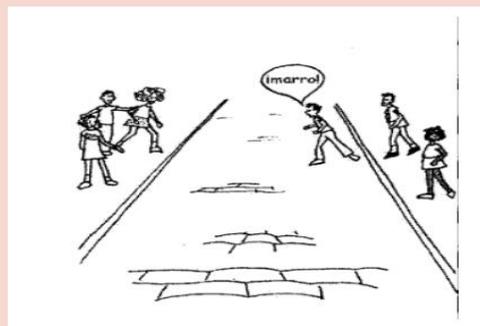
#### VARIANTE:

- Distintas formas de desplazarse: a la pata coja, con pies juntos

#### REGLAS:

- Los perseguidores tienen que respetar un orden.
- Los jugadores cogidos, pueden ser rescatados formando una cadena en la base del equipo contrario.

#### GRAFICA



### ACTIVIDAD 3.2.8.3

**NOMBRE: CARA Y CRUZ**

**METODOLOGÍA** Formamos dos equipos. Los jugadores se situarán cada uno en su campo separados por una línea central. Formarán dos filas, se colocarán dándose la espalda. Separados unos cincuenta centímetros. Un equipo se llamará cara y la otra cruz. El profesor lanza una moneda y grita cara o cruz, en función de lo que salga. El equipo que tenga el nombre gritado trotará de coger al contrario, que lógicamente huirá hacia el refugio para no ser alcanzado. El jugador tocado será eliminado.

**VARIANTE:**

- Desplazarse en diferentes formas

**REGLAS: •**

- No adelantarse al pronóstico.
- Estar tumbado, sentado, etc.
- El equipo menos rápido podrá jugar con pelotas para lanzarlas en la carrera.

**GRAFICA**



#### ACTIVIDAD 3.2.8.4

**NOMBRE: BRILE(CEMENTERIO)**

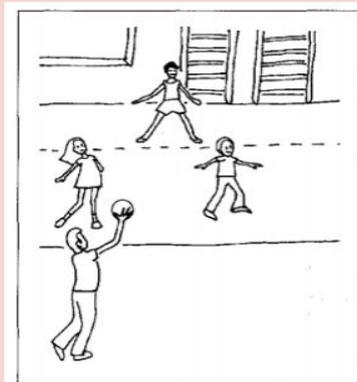
**METODOLOGÍA** Se hacen dos equipos y se distribuyen en dos zonas del campo separadas por una línea. Un componente de cada equipo se coloca detrás del equipo contrario en el "cementerio" (mirar el dibujo). El juego consiste en golpear con una pelota a todos los miembros del otro equipo. Para ello van lanzando la pelota de manera alternativa y cuando se le da a un contrario, lo enviamos al cementerio. Gana el equipo que antes consiga enviar al cementerio a todos los del equipo contrario.

**VARIANTE:**

- Lanzar con la mano no hábil, mediante golpes, etc.
- Jugar con varios móviles, en tipo y en número.

**REGLAS:**

- No vale invadir ninguna zona que no nos corresponda,
- Los lanzamientos se realizarán con las manos.

**GRAFICA**

### 3.3. ACTIVIDADES CURRICULARES VIRTUALES

#### ACTIVIDAD DE NUDOS PARA EL CAMPISMO Y LA SUPERVIVENCIA

#### ESTUDIANTE DE GRADO DECIMO REALIZANDO LA EJECUCION DE LOS DIFERENTES NUDOS

ÁREA O ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA GRADO: DECIMO  
 DOCENTE: ALDAIR BARRAGAN GONZALEZ CEL: 3228182926  
 CORREO: aldair.barragan@unipamplona.edu.co  
 HORARIO DE ATENCIÓN A PADRES Y ESTUDIANTES: DE LUNES A VIERNES DE 8 A.M. A 5:00 P.M. TIEMPO DE DESARROLLO: 8 SEMANAS

**COMPETENCIA:** Comunicación lingüística, Motriz, Axiológica corporal, Conocimiento y la interacción con el mundo físico, Aprender a aprender y Desarrollo de la conciencia y la expresión corporal

**METODOLOGIA:** Esta guía tiene tres partes para desarrollar:

1. (EXPLORACION) El estudiante debe indagar, todo lo relevante sobre el tema
2. (ESTRUCTURACION) El estudiante debe realizar la conceptualización del tema
3. (TRANSFERENCIA) El estudiante debe realizar la parte práctica y enviarlos en fotografías, videos o en un escrito, explicando cómo los hizo

**PARTE I**  
**EXPLORACIÓN: INFORMACIÓN RELEVANTE SOBRE EL TEMA**

#### NUDOS

El hacer nudos y amarres es muy común entre toda la gente pues ¿quién no los ha hecho para atar una caja o colgar una hamaca? Esta actividad conocida con el nombre de cabuyería, no siempre es muy sencilla ya que hay pocas personas que ejecutan los distintos nudos o amarres que cada ocasión exige porque para hacerlos se necesita mucha habilidad. Hacer nudos es la acción de apretar un lazo difícil de desatar; se divide en tres categorías principales que son: nudos elementales, de unión y de anclaje.



## ACTIVIDAD DE MIMO PARA LA ENSEÑANZA DE LA EXPRESION NO VEBAL

## ESTUDIANTE DE GRADO SEXTO REALIZANDO LA PRACTICA

**ÁREA O ASIGNATURA:** EDUCACIÓN FÍSICA GRADO: SEXTO A Y B  
**DOCENTE:** ALDAIR BARRAGÁN GONZÁLEZ CEL: 3228182926  
**CORREO:** aldair.barragan@unipamplona.edu.co  
**HORARIO DE ATENCIÓN A PADRES Y ESTUDIANTES:** DE LUNES A VIERNES DE 8 A.M. A 5:00 P.M. **TIEMPO DE DESARROLLO:** 6 SEMANAS

**COMPETENCIAS:** Comunicación lingüística, Motriz, Conocimiento y la interacción con el mundo físico, Aprender a aprender y Desarrollo de la conciencia y la expresión corporal

**METODOLOGÍA:** Esta guía tiene tres partes para desarrollar:

1. (EXPLORACION) El estudiante debe indagar todo lo relevante sobre el tema
2. (ESTRUCTURACION) El estudiante debe realizar la conceptualización del tema
3. (TRANSFERENCIA) El estudiante debe realizar la parte práctica (ejercicios) y enviarlos en fotografías, videos o en un escrito, explicando cómo los hizo

### EXPLORACIÓN: (INDAGACIÓN)

#### EL MIMO (RESEÑA HISTÓRICA)

Se dice que el hombre en la antigüedad imitaba las cosas para comprenderlas y dominarlas, a este arte hoy en día se le conoce como mimesis. En el periodo grecorromano, la mímica se transformó en representación. En Grecia, el mimo surgió de la danza y se complementó con música y coros. En los antiguos espectáculos romanos, un solo actor encarnaba varios personajes que se cambiaban de vestuario y de máscaras. Mucho tiempo después, en Europa, era posible ver representaciones de los mimos en plazas públicas. Fue en Italia en donde tomaron fuerza, pues se propuso una forma de comedia llamada Comedia del Arte, que era improvisada, en esta se destacan tres personajes: Arlequín, Pierrot y Colombina, muy populares y apreciados por el público. En ella, los personajes vístren ateniendo que los caracteriza y que no varía. Por su parte, los actores masculinos utilizan máscaras.



## RESCATANDO LAS DANZAS FOLCLORICAS DE NUESTRO PAIS

## PAREJA DE BAILE GRADO OCTAVO BAILANDO UN JOROPO

ÁREA O ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA GRADO: OCTAVO A Y B  
DOCENTE: ALDAIR BARRAGAN GONZALEZ CEL: 3228182926  
CORREO: aldir.barragan@unipamplona.edu.co  
HORARIO DE ATENCIÓN A PADRES Y ESTUDIANTES: DE LUNES A VIERNES DE 8 A.M. A 5:00 P.M. TIEMPO DE DESARROLLO: 6 SEMANAS

**COMPETENCIAS:** Comunicación lingüística, Motriz, Conocimiento y la interacción con el mundo físico, Aprender a aprender y Desarrollo de la conciencia y la expresión corporal

**METODOLOGÍA:** Esta guía tiene tres partes para desarrollar:

1. (EXPLORACION) El estudiante debe indagar todo lo relevante sobre el tema
2. (ESTRUCTURACION) El estudiante debe realizar la conceptualización del tema
3. (TRANSFERENCIA) El estudiante debe realizar la parte práctica (ejercicios) y enviarlos en fotografías, videos o en un escrito, explicando cómo los hizo

### PARTE I

#### EXPLORACION: (INDAGACION)

#### LA DANZA COMO TERAPIA

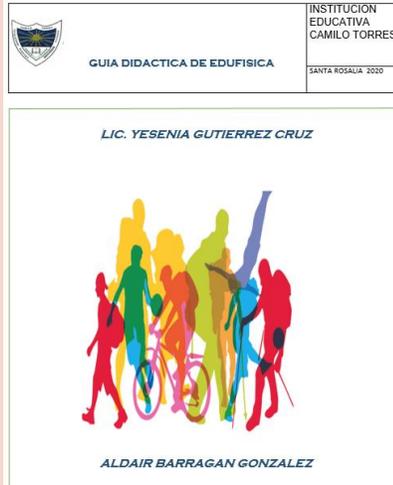
Así como la música, el teatro y las artes plásticas, la danza también es una alternativa para recobrar o fortalecer la salud. Muchas personas preocupadas por el bienestar del ser humano han generado un movimiento en torno a este arte: artistas, psicólogos y médicos, entre otros, estudian y proponen la danza como terapia. Esta disciplina es útil para todos aquellos que deseen lograr un equilibrio a nivel físico, emocional y mental.



## CAPITULO IV

### 4.1 ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

#### GUIA DIDACTICA CON UNA SERIE DE JUEGOS TRADICIONALES CON SU METODOLOGIA DE JUEGO



#### EL TREN CIEGO

Se harán equipos entre 6-10 participantes, que formarán hileras colocando las manos sobre los hombros del compañero que tengan inmediatamente delante. Todos cierran los ojos menos el último, que debe guiar el tren mediante presiones en los hombros del que le precede, señal que este transmite al anterior. Y así hasta el primero, hasta llegar a un punto indicado por el docente.

#### VARIANTE:

- Cambiando las formas de transmisión de indicaciones.

#### REGLAS:

- No abrir los ojos.
- Concentrarse bien en las presiones y que éstas no sean demasiado fuertes.
- Que la transmisión sea lo más rápida posible.



#### CAMPAMENTOS CON LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DECIMO





# Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa camilo torres

## CARTA DE PRESENTACION A LA INSTITUCION EDUCATIVA CAMILO TORRES



DQS is member of:



Formando líderes para la construcción de un  
nuevo país en paz



## CAPITULO V

### FORMATOS DE EVALUACION

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
Facultad de Educación  
Departamento de Educación Física, Recreación y Deportes

*PLAN TEORICO PRÁCTICA INTEGRAL*

ALUMNO - MAESTRO: ALDAIR BARRAGAN GONZALEZ  
SUPERVISOR: PEDRO JOSÉ BARRIENTOS MORENO  
INSTITUCIÓN: INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMILO TORRES  
FECHA: DICIEMBRE 10 DE 2020

ACTIVIDADES	PUNTAJE MAXIMO	PUNTAJE OBTENIDO
1 Demuestra dominio científico del tema y del grupo	5	4
2 Unifica criterios y aclara de conceptos y dudas	5	4
3 Emplea y domina el aspecto pedagógico y metodológico	4	4
4 Usa el lenguaje técnico de la materia	2	2
5 Dosifica el tiempo	3	3
6 Lleva el material didáctico	2	1
7 Emplea bien el material didáctico	4	3
8 Emplea bien el tablero y consigna lo principal	4	N.A
9 Refuerza a sus alumnos	3	3
10 Usa correctamente la respuesta de sus alumnos	3	3
11 Dirige y redirige las preguntas y respuestas de sus alumnos	3	2
12 Usa correctamente el manejo didáctico de la pregunta	3	2
13 Evalúa de acuerdo con el objetivo propuesto	3	3
14 Se cumplió el objetivo	4	4
15 Presentación personal excelente	2	2
TOTAL	50	

OBSERVACIONES: Su desempeño está acorde con los requerimientos del área y sus relaciones interpersonales con sus compañeros de trabajo y estudiantes fue excelente



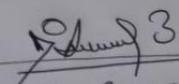
## Educación Física, Recreación y Deportes. - Institución Educativa Camilo Torres

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
Facultad de Educación  
Departamento de Educación Física, Recreación y Deportes

### NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO – MAESTRO: ALDAIR BARRAGANGONZALEZ  
SUPERVISOR: PEDRO JOSÉ BARRIENTOS MORENO  
INSTITUCIÓN: INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMILO TORRES  
GRADO 6°, 7°, 8°, 9°, 10°, 11° FECHA: DICIEMBRE 10 DE 2020.

ETAPAS	OBSERVACIÓN	%	NOTA	%
1 Administrativa	Desarrollo actividades de planeación (elaboración de plan de área y aula, construcción de guías de aprendizaje y refuerzos académicos)	30%	4.0	1.20
2 Docente y Evaluativa	Se observo compromiso, dedicación y liderazgo en el desarrollo de sus practica; en el proceso evaluativo mostro el manejo correcto y didáctico de la pregunta y reforzo permanentemente a sus estudiantes.	50%	4.5	2.25
3 Actividades extracurriculares	Se vinculo a las actividades extracurriculares propuestas por la institución educativa mostrando liderazgo y sentido de pertenencia.	20%	4.2	0.84
	NOTA DEFINITIVA	100%	4.23	4.29

Supervisor: 

Alumno – Maestro Aldair Barragán González

DQS is member of:



THE INTERNATIONAL CERTIFICATION NETWORK



Formando líderes para la construcción de un  
nuevo país en paz





### FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL SUPERVISOR – ASESOR DE PRÁCTICAS

#### INSTRUCCIONES PARA EVALUAR

ASIGNE: E = EXCELENTE  
B = BUENO  
R = REGULAR  
D = DEFICIENTE  
NA = NO APLICA

#### 1. Rol en la Institución

- Pertenencia con la institución  
        B
- Da a conocer sus inquietudes  
        E
- Cumple y respeta los conductos regulares  
        B
- Interactúa y se relaciona con facilidad y adecuadamente  
        E
- Su presentación personal es acorde a las situaciones de trabajo  
        E

#### 2. Planeación

- Proyecta estrategias de ejecución con objetivos precisos  
        B
- Es autónomo en sus decisiones  
        B
- Visiona y gestiona acciones futuras  
        B
- Su proyecto de área es acorde con el PEI  
        B

#### 3. Organización

- Elabora y presenta su proyecto de desarrollo de área  
        B
- Lleva los diarios de campo-planes de unidad de clase  
        B



- Su comunicación es fácil y asertiva  
    E
- La comunicación requerida es presentada con orden, pulcritud y estética  
    E

**4. Ejecución**

- La metodología propuesta es coherente con su plan de desarrollo  
    B
- Es puntual en el cumplimiento de sus obligaciones laborales  
    B
- Se integra a los grupos de trabajo con facilidad  
    E
- Es líder en desarrollo del trabajo de su área  
    B

**5. Control**

- Hace seguimiento continuo a las actividades desarrolladas  
    B
- Soluciona las dificultades encontradas en el desarrollo del proceso  
    B

NOMBRE DEL SUPERVISOR: PEDRO JOSÉ BARRIENTOS MORENO

FIRMA DEL ALUMNO MAESTRO: Aldair Burgan Gonzalez

FECHA: 11-12-2020



*Educación Física, Recreación y Deportes. -  
Institución Educativa camilo torres*

DQS is member of:



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