

INFORME FINAL PRACTICA INTEGRAL DOCENTE COLEGIO TÉCNICO LA PRESENTACIÓN PAMPLONA

INGRID TATIANA AGUILLON SANTOS

Cc 1005062316

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







INFORME FINAL PRACTICA INTEGRAL DOCENTE COLEGIO TÉCNICO LA PRESENTACIÓN PAMPLONA

PRESENTADO POR: **INGRID TATIANA AGUILLON SANTOS**

Cc 1005062316

PRESENTADO A: Mag. LEIDY CONSUELO ORTIZ VERA

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









TABLA DE CONTENIDO

Contenido

	CAPITULO I	5
	1.1. RESEÑA HISTORICA	
	1.2. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL	
	1.2.2 MARCO LEGAL	
	1.2.4 PRINCIPIOS INSTITUCIONALES	10
	1.2.5 MISION	
	1.2.7 FILOSOFÍA	12
	1.2.8 PERFIL 1.3 ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL	
	1.4 CRONOGRAMA INSTITUCIONAL	
	1.5 SÍMBOLOS INSTITUCIONALES	
	1.6 MANUAL DE CONVIVENCIA	19
	1.7 LEY DEL MENOR	26
	1.8 UNIFORMES	
	1.9 INVENTARIO DE INFRAESTRUCTURA	
	1.10 INVENTARIO SALON DE DEPORTES	
	1.11 HORARIOS	
_	CAPITULO II	
2	.1. IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGÍA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE .OS JUEGOS TRADICIONALES EN EL COLEGIO TÉCNICO LA	E
	2.2 OBJETIVO GENERAL:	









2.3 OBJETIVOS ESPECIFICOS	32
2.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	33
2.5 JUSTIFICACIÓN	34
2.6 POBLACIÓN	
2.7 MARCO CONCEPTUAL	
CAPITULO III	
3.1 DISEÑO (CRONOGRAMA)	47
3.2 EJECUCIÓN (METODOLOGÍA)	
3.2.1 CONOCIMIENTO Y HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS	
3.2.2 COORDINACION Y TRABAJO EN EQUIPO	
3.2.3 EXPRESION CORPORAL Y ARTISTICA	
3.2.4 JUEGOS TRADICIONALES EN EQUIPO	
3.2.5 JUEGOS TRADICIONALES CON MATERIAL ESPECIFICO	
3.2.6 HABILIDADES OCULO MANUALES Y OCULO PEDICA	
3.2.7 TRABAJO FUNCIONAL	
3.2.8 INDUCCION A UN DEPORTE	
CAPITULO IV	64
CAPITULO V	67
5.1 PLAN TEÓRICO PRACTICA INTEGRAL	67
5.2 FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO MAESTRO	68
5.3 FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL SUPUERVISOR – ASESOR DE PRÁCTICA	
5.4 FICHA DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE CLASE PRÁCTICA PROFESIONAL.	
5.5 NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL	71
CONCLUSIONES	72
BIBLIOGRAFÍA	73
ANEXOS	74







CAPITULO I



1.1. RESEÑA HISTORICA

El colegio fue fundado en el año 1883, época de situación precaria en Pamplona azotada por la violencia, las epidemias y la miseria. La salud y la Educación eran las necesidades de primer orden. Las Hermanas llegan a Pamplona el 27 de Enero de 1883 para encargarse del Hospital; pocas semanas más tarde abren una escuela gratuita para 160 niñas, por lo tanto nuestro colegio tiene su origen en el Hospital.

El hospital se separa del Colegio el 20 de Enero de 1928 quedando así constituidas dos obras independientes.

El 1924 el plantel paso a la condición de Instituto Municipal.

En 1927 inicia la construcción de la planta física, que le permite abrir las puertas a michas estudiantes, otorgándoles el título de Educación Suficiente.







En 1942 la Secretaría Departamental le reconoció el carácter y la orientación normalista dando el Diploma de Normal Regular con cuatro años de Pedagogía.

En 1951 se organiza dos instituciones con comunidades de Hnas. Independientes: El colegio La Presentación y la Normal para señoritas.

El colegio tuvo siempre gran vitalidad y después de un serio estudio de la obra por parte del gobierno de la Congregación con base en los principios de la comunidad religiosa, en 1970 se cierra, y se arrienda la planta física del colegio al gobierno departamental para que allí se traslade la Normal de Señoritas con la posibilidad de abrir una diversificación de bachillerato académico.

A la casa donde funcionaba la Normal, también de propiedad de la comunidad, se traslada la Anexa.

La Normal Nacional de Señoritas de Pamplona, pese a su larga y excelente trayectoria en la formación de Maestras termina su labor en el año de 1996, con base a las orientaciones de Ministerio de Educación Nacional.

Seguidamente se amplía el horizonte y se abre a los nuevos escenarios del siglo XXI con sus avances científicos, tecnológicos orientados hacia la Educación Media Técnica con la especialidad en Informática y Mercadeo en convenio con el SENA. Esta modalidad técnica se desarrolla con mucho éxito y en el año 2005 como fortalecimiento y prolongación de esta se funda la empresa de economía solidaria del Colegio Técnico La Presentación.

Desde su origen las Hermanas fundan el colegio con el fin de educar en la fe cristiana católica, la ciencia, la cultura a las niñas y jóvenes de la región formándolas como mujeres responsables, auténticas y cristianas. Durante muchos años ofreció el







servicio de internado para aquellas estudiantes cuyas familias no tenían residencia en la ciudad o las posibilidades de orientarlas acertadamente en sus hogares.

El objetivo se ha mantenido en su esencia adaptándose a las necesidades históricas, a los cambios de la Educación y a los avances de la tecnología.

Hoy en día se tiene en prospectiva con el convenio del SENA una propuesta en relación con un nuevo énfasis denominado Planificación para la creación y gestión de empresas.

1.2. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

1.2.1 PRESENTACION

Quienes integramos la comunidad educativa del colegio Técnico "La Presentación de Pamplona", en un ambiente de reflexión, diálogo, discusión, investigación y búsqueda conjunta, hemos "cuestionado" nuestro ser y quehacer pedagógico, a la luz de los nuevos lineamientos del cambio educativo propuesto por las políticas nacionales y la realidad de una sociedad post-moderna con sus retos y desafíos.

Conscientes que el siglo XXI presenta una dinámica de cambios enmarcados en el desarrollo de la tecnología en el campo de la informática, comunicación y competitividad empresarial, la institución educativa Colegio Técnico La Presentación de Pamplona, continua en la búsqueda de formar estudiantes en la modalidad de Asistencia Administrativa, sobre la base de los principios educativos institucionales y pedagógicos de Marie Poussepin, anhelando ofrecer a la sociedad personas competentes y capaces de generar acciones de emprendimiento y favorecer su desarrollo personal y profesional, mediante la realización de su proyecto de vida.







Al realizar el proceso de re significación del PEI desde los componentes conceptual administrativo, pedagógico y comunitario, se diseña un proceso educativo que parte fundamentalmente de una conceptualización precisa del hombre en su esencia, sus facultades y posibilidades de conocer el mundo, modificarlo con el fin de mejorar su calidad de vida, sin olvidar la misión educadora de la Congregación Hermanas Dominicas de la Presentación, siempre en búsqueda de estimular valores, despertar conciencia del propio ser y adquirir una auténtica experiencia de Dios.

1.2.2 MARCO LEGAL

El MANUAL de CONVIVENCIA INSTITUCIONAL, tiene como base las siguientes NORMAS LEGALES:

- Constitución Política Nacional de 1991.
- Ley General de Educación 115 de febrero 8 de 1994.
- Decreto Reglamentario 1860 del 3 de agosto 1994 (elementos vigentes).
- Código del Menor: Decreto 273 de 1989.
- Corte Constitucional: Sentencia No.492 de agosto 12 de 1992, sobre compromiso del estudiante frente a su tarea académica y disciplinaria.
- Decreto 2542 de 1991.
- Ley estatutaria 133 del 23 de Mayo de 1994, sobre Educación religiosa.
- ➤ El Decreto 2343 de 1996 sobre evaluación e indicadores de logros.
- Ley 30 de 1986 y Decretos reglamentario 3788 sobre prevención de la drogadicción.
- Ley 18 de 1991 sobre consumo de droga en el desempeño de actividades deportivas.
- Corte Constitucional sobre consumo de estupefacientes en centros educativos.
- Decreto 3008 de mayo 31 de 1994, Articulo 9.
- Ley 715 del 21 de Diciembre del 2001 sobre Recursos y Competencias en Educación y Salud.
- Nuevo Código disciplinario único: Ley 734 de Febrero 5 del 2002.







- Decreto 992 del 21 de Mayo del 2001 sobre funciones financieras de la rectora y el Consejo Directivo.
- Ley 80 del 1993 y su decreto reglamentario 2170 del 2002 sobre contratación.
- Ley 599 del 2000 sobre celebración indebida de contratos.
- Decreto 1850 del 13 de Agosto de 2002 sobre jornada escolar.
- ➤ Decreto 230 de Febrero 11 de 2002 y su reglamentación resolución 3055, sobre evaluación y promoción.
- Decreto 2030 del 10 de Diciembre de 2002.
- Decreto 2247 sobre Preescolar.
- Decreto 688 del 2002 sobre salarios y nuevos cargos.
- Decreto 1283 del 2002 sobre Inspección y vigilancia.
- Decreto 1278 y 2277 sobre carrera Docente.
- Decreto 1850 sobre jornadas laborales y asignación académica.
- Decreto 1286 del 27 de abril del 2005 sobre funcionamiento de la Asociación de Padres y madres de Familia.

1.2.3 HORIZONTE INSTITUCIONAL

La institución educativa Colegio Técnico la Presentación está ubicada en Calle 6 No. 2 – 99, barrio el Carmen, donde atiende a toda la comunidad estudiantil femenina, representada por los estratos 1,2 y 3, además población desplazada proveniente de diversas regiones del país y del departamento Norte de Santander. La institución educativa desde su inicio de labores ha brindado a la comunidad educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y desde hace 10 años media técnica propendiendo por la búsqueda de alternativas laborales en sus educandos y egresados. Por lo tanto, la especialidad "Técnico en Asistencia Administrativa", surge atendiendo los requerimientos y lineamientos establecidos por la Secretaría de Educación Departamental y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, para lo cual se desarrolló el siguiente proceso:







- 1º. Por la reestructuración académica del SENA donde estableció las nuevas especialidades técnicas.
- 2º. Por la homologación de la especialidad "Producción de la Información administrativa," que a partir del presente año se denomina "Técnico en Asistencia Administrativa", donde establece una nueva estructura basada por Competencias laborales y ruta modular para la especialidad.
- 3º. Por las orientaciones técnicas y académicas establecidas por el Servicio Nacional de Aprendizaje a las instituciones educativas con las cuales tiene convenio de Articulación con la Media Técnica (SENA-MEN), donde se concertó a llenar las expectativas educativas acorde a las exigencias del mundo laboral específicamente teniendo en cuenta la formación en competencias laborales.

1.2.4 PRINCIPIOS INSTITUCIONALES

- La persona y su pleno desarrollo humano integral, es el centro de toda nuestra labor educativa con una mirada inclusiva de calidad.
- Vital de todo miembro de la comunidad educativa.
- ➤ El respeto profundo por la dignidad de la persona será pilar fundamental de la democracia participativa y de una cultura de paz
- La educación es evangelizadora centrada en la persona y la formación en valores humanos cristianos. (SER)
- ➤ El compromiso cívico, social, político e incluyente de calada será fundamental en el desarrollo integral de la persona (HACER Y CONVIVIR).
- ➤ El trabajo productivo, la ciencia, la técnica y tecnología son bases del desarrollo del país (EMPRENDER).
- La investigación en el aprendizaje, será considerada como elemento de progreso, desarrollo y calidad para enfrentar los retos de la competitividad (HACER).
- ➤ La educación ambiental en nuestra institución, partirá de una "lectura comprensiva del entorno y las posibles soluciones". (SER Y HACER).
- La educación con enfoque diferencial.





1.2.5 MISION

El Colegio Técnico "La Presentación de Pamplona" de carácter oficial, confesionalmente católico, orientado por las Hnas. De la Presentación:

- Ofrece una formación integral, fundamentada en valores humano cristianos e inspirada en los principios pedagógicos de Marie Poussepin, en los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media Técnica, con especialidad en Planeación, Creación y Gestión de Empresas, que desarrolla competencia, en las estudiantes y las prepara para:
 - Enfrentar la complejidad de la sociedad actual a través de pensamiento crítico, reflexivo, investigativo;
 - Desempeñarse con eficiencia en el campo laboral;
 - Continuar su perfeccionamiento técnico en el SENA o ingresar a la educación superior.
- ➤ Brinda una educación de CALIDAD, que contribuye al desarrollo de personas integrales, felices, y auto realizadas.
- Vivencia a través del Currículo los valores propios que identifican a la comunidad Presentación: PIEDAD, SENCILLEZ Y TRABAJO.

1.2.6 VISIÓN

El Colegio Técnico "La Presentación" de Pamplona, anhela ser en los próximos años "la mejor Institución de Educación Media Técnica en Informática y Mercadeo" del Norte de Santander con:

- > TALENTO HUMANO altamente calificado en la modalidad que ofrece,
- Acceso a NUEVAS TECNOLOGIAS de Educación virtual, que nos permita abrirnos a nuevos escenarios de la pedagogía, la ciencia y la técnica.
- Modelos pedagógicos alternativos para la construcción del conocimiento que potencie el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo, creativo, investigativo y cultive la capacidad de:
 - Aprender a SER persona.
 - Aprender a CONOCER.
 - Aprender a HACER.







Aprender a CONVIVIR en ambientes democráticos, participativos, pluralistas teniendo como base el respeto a la dignidad de la persona

1.2.7 FILOSOFÍA

La simplicidad de los elementos y el colorido enmarcado en amarillo dorado simboliza la SENCILLEZ que es:

- Forma sobria vestir.
- Transparencia para conquistar altos ideales.
- Cortesía, feminidad, buenos modales.
- Autoestima, valoración de la persona como mujer.
- Prudencia para hablar y actuar.

LEMA: "PIEDAD, SENCILLEZ Y TRABAJO"

PIEDAD: COMPROMISO DE FE

- Participando y viviendo la solidaridad.
- Orando y dando testimonio de vida, en todo lugar y circunstancia.
- Demostrando amor a Dios y al prójimo.

SENCILLEZ: AUTENTICIDAD EN SU FORMA DE VIDA

- Viviendo sin apariencias.
- Siendo ella misma diciendo la verdad.
- Respetando su identidad de persona.
- Siendo humilde.

TRABAJO: APROVECHAMIENTO Y DESARROLLO OPTIMO

- Sirviendo con alegría.
- Desarrollando capacidades y talentos en el desempeño académico y escolar.
- Fortaleciendo actitudes encaminadas a la solución de problemas.







1.2.8 PERFIL

La estudiante Presentación como centro y razón de la acción educativa y desde la formación integral que recibe, se caracteriza por ser una persona que:

- Vive en comunión con Dios, consigo misma, con los demás y con la naturaleza.
- Demuestra con sus actos sentidos de pertenencia a su familia, a su institución, a su ciudad y a la patria.
- Es femenina, autónoma, creativa, justa, solidaria y respetuosa.
- Dice siempre la verdad y actúa con honestidad.
- Defiende, cuida su vida y la de los demás.
- Se apropia de su dimensión transcendente y lo manifiesta en sus actitudes.
- Asume su crecimiento personal como una prioridad para su autorrealización.
- Se hace responsable de su tiempo libre con la participación y el disfrute de eventos culturales, deportivos y artísticos dentro y fuera de la institución.
- Utiliza las TIC de manera responsable iniciando procesos de investigación.
- Frente a situaciones familiares, se hace proactiva convirtiendo las crisis en oportunidades.
- Vivencia en toda situación y circunstancia los valores de piedad, sencillez y trabajo propios de la filosofía Presentación.
- Se reconoce como persona de derechos y deberes.
- Crece en autoestima valorándose como persona y, a su vez, en la relación con los demás y su entorno.
- Se Integra y Participa asertivamente en los grupos humanos conforme a las normas básicas de convivencia actitud conciliadora y mediadora.
- Contribuye con sus actos a la conservación del Ambiente.







DE LOS DOCENTES:

Como miembro clave de la comunidad educativa, el docente cultiva sus valores, busca la calidad y se caracteriza por:

- Identificarse con la filosofía presentación.
- Ser ejemplo con sus actitudes para orientar la práctica en los valores.
- Ser una persona equilibrada, de formación integral que conozca los procesos del desarrollo para poder orientar adecuadamente a las estudiantes.
- Preparar conscientemente su tarea pedagógica y vivir en constante auto capacitación, para satisfacción personal y para mantener alto el nivel académico de la institución.
- ❖ Demostrar con su amor, entrega y paciencia su vocación y mística de maestro.
- Tener visión futurista con capacidad de trascender.
- Ser abierto al cambio y asimilar críticamente las innovaciones tecnológicas e investigativas.
- Identificarse plenamente con los principios de la institución aportando todas sus potencialidades a favor de la misma.
- Ser discreto y prudente en el uso de la palabra y perseverante a pesar de las dificultades.
- Ser cordial y comprensivo con todos los miembros de la comunidad educativa.
- Ser un líder que acompañe y oriente con dulce firmeza a sus estudiantes.
- ❖ Poseer capacidad de escucha, dialogo y excelentes relaciones humanas.
- Fomenta en las estudiantes la auto evaluación y reconocimiento de sus propias fallas.
- Utilizar metodología creativa participativa, desde la investigación, la lectura y el uso de las TIC.

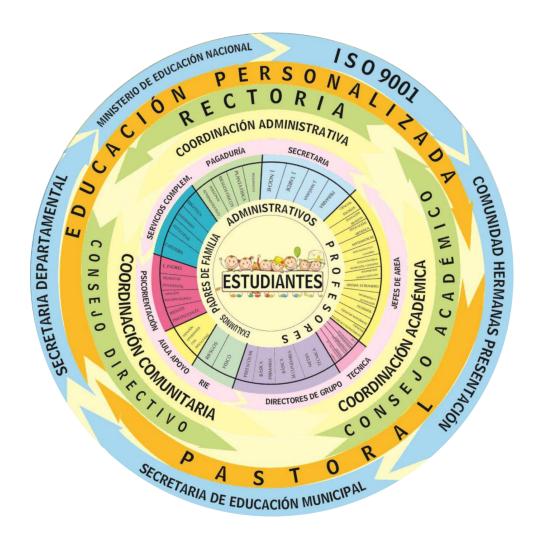






- Fomentar el uso adecuado de la tecnología en el aula.
- Tener en cuenta las capacidades individuales de las estudiantes dando un trato especial a aquellas con necesidades educativas especiales y/o talentos excepcionales.

1.3 ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL







Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750





1.4 CRONOGRAMA INSTITUCIONAL

FECHA		ACTIVIDAD	RESPONSABLES	
DIA MES				
22	ENERO	INDUCCION	DOCENTES Y DIRECTIVOS	
21	FEBRERO	JORNADA DEMOCRATICA	DOCENTES SOCIALES	
26	FEBRERO	MIERCOLES DE CENIZA	PASTORAL SOCIAL	
27	MARZO	MOMENTO	ORIENTADORES Y	
		CONGREGACIONAL	ADMINISTRATIVOS	
		VIACRUCIS	PASTORAL	
		INSTALACION GOBIERNO ESCOLAR IZADA DE BANDERA	DOCENTES SOCIALES	
24	ABRIL	MOMENTO CONGREGACIONAL	DECIMO GRADO	
		IZADA DE BANDERA JUEGOS INTERCLASES	DECIMO GRADO DOCENTE DE EDU.FISICA	
		CELEBRACION DIA DEL IDIOMA	DOCENTE LENGUA CASTELLANA	
21	MAYO	DIA MARIANO	PASTORAL	
		MOMENTO CONGREGACIONAL	NOVENO GRADO	
		IZADA DE BANDERA	NOVENO GRADO	
22	JULIO MOMENTO CONGREGACIONAL		SEXTO GRADO	
		IZADA DE BANDERA	SEXTO GRADO	
21	AGOSTO	MOMENTO	SEPTIMO GRADO	
		CONGREGACIONAL	A - B	
		IZADA DE BANDERA	SEPTIMO GRADO	
21	SEPTIEMBRE	MOMENTO CONGREGACIONAL	SEPTIMO GRADO C –D	
		IZADA DE BANDERA	SEPTIMO GRADO	





		REFLEXION SEMANA DE LA PAZ	PASTORAL
14	OCTUBRE	FIESTA A NUESTRA FUNDADORA MARIE POUSSPIN	PASTORAL
20	NOVIEMBRE	ENTREGA DE SIMBOLOS	UNDECIMO GRADO

1.5 SÍMBOLOS INSTITUCIONALES

LA BANDERA EL BLANCO significa: Lealtad que hace grande a la persona. Transparencia, verdad, sencillez y sinceridad. Pureza que es limpieza del alma y cuerpo, gusto por lo espiritual. Apertura a la acción divina. Paz, que es armonía, caridad, ternura, tolerancia y perdón. EL AZUL es: Profundidad, ausencia de superficialidad. Interioridad, silencio interior y exterior.







EL ESCUDO

Contemplamos en él la cruz, las cuentas del Rosario y en la parte central la abeja. A la vista se destaca el LEMA: "Piedad, Sencillez y Trabajo"



LA CRUZ significa amor a Jesucristo y su Evangelio.

EL ROSARIO simboliza la PIEDAD y significa:

- Gustar y amar las cosas de Dios y de su iglesia.
- Seguir las huellas de MARÍA y colocarse bajo su protección.
- Caridad manifestada en un compromiso con el más necesitado.
- Amor a la Santísima Virgen como modelo de niña y mujer.

LA ABEJA

ABEJA simboliza el trabajo que significa:

- Laboriosidad.
- Amor a un trabajo serio y responsable.
- Valoración y buen uso del tiempo con sentido de eternidad.
- Constancia en el estudio y disciplina intelectual.
- Responsabilidad permanente en el cumplimiento del deber.
- Superación constante, siempre lo mejor.
- Honestidad, honradez y justicia consigo mismo y con los otros en la realización de cualquier actividad.









1.6 MANUAL DE CONVIVENCIA

"Encargado de apoyar la labor de promoción y seguimiento a la convivencia escolar, a la educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, así como del desarrollo y aplicación del manual de convivencia y de la prevención y mitigación de la violencia escolar"

- ❖ La Rectora del establecimiento educativo, quien preside el comité
- La personera estudiantil
- El docente con función de orientación
- Los coordinadores
- El presidente del consejo de estudiantes
- Un docente de Básica Primaria y otro de Básica Secundaria y/o media Vocacional, que lidere procesos o estrategias de convivencia escolar
- Docente de Apoyo Pedagógico.

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

- Diseñar su manual de funciones.
- ❖ Fijar los criterios a tener en cuenta en la solución de conflictos (procedimientos).
- Atender los casos que les sean remitidos desde cualquier estamento de la comunidad educativa.
- Buscar alternativas de solución para lograr acuerdo entre las partes.
- Elaborar un acta sobre la situación analizada: Descripción de caso y/o compromiso.
- Promover charlas formativas de sensibilización sobre la importancia de una buena convivencia, dirigidas a los miembros de la comunidad educativa.







- Remitir al Consejo Directivo las situaciones planteadas o aquellas que después de ser orientadas, no aceptan su mediación en la solución del conflicto.
- Divulgar los derechos fundamentales, así como los de los niños, niñas y adolescentes.
- Instalar mesas de conciliación para la resolución pacífica de conflictos.
- ❖ Hacer seguimiento al cumplimiento de lo establecido en el manual de convivencia.

SESIONES: El Comité Escolar de Convivencia sesionará como mínimo una vez cada dos (2) meses. Las sesiones extraordinarias serán convocadas por el Presidente del Comité Escolar de Convivencia, cuando las circunstancias lo exijan o por solicitud de cualquiera de los integrantes del mismo.

QUÓRUM DECISORIO: El quórum decisorio del Comité Escolar de Convivencia será el establecido en su reglamento. En cualquier caso, este Comité no podrá sesionar sin la presencia del presidente, del personero estudiantil y del presidente del consejo de estudiantes. Para el caso de los centros educativos a que hace referencia el parágrafo 2 del artículo 22 de este Decreto, el Comité no podrá sesionar sin la presencia del presidente y del representante de los estudiantes.

De todas las sesiones que adelante el Comité Escolar de Convivencia se deberá elaborar un acta, la cual deberá contener como mínimo los requisitos establecidos en el artículo 10 del presente Decreto. Parágrafo. El Comité Escolar de Convivencia deberá garantizar el derecho a la intimidad y a la confidencialidad de los datos personales que sean tratados en el marco de las actuaciones que éste adelante, conforme a lo dispuesto en la Constitución Política, los tratados internacionales, en la Ley 1098 de 2006, en la Ley Estatutaria 1581 de 2012, en el Decreto 1377 de 2013 y demás normas aplicables a la materia.







PARÁGRAFO I: El Comité de convivencia no interviene en situaciones de carácter familiar, legal o jurídicas ajenos a su competencia que requieran solución desde otras instancias, externas a la institución.

PARÁGRAFO II: Este Comité de Convivencia se da su propio Manual de Procedimientos y funciones.

DE LOS DERECHOS, DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS ESTAMENTOS INSTITUCIONALES

DE LA CORRESPONSABILIDAD

En cumplimiento del principio de corresponsabilidad, cada uno de los estamentos de la comunidad educativa, deberá cumplir con sus responsabilidades específicas, respecto de la convivencia escolar.

ARTICULO DE LAS ESTUDIANTES

PERFIL: La estudiante Presentación, como centro y razón de la acción educativa, se caracteriza porque:

- Vive en comunión con Dios, consigo misma, con los demás y con la naturaleza.
- Demuestra con sus actos sentidos de pertenencia a su familia, a su institución, a su ciudad y a la patria.
- ❖ Es femenina, autónoma, creativa, justa, solidaria y respetuosa.
- Dice siempre la verdad y actúa con honestidad.
- Defiende, cuida su vida y la de los demás.
- ❖ Se apropia de su dimensión transcendente y lo manifiesta en sus actitudes.
- ❖ Asume su crecimiento personal como una prioridad para su autorrealización.







- Se hace responsable de su tiempo libre con la participación y el disfrute de eventos culturales, deportivos y artísticos dentro y fuera de la institución.
- Utiliza las TIC de manera responsable iniciando procesos de investigación.
- Frente a situaciones familiares, se hace proactiva convirtiendo las crisis en oportunidades.
- Vivencia en toda situación y circunstancia los valores de piedad, sencillez y trabajo propios de la filosofía Presentación.
- Se reconoce como persona de derechos y deberes.
- Crece en autoestima valorándose como persona y, a su vez, en la relación con los demás y su entorno.
- Se Integra y Participa asertivamente en los grupos humanos conforme a las normas básicas de convivencia actitud conciliadora y mediadora.
- Contribuye con sus actos a la conservación del Ambiente.

DERECHOS

- Vincularse al sistema educativo conforme a los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional.
- Conocer el manual de convivencia de forma que comprenda las implicaciones que éste tiene en su condición de estudiante Presentación.
- Recibir una formación integral en el marco de nuevas tendencias pedagógicas que le permita prepararse para una vida auto- realizado, responsable y productivo.
- ❖ Participar en igualdad de condiciones sin exclusión en casos de discapacidad, necesidades educativas especiales y ritmos de aprendizaje.
- Elegir y ser elegida democráticamente para integrar el Gobierno Escolar de acuerdo con los criterios establecidos.







- Expresar libremente sus opiniones siguiendo el conducto regular establecido en la institución: persona implicada en el asunto, representante de curso, titular de grupo, personera, Coordinación, Rectoría, y Consejo Directivo.
- Recibir atención oportuna respetuosa, justa y cordial de todos los estamentos institucionales, sin ninguna discriminación.
- Conocer logros, estándares y competencias de cada asignatura y los criterios para la evaluación periódica.
- Conocer los registros académicos y disciplinarios correspondientes a sus seguimientos, evaluaciones, llamados de atención, memorandos y demás.
- Presentar verbalmente y por escrito los descargos y solicitudes de rectificación oportunas cuando se considere que la apreciación es errónea.
- Ser evaluado acorde a los principios institucionales y al sistema de evaluación.
- Recibir una educación de calidad, en un ambiente de aprendizaje sano, estético y confortable a través de metodologías dinámicas e innovadoras.
- Recibir el permiso cuando lo solicite el acudiente por alguna situación de enfermedad o calamidad familiar.
- Representar al colegio en actividades extraescolares con el visto bueno de directivos y el respectivo acompañamiento.
- Recibir los estímulos y reconocimientos que otorga el colegio.
- Disfrutar del descanso, la recreación, el deporte, espacios y estímulos según los horarios y actividades programadas en la institución.
- Participar en los diferentes comités, equipos y proyectos que desarrollen el espíritu de servicio a la comunidad.
- Disfrutar en los diferentes escenarios de un ambiente de disciplina intelectual.
- Conocer el reglamento interno de todas las dependencias y servicios y tener acceso a ellos en igualdad de condiciones.





❖ Ser identificada como estudiante Presentación a través del Carnet Estudiantil

DEBERES

Toda estudiante al matricularse se compromete a:

- Asumir el manual de convivencia como directriz en su formación progresiva como estudiante presentación.
- Traer diariamente el manual de convivencia entre sus útiles escolares
- Mantener informados al padre/madre o acudiente de sus vivencias escolares y entregar oportunamente las comunicaciones que envía el colegio.
- Reportar eventos o situaciones que la afecten directamente y solicitar apoyo o asesoría a personas competentes.
- Portar adecuadamente el uniforme y las insignias institucionales para participar en las actividades curriculares y extracurriculares y por ningún motivo estar uniformada fuera del horario escolar en la calle y demás sitios que atenten contra el buen nombre y prestigio de la Institución.
- En situación de postparto cumplir con la incapacidad según criterio médico. En acuerdo con la coordinación y el representante legal, la estudiante dará cumplimiento a sus labores escolares y su hora de lactancia.
 - Cumplir con los programas y actividades estipuladas por el MEN en lo referente al servicio social en el grado Décimo y Once y la práctica, según la modalidad de la institución, como requisito para graduarse.
- Portar el carnet estudiantil o cualquier otro distintivo que adopte la institución para efectos de identificación oportuna.
- Manifestar sentido de pertenencia con actitudes de respeto hacia la patria, en toda circunstancia que lo requiera y específicamente en actos cívicos, culturales, dentro y fuera de la institución.







- Responder por los compromisos académicos adquiridos en cada una de las asignaturas: actividades extra clase, evaluaciones, consultas, talleres, exposiciones y demás.
- Demostrar principios de honestidad, lealtad consigo misma y con la institución, en prácticas evaluativas y estrategias de retroalimentación del aprendizaje.
- Aceptar de buen agrado las orientaciones y disposiciones de las compañeras que se desempeñen dentro del Gobierno Escolar mientras éstas no atenten contra la integridad de las estudiantes.
- Solicitar oportunamente los permisos estrictamente necesarios y plenamente justificados para llegar tarde, retirarse con él o la acudiente, o para no asistir al plantel. Si la ausencia es por enfermedad, calamidad familiar o cualquier otra situación, presentar la respectiva incapacidad médica o excusa, inmediatamente regrese a la institución.
- Observar un comportamiento acorde con la filosofía del Colegio dentro y fuera de la Institución
- Liderar proyectos que conlleven a la convivencia pacífica 16. Ejercitar el autocontrol que forma la voluntad para vivir la disciplina consciente y responsablemente
- Ejercitar el autocontrol que forma la voluntad para vivir la disciplina consciente y responsablemente.
- Llevar con dignidad el uniforme y presentarse con el de diario, educación física y gala, de acuerdo con el horario. Interesarse por traerlo completo, en perfecto orden y limpio, teniendo en cuenta las orientaciones de estética y buen gusto acordadas: sin grandes adornos, sin uñas pintadas de colores fuertes, pantalón de sudadera, bota recta y falda conforme al modelo establecido, medias según la ocasión, tenis completamente blancos, chaquetas correspondientes al uniforme.





- Manejar un tono de voz adecuado al lugar, situación o circunstancia evitando la contaminación auditiva.
- Aceptar con respeto las observaciones y correcciones de directivos, docentes y administrativos, reconocer sus errores y comprometerse en la corrección de los mismos.
- Honrar y enaltecer la Nación y el Colegio, a través del respeto por sus símbolos.
- Respetar y dar un trato amable a todas las personas de la Institución.
- Evitar acciones que incurran en acoso escolar (bullyng) y ciberbullyng con los miembros de la comunidad educativa.

1.7 LEY DEL MENOR

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

Artículo II. *Objeto*. El presente código tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.





Artículo III. Sujetos titulares de derechos. Para todos los efectos de esta ley son sujetos titulares de derechos todas las personas menores de 18 años. Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 34 del Código Civil, se entiende por niño o niña las personas entre los 0 y los 12 años, y por adolescente las personas entre 12 y 18 años de edad.

Parágrafo I. En caso de duda sobre la mayoría o minoría de edad, se presumirá esta. En caso de duda sobre la edad del niño, niña o adolescente se presumirá la edad inferior. Las autoridades judiciales y administrativas, ordenarán la práctica de las pruebas para la determinación de la edad, y una vez establecida, confirmarán o revocarán las medidas y ordenarán los correctivos necesarios para la ley.

Parágrafo II. En el caso de los pueblos indígenas, la capacidad para el ejercicio de derechos, se regirá por su propio sistema. El Ministerio de Relaciones Exteriores comunicó la designación del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar mediante oficio O.J.T. 03357, y de la misma forma lo hizo saber al Ministerio de Relaciones Exteriores de los Países Bajos con oficio O.J.A.T. 12640. Los normativos, los cuales deben guardar plena armonía con la Constitución Política.

ARTÍCULO IV: Ámbito de aplicación. El presente código se aplica a todos los niños, las niñas y los adolescentes nacionales o extranjeros que se encuentren en el territorio nacional, a los nacionales que se encuentren fuera del país y a aquellos con doble nacionalidad, cuando una de ellas sea la colombiana.







ARTÍCULO V: *Naturaleza de las normas contenidas en este código.* Las normas sobre los niños, las niñas y los adolescentes, contenidas en este código, son de orden público, de carácter irrenunciable y los principios y reglas en ellas consagrados se aplicarán de preferencia a las disposiciones contenidas en otras leyes.

ARTÍCULO VI: Reglas de interpretación y aplicación. Las normas contenidas en la Constitución Política y en los tratados o convenios internacionales de Derechos Humanos ratificados por Colombia, en especial la Convención sobre los Derechos del Niño, harán parte integral de este Código, y servirán de guía para su interpretación y aplicación. En todo caso, se aplicará siempre la norma más favorable al interés superior del niño, niña o adolescente.

1.8 UNIFORMES









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

PLANTA INSTITUCIONAL:











1.10 INVENTARIO SALON DE DEPORTES

 BALÓN DE FUTBOL DE SALÓN 	4
PLATILLOS NUEVOS	10
 PLATILLOS VIEJOS 	13
 BALONCES DE BALONCESTO 	60
 BALONES DE VOLEIBOL 	40
• PELOTAS	60
 CONOS GRANDES 	10
 CONOS PEQUEÑOS 	10
 COLCHONETAS 	10
 MINIPORTERIAS 	4
• BANCOS	4
CAJON SUIZO	1
• DOMINOES	5
• PARQUES	24
 PLANTA DE SONIDO 	1

1.11 HORARIOS

HORARIOS DE EDUCACION FÍSICA Y DEPORTES 2020

HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
7:00-730	Entrada				
7:30 - 8:25	5°A	5°B	5°C	4°A	4°B
8:25 - 9:20	4°A	4°B	4°C	5°A	5°B
9:20-10:45	DESCANSO				
10:45-11:40	4°C				
11:40-12:30	5°C				







1.12 MATRIZ DOFA

DEBILIDADES	OPORTINIDADES		
 Falta de concienciar a la comunidad estudiantil para el desarrollo de acciones que lleven a la relación armoniosa en la institución. El cruce de horarios en la hora de educación física El personal docente no es calificado en cada uno de sus campus de los procesos de enseñanza y aprendizaje. 	 Cuenta con las cámaras necesarias en diferentes lugares para la supervisión del estudiante y docentes. Cuenta con el material necesario para realizar las actividades académicas 		
FORTALEZAS	AMENAZAS		
Facilitar escenarios fuera de la institución para el aprovechamiento y la innovación de nuevos deportes actividades requeridas.	 El plan de contingencia en el que se encuentra la institución educativa El material de los escenarios deportivos Algunos docentes de basica primaria tienen un trato grosero con los practicantes de de cualquier area de la universidad de pamplona 		





CAPITULO II

PROPUESTA PEDAGOGICA

2.1. IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGÍA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL COLEGIO TÉCNICO LA PRESENTACIÓN.

2.2 OBJETIVO GENERAL:

Implementar una estrategia pedagógica con juegos tradicionales colombianos, para contribuir a la recuperación de la memoria cultural recreativa de Pamplona.

2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Revisión bibliográfica a través de la consulta virtual, de las herramientas existentes en los programas educativos en relación a los juegos tradicionales en Colombia.
- Realización de un diagnostico práctico inicial de conocimientos conceptuales y sicomotores de la población en la que se implementará la estrategia.
- Resignificar la importancia de los juegos tradicionales en el aula como práctica social y cultural que contribuye a la ampliación del panorama recreativo de los niños y jóvenes de la ciudad.







2.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Actualmente, los colegios y en general los establecimientos educativos tanto en Pamplona como en otras ciudades no cuentan con un plan de formación física y recreativa que permita evidenciar la transmisión de saberes, tradiciones o que de cuenta de una organización con historia recreativa que le permita a nuestros niños y niñas generar espacios personales de réplica en sus hogares, junto con sus padres, amigos, vecinos o amiguitos de cuadra o como se dice coloquialmente "la gente del barrio".

En cuanto a los juegos tradicionales y su importancia en la vida de los niños Lavega escribe: "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." (Lavega Burgués, 1995)

Tomando en cuenta lo anterior, he decidido abordar mi proyecto pedagógico con el enfoque de recuperación de la memoria¹ en tanto tomo los juegos más famosos a lo largo de los últimos 30 años y que aún viven en la memoria de la llamada generación de la guayaba y de nuestros adultos mayores. Adicional a este enfoque, propongo la documentación de la experiencia y/o de la implementación de la estrategia. Pues, es muy usual que los proyectos que se plantean y se desarrollan para las diferentes instituciones de Pamplona no queden registrados y solo quedan como un requisito para poder obtener el título. A mi parecer, esto retrasa las

¹ Memoria como concepto que implica remitir a un pasado que en algún momento y por alguna situación determinada quedó en el olvido. Un pasado que entra en acción necesita de alguna articulación para devenir en memoria; de él surgen variedad de interpretaciones: pasado como un tiempo anterior, pasado como estructura de la verdad, pasado como experiencia traumática son ejes que vertebran este concepto. (Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos, Mónica Szurmuk y Robert Mckee Irwin, 2009)







investigaciones e impide que se pueda hacer precisamente memoria sobre las experiencias exitosas aplicadas al campo institucional por parte de nosotros, los docentes en formación.

Por tanto, la problemática planteada va en dos direcciones. Por una parte, se encuentra la necesidad incomiable de poder recuperar la memoria recreativa a través de la implementación de una estrategia pedagógica que incluya los juegos tradicionales famosos en Colombia a lo largo de varias generaciones y por otra, la necesidad de plasmar la experiencia en un documento escrito que evidencie los resultados obtenidos y la aplicabilidad de la misma en trabajos futuros en las diferentes instituciones.

2.5 JUSTIFICACIÓN

Nuestra sociedad cambia a pasos inesperados. Para la muestra, la crisis pandemica en la que nos encontramos actualmente que nos ha obligado a cambiar prácticas, costumbres, hábitos y suspender toda clase de actos culturales, reuniones, espacios de intercambio verbal, formas de relacionarnos entre sí con las personas más allegadas y la comunidad en general.

Las prácticas recreativas en Pamplona y en Colombia se han ido reinventado con el paso del tiempo y poco a poco se desvanecen con cada avance tecnologico, con cada innovación en el área de entretenimiento, con cada cambio o implementación de un modelo educativo en el colegio y en el hogar. Sin embargo, pese a dichas transformaciones existe un aspecto en los estudios culturales al que acuden muchos expertos para sustentar la necesidad de recordar e investigar "la memoria".

La memoria como concepto nos permite plantear una situación comun, colectiva, del pasado que es susceptible a convertirse en objeto de estudio para poder







analizar cambios, transformaciones y en ocasiones resignificar y renovar prácticas sociales desaparecidas o escasas. Es por ello, que acudimos a los juegos tradicionales como una herramienta educativa y recreativa que existió y que actualmente puede funcionar como una estrategia valida de trabajo, en el aula de clase, con las generaciones actuales para generar nuevas prácticas colectivas e individuales, que les haga olvidar por un instante el apego a la tecnología, a los juegos de pantalla y de botones.

Si queremos estudiar los juegos tradicionales no podemos tomarlo a la ligera. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. De esto dan cuenta también los juguetes: "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre" (Retter, 1979).

¿Elementos como el papel, lápiz, tapas de gaseosa, balones, yoyo, cuerdas, pitas, cantos, estribillos y agilidad física y verbal hacen que los niños repliquen una experiencia que sus padres muy probablemente tuvieron y que se convierta también en motivo de intercambio de experiencias y por qué no? puedan transmitirlo de generación en generación.







2.6 POBLACIÓN

El proyecto pedagógico va dirigido a niñas de entre los 10 y 12 años de edad de los grados cuarto y quinto de básica primaria del Colegio La Presentación. Todas con características socioeconómicas variadas, es decir, pertenecientes a distintos grupos poblacionales y de todos los estratos sociales de la ciudad.

GRUPO	EDADES	Nº NIÑAS	TOTAL
4 ^a A	11	28	28
4 ^a B	11	32	32
4aC	10	30	30
5ºA	12	31	31
5 ^a B	12	26	26
5°C	12	31	31

2.7 MARCO CONCEPTUAL

"En el campo de la historia como disciplina científica donde se realiza la reconstrucción de las memorias como diferentes formas de representación de acontecimientos del pasado. Estas reconstrucciones están edificadas sobre la selección o representación consientes o inconscientes de quienes escribieron o narraron la historia; son representaciones de representaciones y es por este motivo que comienza a problematizarse el concepto de verdad histórica" (Mckee Irwin, 2009). Tomando esta postura, me remito a los estudios donde el hombre para una vida armónica con su medio y consigo mismo crea mecanismos sociales para







recrearse y esta recreación viene a satisfacer las necesidades particulares que serán una respuesta adaptativa al medio socio-cultural y físico que lo rodea.

Las formas de recreación en cada comunidad demuestran procesos culturales con características y son estos procesos los que interesan al antropólogo: cómo, que hacen, cuando, por qué, para qué, desde cuando; son los interrogantes que debe resolver. Al revisar el pasado mediante estas mismas preguntas, buscamos rescatar los elementos recreativos que han ido desapareciendo por el contacto con nuevas realidades. Esto servirá para planear espacios físicos, actividades o eventos que respondan apropiadamente a necesidades culturales y físicas de los miembros de una comunidad, mejorándose así el modo de vida del habitante de la región.

Al investigar los orígenes de los juegos tradicionales y cómo cada uno de estos juegos surge en combinación con elementos culturales de la época, se hallan contenidos mágicos, religiosos, ligados a los dioses que referencian que estos juegos no eran (ni son) un mero pasatiempo.

"El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. (...) Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños." (Plath, 1998)

Tomando en cuenta todo lo anterior, en el contexto contemporáneo colombiano, los **juegos tradicionales** son aquellos **juegos** que se practican en una región, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados,







solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) Y, cabe aclarar, que, aunque poca es la historia existente a cerca del origen de cada uno de los juegos en nuestro país, si existe una apropiación cultural que varia dependiendo de los territorios en donde se practican.

Es de resaltar, que los juegos tradicionales como se menciona en el párrafo inicial, son un elemento importante en la cultura de cada región de nuestro país. Aquí en Colombia, al igual que el conjunto de tradiciones y costumbres, los juegos se pueden dividir por regiones geográficas, pues existe en el juego una gran carga de tradición derivada de cada contexto cultural y por ende hay una relación directa con las prácticas sociales existentes en cada comunidad. A razón de ello, es que muchas veces hablamos de juegos comunes en ciertos territorios de la zona o región andina y desconocemos los juegos propios o típicos de la Costa Pacífica, por ejemplo. Sin embargo, existen juegos comunes en todo el territorio nacional y se dividen dependiendo del uso de sus materiales, el espacio y las habilidades o destrezas físicas.

Pero ¿cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. Pues, a través de los mismos podemos transmitir a los niños valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega (Öfele, 1998).







A continuación, realizaré una breve descripción de los juegos más conocidos en Colombia a lo largo de los últimos 40 años.

JUEGOS CON OBJETOS

- ♣ EL TROMPO: Un objeto de forma de cónica en plástico o en su mayoría trompos de madera, que, al ser envuelto y lanzado, con una pita delgada, empezaba a bailar sobre el suelo. Una vez aprendida la técnica de lanzar, la tarea era perfeccionar diferentes trucos: ponerlo a girar sobre la mano, que bailara al revés o hacerlo volar. El secreto de un buen trompo 'bailador' estaba en la calidad de la pita.
- ♣ EL YOYO: Dos discos gruesos de madera o plástico, unidos con un pequeño eje en el cual se envolvía un pedazo de pita para subir y bajar con el impulso de la mano, así era el yoyo. La destreza estaba en aprender diferentes trucos del yoyo o maniobras entrecruzando la pita para hacer varias figuras.
 Con el tiempo ha evolucionado con motivos de series animadas impresas en sus caras e incorporando luces que cambian de color con el 'sube y baja'.
- ♣ LA COCA: Proveniente de la cultura Azteca, este artefacto se ha popularizado por toda Latinoamérica. ¿Cómo se juega el juego de la coca? Entre los colombianos es muy familiar jugar con un tallo enlazado a una bola que tiene que incrustarse allí. Aunque pareciera sencillo, requiere de bastante destreza y puntería. También se presta para diferentes trucos y jugadas. Cocas hay de todos los tamaños, colores y materiales







YERMIS: Se arman dos equipos con igual número de jugadores. Se recolectan un grupo de tapas de gaseosa de ocho a doce y se alistan los palos que harán las veces de bates. Se elegirá quienes inician el juego óseo quienes atacan y quienes defienden, el equipo que defiende coge el bate y uno de los jugadores va hasta el sitio donde se han apilado las tapas una sobre otra. Cada jugador puede lanzar la pelota contra la pila a una distancia de tres o cuatro metros, cuando la logré derribar debe salir corriendo a defenderse, si ninguno del equipo lo logra le tocara el turno al contrario y así sucesivamente.

El juego consiste en que los dos equipos se enfrentan, el equipo que recibe la pelota debe tratar de ponchar a sus contrarios haciéndose pases entre ellos mismos, por su parte el equipo que batee debe intentar armar nuevamente las tapas defendiéndose con los bates y lanzando la pelota lo más lejos posible,

Si no se logran armar las tapas y todos los integrantes del equipo bateador son ponchador el turno de batear se cede al otro grupo.

cuando se logra armar las tapas el equipo grita "Yermis", se comprueba que se

armó bien la pila y si es así el equipo triunfador vuelve a batear.

- ↓ YAS: La rapidez es la clave aquí. El yaz se compone de una pequeña pelota y
 un grupo de fichas, hay que lanzar la bola e intentar atrapar la mayor cantidad
 de fichas antes de que vuelva a caer al piso. El yas se conseguía entre los
 obsequios tradicionales que se entregaban en las piñatas de cumpleaños de
 amigos o primos.
- ♣ CANICAS, METRAS O PIQUIS: Las bien conocidas canicas o 'bolitas de piquis' eran una de las colecciones más preciadas de los niños y jóvenes, muchas se obtenían luego de intensos 'duelos' en la escuela o el colegio. En el juego se







lanzan las canicas con la mayor puntería posible desde el suelo para poder conseguir unas cuantas al ser golpeadas

- ♣ LA PIRINOLA: Tiene sus orígenes como instrumento para las apuestas de los soldados de la antigua Roma. Se trata de un trompo de plástico o madera de diferentes caras con frases como "Pon 2", "Toma 1", "Toma 2", Toma todo" y "Todos ponen", así los jugadores se reúnen, cada uno con un número igual fichas y van siguiendo la dinámica de la cara que arroje la pirinola al ser girada.
- ♣ STOP: Una de las formas más creativas para aprender ortografía y explorar nuevas palabras desde pequeños. El famoso "Stop" consistía en elegir una letra del abecedario y con esta decir, en el menor tiempo posible, un nombre, apellido, ciudad, cosa, color, animal y comida. Se jugaba en un cuadro dibujado en hojas de cuaderno, según cada palabra, se definían los puntajes y el ganador.
- ♣ TRIQUI: La lógica matemática estaba inmersa en juegos como el "Triqui", uno de los pasatiempos más comunes en espacios de ocio entre clases. Las hojas traseras de los cuadernos se llenaban con estos recuadros de 3 x 3. En cada partida se buscaba llenar espacios seguidos con una X o un círculo.
- ♣ RANA: es un juego de la región cundiboyasence y consiste en encestar unos aros o monedas en la boca de una rana o en los ollos que se encuentran marcados con números a su alrededor. Generalmente, podemos encontrar los







juegos de rana en tiendas tradicionales, bares o discotecas. Hoy puede ser considerado un juego vintage (como dicen los jóvenes hoy día).

- ♣ EL TEJO: Es el deporte preferido de los campesinos, proviene de una leyenda chibcha. A un lado del camino, entre la veredita amplia o angosta entre el jardín y la huerta, allí se siembran sus tarros de guadua y con sus dos o tres discos empieza el juego. Apuestas...? Dinero pocas veces: un calabazo de chicha, tamales, chocolate, una botella de chirrincho.... Días preferidos: los sábados, domingos y feriados.
- ♣ PONCHAO: Las llamadas pelotas de "fuchi", tejidas en crochet y rellenas de polietileno granulado, eran las propias para este juego en el que uno de los participantes empezaba a perseguir a los demás, lanzándoles la pelota. El que va siendo tocado por la bola, sale del juego.

JUEGOS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN ESPACIOS ABIERTOS O AMPLIOS

♣ ESCONDIDAS: Un integrante del grupo cuenta hasta cien con los ojos cerrados y recostado en una pared, el resto del grupo se esconderá. Quien sea encontrado primero contara en el siguiente turno. "Un, dos, tres por mí" y "salvo patria" son las frases más recordadas de este juego de las escondidas que no pierde vigencia. La habilidad de esconderse sin ser hallado para luego correr al sitio de conteo, era una de las mayores adrenalinas jugando a las "escondidas".







- ♣ CONGELADO: Correr incansablemente para no quedar quieto como una estatua de hielo era el objetivo de los "congelados". Los más rápidos podían salvar a sus compañeros y continuar el juego. Había otra modalidad llamada "congelados bajo tierra", en la cual para rescatar a los compañeros era necesario meterse por debajo de sus piernas.
- GOLOSA: se hace una figura en el piso, como un conjunto de cuadros en donde cabe uno o dos pies. Luego cada jugador lanza una ficha que deberá caer en el cuadro correspondiente, se inicia en el uno. Uno salta de cuadro en cuadro, sin pisar las líneas y sin perder el equilibrio, en los números cuatro y cinco al igual que siete y ocho se pueden poner los dos pies y descansar. Al final, cuando uno de los jugadores halla saltado todos los cuadros se pone la ficha en la muñeca o el antebrazo y salta toda la golosa diciendo: Pin uno, Pin dos, etc. Cuando llega al final se pone de espaldas a la figura y lanza, el número que caiga será de su propiedad y se tachará con una X.
 Cuando el otro jugador termine su recorrido también reclamará un cuadro, en el momento en que se compren los espacios solo el dueño los podrá pisar.
 Cuando se agotan los cuadros la posibilidad de saltar es difícil entonces se pide
 Cielo o Tierra, esto son círculos que se dibujan al lado del cinco o cuatro o sobre el nueve y que son de libre tránsito. La golosa o pata sola se termina cuando se han reclamado todos los cuadros.
- ♣ LA LLEVA: es un juego básico para 3 o más jugadores. El juego consiste en que una persona es escogida al azar como "lleva". Esta persona deberá correr y perseguir a los demás jugadores con el motivo de lograr tocar a alguien y poder dejar su roll a la persona que fue tocada.







♣ EL GATO Y EL RATÓN: Partiendo de un círculo formado por los niños, se escogerá dos integrantes. Uno será el gato y el otro el ratón, quienes no estarán en el circulo.

Se desarrollará entre ellos el siguiente dialogo:

Gato: A que te cojo ratón

Ratón: A que no gato ladrón

Gato: A que si

Ratón: A que no

Gato: que apostamos

Ratón: Una mogolla y un chicharrón, para mi la mogolla y para ti el chicharrón.

Para darle seriedad a la apuesta los niños entrelazan sus índices, al terminar la apuesta se da raídamente un golpe para desunir los dedos y de inmediato el gato y ratón tratarán de correr, el gato intentará coger al ratón.

Los participantes que se encuentran en el circulo no deben dar la oportunidad de que el gato coja al ratón, por eso deberán estar atentos para abrirle o cerrarle la salida o entrada al ratón.

El gato buscará todos los medios para cumplir su misión y mientras esta termina los niños estarán diciendo el coro: "Ese gato no sirvió..."

Después de un aproximadamente un minuto se cuenta regresivamente del veinte al cero. Si el gato coge al ratón se grita: "ese gato si sirvió, ese gato si sirvió...".

¿EL LOBO ESTÁ? En este espacio se nombra a I lobo desde que se despierta hasta que está totalmente listo.







Al final se grita: "Salió el lobo", entonces todos salen a correr y el lobo debe alcanzar a una persona que en la siguiente ronda hará las veces de lobo.

LOS CABALLITOS: Los niños en parejas se cruzan los brazos atrás y en trotecito cantan: "dos caballitos de dos en dos, alzan la pata y dicen adiós"... (se repite)

JUEGOS DE DESTREZA VERBAL, EXPRESIÓN CORPORAL O ALGILIDAD MENTAL

- **JUEGOS PROPIOS DE LA ÉPOCA DE AGUINALDOS:** existen muchos, pero los más comunes son al sí y al no, al dar y no recibir, pajita en boca. Estos juegos son tradicionales en varios países de Latinoamérica.
- 🖶 FONOMÍMICA: En las noches, a la luz de las velas, jugaban con sus mayores, a imitar personas con sus gestos, modos de caminar, risa, y los adultos debían adivinar de quien se trataba. Este juego ha sufrido transformaciones, hoy por hoy también consiste en la imitación de un cantante con la canción de fondo y la persona únicamente debe realizar los gestos y simular que es ella quien canta.
- 🖶 TRABALENGUAS: son frases de difícil pronunciación, ya sea por tener silabas repetidas en forma caprichosa o porque son inventadas al darle cabida a silabas compuestas o inversas en vocablos polisílabos.
- **ADIVINANZAS:** Son un acertijo utilizando una rima, estrofa o verso. La finalidad de este juego es divertirse resolviendo el misterio, se plantea basándose en metáforas, comparaciones, conjeturas, cuando no de ingenioso laberintos.







♣ PENITENCIAS: son como castigos o penas que se imponen a los jugadores que cometen faltas en el juego. Sirven para obligar a cada participante a fijarse y concentrarse. El miedo a las penitencias obliga a poner atención y no cometer faltas.





CAPITULO III

3.1 DISEÑO (CRONOGRAMA)

En este proceso de ejecución de la propuesta pedagógica de iniciará a trabajar la practica con los grados 4° y 5° respectivamente.

- Conocimiento y habilidades motrices básicas (semana 1)
- Coordinación y trabajo en equipo (semana 2)
- Expresión corporal y artística (semna3)
- Juegos tradicionales en equipo (semana 4)
- Juegos tradicionales con material específico (semana 5)
- Habilidades óculo manual y óculo pedica (semana 6)
- Trabajo funcional (semana 7)
- Inducción a un deporte (semana 8)









3.2 EJECUCIÓN (METODOLOGÍA)

3.2.1 CONOCIMIENTO Y HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

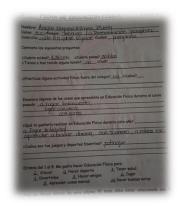
ACTIVIDAD 1

TÍTULO: Diagnostico practico inicial

MATERIALES: cuestionario de conocimiento básico (escrito).

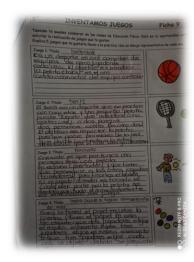
DESCRIPCIÓN: Se realiza un cuestionario de 5 paginas sobre

actividades lúdico recreativas y anatomía humana.

















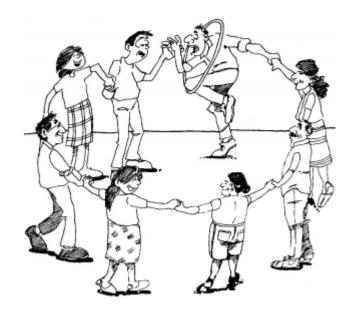
ACTIVIDAD 2

TÍTULO: Pasa el aro.

MATERIALES: aros de colores.

DESCRIPCIÓN: El docente ubicara en el círculo con las niñas con un aro en el medio de los brazos mientras todas están agarradas de las manos.

VARIANTES: se le agregan más aros, en diferentes partes del círculo, la idea es que los aros se encuentren en una sola niña.











3.2.2 COORDINACION Y TRABAJO EN EQUIPO

ACTIVIDAD 1

TÍTULO: la piña

MATERIALES: conos

DESCRIPCIÓN: Se colocará en el suelo dos conos donde ubicamos, dos niñas las más grandes ellas deberán estar mirándose frente a frente se tomarán de las manos formando un puente, y detrás de una de ellas se ubicarán las demás como en gusanito, la última niña pasara por el medio de ellas dos sin soltarse y así sucesivamente hasta que todas queden formando un circulo abrazando a su compañera, sin soltarse de las manos.

VARIANTES: Se realizará con dos hileras detrás de cada una, y el primer grupo que lo logre sin soltarse de las manos.









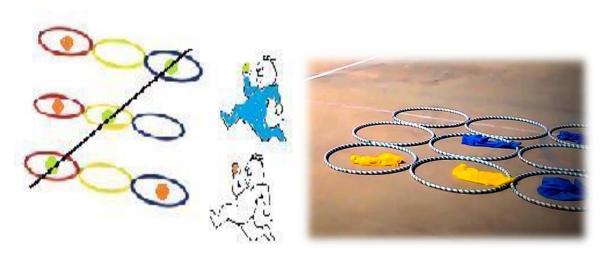
ACTIVIDAD 2

TITULO: TRIQUI

MATERIALES: aros y conos de colores.

DESCRIPCION: se divide el grupo en dos equipos equitativamente formando una niña detrás de otra en hilera, la primera niña de cada equipo saldrá corriendo hasta encontrar unos conos en fila específicamente tres, y unos aros formando 3 hileras con 3 aros cada una , tomaran un cono y lo ubicaran en el lugar que deseen, se devolverá la hilera formándose detrás de todas, la siguiente realizara la misma acción ubicando otro cono en otro aro hasta formar triqui (una hilera o línea seguida con los conos del equipo) el primer equipo que realice esta acción ganara.

VARIANTES: la niña que vaya pasando a poner el cono en su lugar pasara por debajo de las piernas de las demás hasta ubicarse de ultima en la hilera.









3.2.3 EXPRESION CORPORAL Y ARTISTICA

ACTIVIDAD 1

TITULO: LA ARAÑA MONA

MATERIALES: recurso humano

DESCRIPCION: se ubican las niñas en un círculo todas agarradas de las manos y repiten

la canción que el docente les enseña:

en el patio de mi casa me encontré,

una araña mona,

que así bailaba (bis)

las niñas al ir avanzando en cada una deben agregar el número de niñas que la cantan más una acción que todo el grupo deberá realizar, ejemplo: si la va cantando la niña numero 6 deberá decir. En el patio de mi casa me encontré 6 arañas monas, repitiendo las acciones que sus demás compañeras mencionaron antes y agregándole una, y todas deberán ejecutar la acción mientras cantan.

VARIANTES: la niña que se equivoque al realizar la acción tendrá que pasar a recitar una copla u adivinanza









ACTIVIDAD 2

TITULO: LE VENDO UN PATO

MATERIALES: balón de goma pequeño

DESCRIPCION: se ubican las niñas en un círculo todas sentadas en el suelo de la cancha y repiten la canción que el docente les enseña mencionan el nombre de la compañera y cantan:

¡Adriana le vendo un pato! A lo que la compañera responderá.

¿un qué? Y ella responderá

jun pato; y así sucesivamente

las niñas deberán cantarlo con una expresión y una emoción, venderán el pato haciendo la expresión de que lloran, o riendo, o gritando, depende de la emoción que el docente les indique, así sucesivamente.

VARIANTES: la niña que se equivoque al realizar la expresión y emoción, tendrá que pasar a recitar una copla u adivinanza referente a la ciudad de pamplona.







3.2.4 JUEGOS TRADICIONALES EN EQUIPO

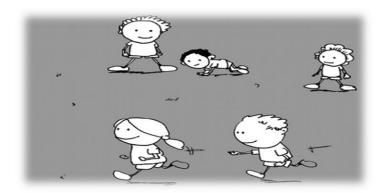
ACTIVIDAD 1

TITULO: EL CONGELADO

MATERIALES: balón de goma pequeño

DESCRIPCION: se reúnen todas las niñas en un círculo en la mitad de la cancha y ahí se elige al azar la niña que va a ponchar con el balón. Ella lanza el balón fuerte hacia arriba y las demás salen a correr cuando ella lo atrapa dice congelado y mientras todas corren ella deberá tirar el balón y tocarlas la que toque el balón deberán quedarse quietas en el lugar que se encontraban dentro de la cancha, las demás seguirán Corriendo incansablemente para no dejarse tocar por el balón, Las más rápidas podían salvar a sus compañeros y continuar el juego para rescatar a los compañeros es necesario meterse por debajo de sus piernas.

VARIANTES: la niña que se vaya congelando se unirá a la líder hasta congelar todo el grupo.







ACTIVIDAD 2

TITULO: YERMIS

MATERIALES: tres balones de goma pequeño, 10 tapas de botellas

DESCRIPCION: se divide el grupo en dos equipos equitativos, (equipo1 y equipo 2) se formará con las tapas una columna la cual equipo dos derribará lanzando el balón por suelo mientras el equipo dos se encuentra detrás de la columna de las tapas listos a salir a ponchar con el balón a los que intenten acercarse a armar la columna de tapas. Cuando el equipo uno derribe las tapas saldrá corriendo a no dejarse ponchar por el equipo dos e intentar armar la columna

Si el equipo uno logra armar una columna que se pare con las tapas y no se caiga, ese equipo será el ganador.

VARIANTES: los integrantes del equipo que sean ponchados más de 2 veces saldrán del juego y tendrán que recitar un trabalenguas.





3.2.5 JUEGOS TRADICIONALES CON MATERIAL ESPECIFICO

ACTIVIDAD 1

TITULO: EL YOYO

MATERIALES: Un yoyo por cada niña

DESCRIPCION: Ubicaremos el grupo en un círculo cada una tendrá un yoyo se le contará la historia del yoyo, la destreza está en aprender diferentes trucos del yoyo o maniobras, este juego consiste en enrollar y yoyo y dejarlo caer desenrollando la cuerda sostenida por el otro extremo en un dedo de la mano, y luego hacerlo subir enrollándose por el mismo impulso. Se les enseñara el truco llamado "dormilón". Se introduce el lazo del extremo libre de la cuerda en tu dedo medio, hasta la segunda falange. Sosteniendo el yoyo sobre la palma de la mano girada hacia arriba, lleva la mano hacia el hombro y vuelve a extender el brazo lanzando el yoyo con el impulso proveniente de la muñeca. El yoyo queda girando en el extremo inferior de la cuerda, como dormido. Para volver a despertarlo deberá girar la palma de la mano hacia abajo y levantar el yoyo con un breve tirón hacia arriba de la mano.

VARIANTES: las niñas deberán inventar r varios ejercicios con el yoyo.











ACTIVIDAD 2

TITULO: EL TROMPO

MATERIALES: Un trompo pequeño

DESCRIPCION: se formaran las niñas en un círculo, se les contara la historia del trompo y se les enseñara a jugar en primero lugar se deberá enrollar la cuerda por completo empezando desde el rejo del hierro hasta su cabeza, una vez enrollado se coloca el dedo pulgar en el rejo y los dedos índice y corazón en la parte superior del trompo, es importante que la cuerda quede enganchada entre estos dedos para que al lanzarlo no se escape, una vez tengamos el trompo listo, hay que lanzarlo contra el suelo y tirar la cuerda hacia atrás rápidamente, con un movimiento seco, de esta forma, el roce de la cuerda hará girar el trompo en el suelo.

VARIANTES: las niñas deberán ejecutar diferentes acciones con el trompo como es ponérselo en la palma de mano mientras el tipo está girando.









3.2.6 HABILIDADES OCULO MANUALES Y OCULO PEDICA

ACTIVIDAD 1

TITULO: PASA EL VASO

MATERIALES: vasos plásticos, aros, conos.

DESCRIPCION: Este juego consiste en llevar vasos de plástico llenos de aqua de un sitio a otro, salvando obstáculos. El objetivo es llegar al destino sin derramar el agua. Para hacerlo más fácil, se pueden llenar los vasos solo hasta la mitad, e ir añadiendo cada vez más agua.

Al final de los obstáculos se pone un recipiente grande y se propone como objetivo llenarlo con el vasito pequeño, de modo que haya que hacer más viajes. Así, cuanta más agua se caiga, más veces habrá que ir a buscar agua.

VARIANTES: las niñas deberán ejecutar diferentes acciones mientras llevan el vaso de un lado a otro.











ACTIVIDAD 2

TITULO: METE GOL

MATERIALES: canchas pequeñas de microfútbol, balones de goma, conos.

DESCRIPCION: se divide el grupo de niñas en dos, grupo A y grupo B se forman en hileras y frente a ellas estarán las canchas con sus respetivos balones, para poder patear y meter gol en el arco deberán realizar el control del balón en sisac pasando los conos al finalizar los conos, deberán golpear la pelota con el pie y realizar gol.

VARIANTES: las niñas deberán realizar diferentes obstáculos para poder golpear la pelota con el pie, se varia agregando aros, saltos y demás







3.2.7 TRABAJO FUNCIONAL

ACTIVIDAD 1

TITULO: CIRCUITO SALTOS

MATERIALES: cuerda, conos, aros,

DESCRIPCION: se ubicarán las niñas en dos grupos equitativos los cuales realizarán un circuito iniciando con 20 saltos con los cuerda y seguidamente saltos a dos pies dentro de los aros finalizando con sicsac en los conos trabajando lateralidades y finalizamos con carrera libre hasta la línea de fondo de la cancha. Se devolver trotando y se formara detrás de sus compañeras todas deberán pasar tres veces a realizar el circuito

VARIANTES: se cambiarán los materiales de trabajo y se agrega tiempo límite o número de repeticiones.











ACTIVIDAD 2

TITULO: CIRCUITO DE VELOCIDAD

MATERIALES: conos, laso,

DESCRIPCION: se dividirá el grupo en dos equipos equitativamente el cual realizara carreras a toda velocidad hasta la línea de fondo de la cancha se regresarán en trote hasta la mitad de cancha y nuevamente volverá a la línea de inicio corriendo a toda velocidad y se regresaran hasta la línea final trotando de espalda al llegar a la lineal finl encontraran un laso y ahí deberán realizar cinco saltos descansan un minuto y vuelven hacer el circuito. Al llegar a cada línea que estará resalta por conos.

VARIANTES: se pueden agregar obstáculos en la cancha con conos, que corran a toda velocidad, pero en sisac.









3.2.8 INDUCCION A UN DEPORTE

ACTIVIDAD 1

TITULO: BALONCESTO.

MATERIALES: aros, balón de baloncesto, conos.

DESCRIPCION: se ubican las niñas en un círculo y se les enseña el agarre en w del balón y los diferentes tipos de lanzamientos, (lanzamiento de pecho. lanzamiento de gancho, lanzamiento de atrás, se ubican en pareja con una distancia de 2 metros y realizaran los diferentes lanzamientos, con las correcciones que el docente les realiza, seguidamente de ubican en hileras y realizan lanzamientos a la cesta con el objetivo de encestar.

VARIANTES: las niñas deberán ejecutar diferentes acciones con el balón, correr con el blon en la mano derecha, luego con mano izquierda.











TITULO: VOLEIBOL

MATERIALES: Balones de voleibol

DESCRIPCION: se forman las niñas en un círculo, se les enseña el agarre y el lanzamiento del balón con las yemas de los dedos , cada una deberá tener un balón y realizar el lanzamiento individual, después de haber realizado el lanzamiento se les enseña el saque por debajo y la recepción del balón como se posicionan las manos y se ubica el antebrazo para la recepción, se ubican en pareja y practican lo aprendido, después se realiza acción de juego real poniendo en práctica lo aprendido, se dividen en dos grupos y realizan un partido.

VARIANTES: Se pueden hacer pequeños partidos solo con tres integrantes, también se le puede agregar dos balones al partido.









CAPITULO IV

ACTIVIDADES INTERINSTITUCIONALES

♣ MIERCOLES DE CENIZA: La jornada inicio a las 7 de la mañana, me dirigí a los salones de 4 y 5 de la institución educativa Colegio Técnico la Presentación, coordinamos con las titulares para formar a las niñas y desplazarnos de forma organizada hacia la iglesia Nuestra señora del Carmen donde se llevó a cabo la eucaristía de miércoles de ceniza, durante la ceremonia supervisé el comportamiento de las estudiantes; terminado el evento nos desplazamos de forma organizada de regreso a la institución educativa.











♣ ELECCIONES DEL GOBIERNO ESCOLAR: La jornada inicio a las 7:30 de la mañana me reuní con las docentes titulares y las estudiantes de 4 y 5 grado para desplazarnos de forma organizada al pario principal donde la rectora presidio el evento y explicó detalladamente la forma en que se llevarían a cabo las elecciones de personera, contralor y representantes de cada salón; posteriormente se presentaron una por una de las estudiantes aspirantes a los cargos recordando su número en el tarjetón, después de esto le asigné a cada una de las estudiantes un código y una mesa a la cuál debían asistir a votar, me dirigí a una mesa y supervisé el desarrollo de las elecciones por el resto de las elecciones.









Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750





♣ CONMEMORACIÓN DEL DÍA DE LA MUJER: la jornada inició a las 7:30 A.M. junto con las docentes titulares de los grados 4 y 5 organizamos a las estudiantes y nos dirigimos al patio central donde la Rectora dio apertura al evento, después de esto nos dirigimos con las niñas de primaria al teatro donde se realizaron una jornada de aeróbicos seguida de varias actividades lúdico recreativas.















CAPITULO V

FORMATOS DE EVALUACIÓN

5.1 PLAN TEÓRICO PRACTICA INTEGRAL

PLAN TEORICO PRÁCTICA INTEG	RAL	
ALUMNO-MAESTRO: Ingrith Aguillón SUPERVISOR: Marth - 1 Magallón INSTITUCIÓN: Gol Tecnico for Presentació FECHA: Linto 2020		
INSTITUCIÓN: Col Tecnico La Presentació	0 000	morre
FECHA: 04110 2020	-/-	
ACTIVIDADES	PUNTAJE MAXIMO	PUNTAJE OBTENIDO
Demuestra dominio científico del tema y del grupo	5	4
Unifica criterios y aclara de conceptos y dudas	5	4
3 Emplea y domina el aspecto pedagógico y metodológico	4	3
4 Usa el lenguaje técnico de la materia	2	3 2
5 Dosifica el tiempo	3	3
6 Lleva el material didáctico	2	2
7 Emplea bien el material didáctico	4	4
B Emplea bien el tablero y consigna lo principal	4	3
Refuerza a sus alumnos	3	3
Usa correctamente la respuesta de sus alumnos	3	3
Dirige y redirige las preguntas y respuestas de sus alumnos	3	2
2 Usa correctamente el manejo didáctico de la pregunta	3	3
3 Evalúa de acuerdo con el objetivo propuesto	3	3
4 Se cumplió el objetivo	4	4
5 Presentación personal excelente	2	2
TOTAL	50	1.5







5.2 FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO MAESTRO

	FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO – MAESTRO
NOMEDO	F. Francisco
CENTRO	E ESTUDIANTE: NOCITH TOTIANA AGUILO SANTOS
SUPERV	EDUCATIVO DE LA PRÁCTICA: CLEESO TECNICO LA PESSENACIÓN SOR DE LA PRÁCTICA: MACTILA MOSOULO
	MACTHA MOSOINA
INSTRUC	CCIONES PARA EVALUAR
ASIGNE:	F. Puese
ASIGIVE:	E = EXCELENTE B = BUENO
	R = REGULAR
	D = DEFICIENTE
	NA = NO APLICA
1. [De la Institución de Práctica
3	 El espacio de trabajo ofrecido por la institución da una buena oportunidad de aprendizaje para los alumnos maestros del área de educación física, recreación y deportes.
	<u></u>
,	Se le brindan facilidades administradoras y físicas para el desarrollo de la práctica.
>	El supervisor de la práctica fue un apoyo constante en el desarrollo de la propuesta pedagógica.
>	Se le da la importancia que merece el área de educación física, recreación y deportes en la institución.
>	Los recursos asignados fueron suficientes, adecuados y oportunos.
2. De	la Universidad
>	La asignatura de taller pedagógico le dio una pauta general de la práctico profesional.

>	Las asignaturas del plan de estudio visto, le proporcionaron apoyo formativo y complementario en el desempeño profesional.
>	Las asesorias del supervisor de prácticas fueron importantes en el desarrollo de la práctica.
3. Fo	rmación profesional y personal.
)	A través de la práctica tuve mayor conocimiento de mis debilidades y fortalezas.
3	La practica me ayudo a ser autónomo en mis decisiones.
3	Logre un sentido de pertenencia con la institución
3	Las relaciones personales e interpersonales fueron provechosas y productivas.
	Los objetivos propuestos se cumplieron a cabalidad.
	La práctica fue importante en el crecimiento y desarrollo personal y profesional.
SUGERE	NCIAS:
	111/108
FIRMA D	DEL ALUMNO - MAESTRO: TALAHURS
FECHA:	JUNIO 1020







5.3 FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL SUPUERVISOR - ASESOR DE PRÁCTICA

	FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL
	SUPERVISOR – ASESOR DE PRÁCTICAS
INSTRU	OCCIONES PARA EVALUAR
ASIGNE	E = EXCELENTE
	B = BUENO
	R = REGULAR
	D = DEFICIENTE NA = NO APLICA
1. F	tol en la Institución
,	Pertenencia con la institución
	Da a conocer sus inquietudes
	<u>B</u>
>	Cumple y respeta los conductos regulares
>	Interactúa y se relaciona con facilidad y adecuadamente
>	Su presentación personal es acorde a las situaciones de trabajo
2 Di:	neación
	Proyecta estrategias de ejecución con objetivos precisos
-	B Proyecta estrategias de ejecución con objetivos precisos
>	Es autónomo en sus decisiones
	_13
>	Visiona y gestiona acciones futuras
>	Su proyecto de área es acorde con el PEI
	anización
3. Org	
	Elabora y presenta su proyecto de desarrollo de área

,	Su comunicación es fácil y asertiva
,	La comunicación requerida es presentada con orden, pulcritud y estética
4. E	ecución
>	La metodología propuesta es coherente con su plan de desarrollo
>	Es puntual en el cumplimiento de sus obligaciones laborales
>	Se integra a los grupos de trabajo con facilidad
>	Es ilder en desarrollo del trabajo de su área
5. Co	ntrol
>	Hace seguimiento continuo a las actividades desarrolladas
>	Soluciona las dificultades encontradas en el desarrollo del proceso
	M 11 1 11 112
MBRE I	DEL SUPERVISOR: Marthe 1. Hogollos ALLUMO MAESTRO: Ingrith Aguillos
CHA: _3	Junio 2020





5.4 FICHA DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE CLASE PRÁCTICA PROFESIONAL

		DE EV		ICIÓ!	V DEI	PLA	N DE	CLA	SE.	PRAC	TICA (- M	INT	EGR.	AL.					
ALUMNO - MAESTRO Togith PERIODO ACADEMICO: T SEM	es+	re				FE	HA:_	Tur	110	24	20.		_			-	-	-	10
Aspectos Evaluables		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Precisa los contenidos básicos que debe dominar el alumno para recibir el nuevo conocimiento (conducta de entrada).	2001	0.35		05															
Los objetivos explicitos están bien formulados (Medibles, Observables y Alcanzables)		1,0															-	-	+
Los contenidos tienen secuencia lógica, se adaptan al nivel del alumno y sintetizan la totalidad del	1.0	0.9	1,0	09	0.9	1.0	1.0	10											1
tema. 4. Describir las actividades del aprendizaje.		0.9						1.0	-							+	-	-	+
 Seleccionar los medios de acuerdo al contenido, actividades de aprendizaje y 		0.4						03						4					
logro del objetivo 6. Los mecanismos de evaluación concuerdan con objetivos, temas y	1.0	0.9	1.0	0.9	0.9	09	0.4	0.	7										+
ctividades de aprendizaje. TOTALES		4.5	4.8	4.7	1 40	94	7 4	19	1		-	_					-	-	









5.5 NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO - MAESTRO:	Trigged Agillon The I. Mogollog D. The La Prosentad ABC FECHA: Juno		L	_
ETAPAS	ODSEDVACIÓN	%	NOTA	1 %
1 Administrativa	bumplió con esto étapo de acuado a lo establecido	30%	4.5	1.31
2 Docente y Evaluativa	Buendoen per o en el desarol p de las eloses faito mes constancio en al propero proceso frene biens bayacidado.	50%	4.0	20%
3 Actividades extracurriculares	Partieipo enalgons activanto e region dos por la Fostituin	20%	40	0.8)
	NOTA DEFINITIVA	100%		4.1







CONCLUSIONES

- ♣ Inicialmente se encontraba en las estudiantes una actitud de desinterés por conocer los juegos tradicionales de pamplona, pero al articular el ejercicio práctico con los elementos históricos surgía de manera progresiva el interés por los juegos tradicionales permitiendo recuperar la memoria histórica del municipio de pamplona.
- ♣ Al observar la evolución de las estudiantes se pude determinar que, si es posible desarrollar las habilidades motrices, cognitivas, de coordinación, sicomotoras entre otras a través de los juegos tradicionales.
- ♣ Al desarrollar el diagnóstico práctico inicial se pudo determinar que las estudiantes poseían conocimientos muy escasos y precarios acerca de los juegos tradicionales, el sistema muscular humano y la importancia y beneficios de la actividad física.
- Con el desarrollo de las actividades se les bridó a las estudiantes herramientas y alternativas para su recreación que promueven su calidad de vida dentro y fuera de la institución.
- ♣ El aprendizaje en torno a los juegos tradicionales se hace extensivo al entorno de cada una de las estudiantes ampliando el panorama recreativo no solo de las estudiantes sino de los niños y jóvenes de la ciudad en general.







BIBLIOGRAFÍA

- GLONNEGGER, Erwin, (1996). Los clásicos juegos de mesa. En HOMO
 LUDENS, el hombre que juega 1, Instituto para la Investigación y Pedagogía del
 Juego-Sede Sudamérica-, Buenos Aires.
- INSTITUTO PARA LA INVESTIGACION Y PEDAGOGIA DEL JUEGO, (1995). Alte Spielverbote – Verbotene Spiele 1564-1853. Catálogo de exposición, Salzburgo-Austria 1995
- LAVEGA BURGUES, Pere (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno.
 Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales.
 Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.
- LAVEGA, Pere, (1995). En Trigo, Eugenia: El juego tradicional en el curriculum de educación física. AULA, número 44.
- MENENDEZ, Eduardo (1963). Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela (Análisis etnológico). En Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología Nº 4, Buenos Aires.
- ÖFELE, María Regina, (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte En Revista Educación Inicial. Editorial La Obra. Año 13 Nro. 119, Buenos Aires.
- OFELE, María Regina, (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Segunda Parte. En Revista Educación Inicial. Editorial La Obra. Año 13 Nro. 120, Buenos Aires.
- PLATH, Oreste, (1998). Origen y folclor de los juegos en Chile. Grijalbo,
 Santiago de Chile. Pág.11
- RETTER, Hein, (1979). Spielzeug. Beltz Verlag, Weinheim und Basel. Pág. 53









ANEXOS





























