INFORME OBSERVACION INSTITUCIONAL PRACTICA INTEGRAL II

(BASICA SECUNDARIA)

LEONARDT DAVID JIMENEZ ARROYO

MAESTRO EN FORMACION

JOSE ORLANDO HERNANDEZ GAMBOA

ASESOR

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA, RECREACION Y DEPORTES

PAMPLONA

2024

INFORME DE PRACTICA INTEGRAL II (BASICA SECUNDARIA)

COLEGIO MASTER COLLEGE

LEONARDT DAVID JIMENEZ ARROYO

COD: 1002995312

JOSE ORLANDO HERNANDEZ GAMBOA

ASESOR

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA, RECREACION Y DEPORTES

PAMPLONA

2024

Tabla de contenido

CAPITULO I 8

1.1 Observación Institucional Y Diagnostico 8

1.1.1 Reseña histórica 8

1.2 Proyecto Educativo Institucional 9

1.3 Marco legal 11

1.4 Horizonte institucional 11

1.4.1 Principios Institucionales 11

1.4.2 Visión 13

1.4.3 Misión 13

1.4.4 Filosofía 13

1.4.5 Horizontes 15

1.5 Perfil 16

1.6 Símbolos institucionales 17

1.6.1 Bandera 17

1.6.2 Escudo 18

1.6.3 Imagen corporativa 18

1.7 Manual de convivencia 19

1.7.1 Derechos y deberes estudiantes, docentes, padres defamilia 20

1.8 Ley del menor 21

1.9 Uniformes 21

1.10 Material institucional deportivo 22

1.11 Horario 23

1.12 Matriz DOFA 24

CAPITULO II 26

2.1 Propuesta de investigación 26

2.2 Introducción 26

2.3 Descripción del problema 27

2.4 Formulación del problema 28

2.5 Justificación 28

2.6 Objetivo general 30

2.7 Objetivos específicos 30

2.8 Antecedentes de investigación. 30

2.8.1 Rubio-Heras, Carlos Enrique; Ávila-Mediavilla, Carlos Marcelo; García-Herrera, Darwin Gabriel; Bravo-Navarro, Wilson Hernando. 2020. Universidad Católica de Cuenca (ECUADOR) Estrategias metodológicas de la educación física aplicadas al aprendizaje significativo de las matemáticas. 30

2.8.2 Jorge Paredes Giménez, Elena Rodrigo Teruel. 2020. las Matemáticas a través del área de educación física (España) 31

2.8.3 Palma Ramírez, Mayra Jessenia; Barzaga Sablón, Oscar. 2021. Estrategia didáctica de Educación Física para el aprendizaje de las Matemáticas. (ECUADOR) 32

2.8.4 Fortes Rivero, Antonio, 2016. Educación física y matemáticas, aprender jugando; Propuesta de innovación globalizada. (COLOMBIA) 33

2.8.5 Pérez Villalba, Hamilton; Ortega Daza, Luz Elena; Muegues Rincón, Walter Saúl. 2022. (Valledupar, cesar) Aprendizaje de las matemáticas a través de estrategias colaborativas de integración con la educación física dentro de la plataforma Moodle..... 34

2.9 Marco legal..... 35

2.9.1 UNESCO..... 35

2.9.2 Constitución política de Colombia..... 35

2.9.3 Ley general de educación 36

2.9.4 Ley del deporte colombiano 36

2.10 Marco conceptual 38

2.10.1 Motricidad 38

2.10.2 Juego 38

2.10.3 Recreación..... 39

2.10.4 Educación Física 39

2.10.5 Matemáticas..... 39

2.10.6 Aprendizaje..... 39

2.10.7 Estrategia Pedagógica 40

2.11 Marco teórico..... 40

2.11.1 Hablar del juego motriz..... 40

2.11.2 Teorías clásicas..... 40

2.11.3 Teorías modernas 41
2.11.4 El juego motor como estímulo en educación infantil. 41
2.12 Marco demográfico 42
2.13 Hipótesis 42
2.14 Estrategias metodológicas 43
2.15 Enfoque de investigación 44
2.16 Población y Muestra 44
2.16.1 Población 44
2.16.2 Muestra 45
2.17 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información. 46
CAPITULO III 53
3.1 Aplicación 53
3.2 Resultados 62
3.3 Discusión 65
3.4 CONCLUSION 65
CAPITULO IV 66
4.1 Informe de procesos curriculares 66
4.1.1 Planeadores de clase 66
4.2 Informe de actividades intrainstitucionales 69
4.2.1 Informe de horario y permanencia 69
4.3 Actividades extracurriculares 70

CAPITULO V 71

4.4 INFORME DE LA EVALUACIÓN DE LA PRACTICA INTEGRAL DOCENTE .. 71

4.4.1 Autoevaluación de la práctica. 71

4.4.2 Coevaluación de la práctica docente. 73

4.4.3 Evaluación del supervisor de la práctica integral docente. 76

Referencias 78

Ilustración 1. Colegio Provincial San José sede Mistral *8*

Ilustración 2. Bandera *17*

Ilustración 3. Escudo *18*

Ilustración 4. Imagen Corporativa *18*

Ilustración 5. Uniformes institucionales *21*

Ilustración 6. Población *45*

Ilustración 7. Planeadores *68*

Ilustración 8. Permanencia *69*

Ilustración 9. Evaluaciones práctica *77*

Tabla 1. Material deportivo *22*

Tabla 2. Horario *23*

Tabla 3. DOFA *25*

Tabla 4. Muestra *46*

Tabla 5. Sesiones *53*

Tabla 6. Motivación *62*

Tabla 8. Actividades extracurriculares *70*

CAPITULO I

1.1 Observación Institucional Y Diagnostico



Ilustración 1. Colegio Provincial San José sede Mistral

1.1.1 Reseña histórica

El Colegio Personitas se crea por la inquietud del señor **JOSÉ FRANCISCO MAESTRE** y su esposa, la Licenciada **YERLIS ESTHER MARTÍNEZ APARICIO**, como proyecto de vida basados en su vocación y necesidades del medio, de contar con una Institución educativa de carácter privado que beneficiara a la comunidad local. En su fase inicial, el Colegio Personitas comenzó a funcionar en predios de la señora **LEONOR APARICIO** (madre de la rectora), ubicado en la calle 7c No. 22- 31 en el barrio La Esperanza Norte, y abre sus puertas al público el 10 de febrero de 1993, con dos aulas de clases para los primeros niveles de preescolar con un total de 15 niños y dos licenciados con sus respectivas auxiliares; este mismo año obtuvo la Licencia de funcionamiento. La población educativa seguía creciendo gracias a la confianza de los padres de familia del sector, por lo que hubo la necesidad de vincular otra docente, en este caso, la señora **MARLEY MARTÍNEZ APARICIO** (hermana de la rectora) quien acababa de terminar sus estudios universitarios. La demanda educativa aumentaba cada año, así como la insistencia de los padres de familia para que se abrieran los grupos de primaria, por lo que se hizo necesario mejorar la planta física e

infraestructura, así como vincular personal docente especializado, de esta manera la apertura de la básica primaria se hace en forma gradual.

La noticia se fue extendiendo a otros barrios y a lo largo del tiempo fueron asistiendo niños de otros sectores motivados por el crecimiento que había adquirido la institución. En años 1996 se presenta legalmente ante la secretaria de educación el avance institucional en cuyo proceso se aprobaron los diferentes grados de formación de básica primaria. En 2012 se inicia proceso formativo con la Básica Secundaria, con los grados de sexto y séptimo, con 34 y 12 estudiantes respectivamente. Poco a poco, se avanza en los grados consecutivos y actualmente la cohorte va por el grado décimo y se cuenta con la Resolución de aprobación para el grado undécimo. En el año 2017 se gradúa la primera promoción de bachilleres académicos de undécimo grado, los estudiantes presentaron su prueba de estado obteniendo resultados satisfactorios para ellos y para la comunidad educativa.

1.2 Proyecto Educativo Institucional

Acuerdo N°004 del 28 de agosto de 2013, por el cual se adopta y autoriza la implementación del modelo educativo flexible “Proyecto Ser Humano en la Institución Educativa Provincial San José de Pamplona.

El consejo directivo de la institución ,en uso de sus facultades que le confiere el decreto 1860 del 3 de agosto de 1994 en su artículo 23 y de conformidad con lo establecido en la ley 115 de febrero 8 de 1994 y el decreto 1860 de agosto 3 de 1994 y CONSIDERANDO que la ley 115 expresa que el servicio público de educación debe cumplir con una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas y que le corresponde al estado , a la sociedad y a la familia, velar por la calidad de la educación y promover el acceso al sistema.

La ley 115 en su artículo 5° define la educación de adultos y el estado debe facilitar las condiciones y promover especialmente la educación a distancia y semipresencial para los adultos. En ese orden de ideas la institución Educativa Colegio Provincial adopta y autoriza la implementación del modelo educativo flexible “proyecto ser humano” el cual se viene implementando en la institución los días sábados con la intensidad horaria estipulada en dicho acuerdo. Ver documento completo en la secretaria de la Institución Educativa Colegio Provincial de Pamplona.

Convenio de Cooperación interinstitucional para la prestación del servicio educativo suscrito entre la Institución Educativa Rural San Miguel del municipio de Pamplona e Institución Educativa Provincial San José de Pamplona.

Entre los suscritos a saber; Magister GUILLERMO ALFONSO ACEVEDO VARGAS identificado con cedula de ciudadanía N° 13.349.294 de pamplona, nombrado mediante decretoN°238 de fecha 29 de septiembre de 1993, quien como rector está facultado para establecer convenios con otras instituciones y para efecto de este convenio se denominara Institución Educativa Colegio Provincial San José y HERMES ELÍAS CRISTANCHO leal, identificado con la cédula de ciudadanía N°88.157.539 expedida en Pamplona y nombrado mediante decreto 000050 del 19 de febrero de 2009, en la cual el director del centro educativo rural san miguel han acordado celebrar el presente convenio, teniendo en cuenta algunas consideraciones las cuales aparecen en el texto original que reposa en la Secretaria de la Institución Educativa Provincial san José de Pamplona.

Como política institucional y pensando siempre en mejorar la calidad en la educación el colegio provincial san José maneja un contrato de servicios educativos con el grupo OEA sociedad anónima para que al final de cada periodo se apliquen las pruebas en todos los grados.

1.3 Marco legal

- Ley 715 de diciembre 21 de 2001
- Ley 115 del 8 de febrero de 1994: artículo 151
- Autoriza a las Secretarías de educación para organizar el servicio educativo estatal: Jornada escolar y laboral de docentes, Directivos docentes personal administrativo.
- Decreto 1075 de 2015: (decreto reglamentario único del sector educativo) Libro 2
- Parte3 título 1, 2 3, capitulo1
- Define la prestación del servicio educativo en lo pedagógico y organizacional.
- Decreto 00009 de enero 02 de 2012.R
- Resolución 3690 del 24 de octubre de 2017 de la Secretaría de Educación de Norte de Santander.
- Reglamentan el calendario académico de las instituciones educativas del norte deSantander.

1.4 Horizonte institucional

La Institución Educativa Colegio Provincial San José de Pamplona, para el año 2021 continuara siendo reconocida por ofrecer un servicio educativo de calidad, fundamentado en principios humanísticos, pluralistas, en la sana convivencia y en permanente actualización de sus prácticas pedagógicas e investigativas, en respuesta a los desafíos de la época actual, las exigencias del entorno y el compromiso con la construcción de la paz.

1.4.1 Principios Institucionales

La personalización y la socialización del estudiante, entendidas como respeto a la dignidad humana.

La tolerancia y el dialogo entre los integrantes de la comunidad educativa como base de la sana convivencia y el actuar democrático.

Educar para la vida, entendida como un proyecto abierto buscando satisfacer las necesidades básicas y superiores del hombre.

El desarrollo del sentido de pertenencia por parte de los directivos, docentes, estudiantes y padres de familia por el colegio, la región y el país, como base de nuestra identidad.

El desarrollo de la inteligencia a través de actividades científicas, comunicativas, lúdicas, artísticas e investigativas.

La familia como núcleo fundamental de la sociedad y primera educadora, vinculada y comprometida en el proceso de formación de las nuevas generaciones.

La formación en valores éticos, morales, y religiosos como soporte en la construcciónde seres autónomos, responsables y libres.

La tecnología como instrumento al servicio del conocimiento, de la investigación y del desarrollo humano.

La capacidad emprendedora y de innovación que permita el desempeño competitivo en el mundo laboral.10. El respeto, cuidado y uso responsable del entorno como patrimonio vitalde la humanidad.

El bilingüismo como medio de acercamiento a otras culturas y posibilidad de acceso a mejores oportunidades en el mundo globalizado

El hombre como sujeto crítico, actor de su propia historia y agente transformador de la realidad económica, política, social y cultural donde desarrolla su cotidianidad.

La atención a la diversidad de estudiantes que presentan necesidades educativas, muchas de las cuales son compartidas, otras individuales y algunas especiales.

La investigación como estrategia pedagógica que posibilita la construcción de conocimientos mediante la formulación y ejecución de proyectos pertinentes y de impacto entre la comunidad educativa, apoyados en las TIC.

La investigación como estrategia pedagógica que posibilita la construcción de conocimientos mediante la formulación y ejecución de proyectos pertinentes y de impacto entre la comunidad educativa, apoyados en las TIC.

1.4.2 Visión

Para el 2025, Master College será reconocido como una Institución educativa líder e innovadora en conocimiento, formación integral de calidad y formación bilingüe, fundamentada en principios y valores como el RESPETO POR LA DIGNIDAD HUMANA y la DIVERSIDAD, La FE CRISTIANA, HONESTIDAD, TOLERANCIA, RESPONSABILIDAD, AMOR E INTERÉS POR EL ESTUDIO Y COMPROMISO SOCIAL.

1.4.3 Misión

Formar desde temprana edad, personas de conducta responsable, constructivas, participativas, tolerantes, respetuosos de la diversidad, innovadoras, competentes, con espíritu empresarial y cultura solidaria, que le permitan liderar su propia transformación y la de su entorno y con capacidad de responder a los retos de la nueva era, contribuyendo al desarrollo económico y social de nuestra región y del país.

1.4.4 Filosofía

El Colegio Provincial San José de Pamplona, es una Institución oficial con claros principios de orientación cristiana, que fundamenta su accionar pedagógico en las virtudes y valores de San José y el ideario de nuestro fundador Francisco de Paula Santander.

El colegio Provincial San José de Pamplona pretende formar personas integras, competentes y emprendedoras a través de la equidad, el compromiso y la calidad, pretendiendo desarrollar en ellos competencias como el manejo adecuado de una segunda lengua, el manejo apropiado de las tecnologías de la comunicación e información y valores como la civilidad, la intelectualidad y la competencia mediante una educación participativa, autogestionada y contextualizada, que le facilite la continuidad de su desarrollo personal, laboral y profesional para alcanzar un estado ideal de satisfacción y felicidad que permita contribuir con el progreso de su entorno social, regional y nacional.

El ideario educativo representa la esencia y la imagen de la Institución, como marco de referencia doctrinal da cuenta del modelo educativo que concentra el desempeño institucional, de los propósitos que fundamenta su razón de ser, de los tipos de persona y sociedad que busca concretar, de los valores que dinamizan el trabajo personal y comunitarios de los criterios generales que orienta el desarrollo de la práctica educativa, de los lineamientos esenciales que demarcan el espacio y el alcance en que se sitúa el acontecer pedagógico, y finalmente los agentes educativos que están comprometidos en la realización de la misión educativa.

Apoyamos el pensamiento de nuestro fundador General Francisco de Paula Santander, cuando al expresar su concepto sobre educación cívica trazo este programa: “Que se inculque a nuestra juventud las virtudes que el evangelio enseña, como cristianos; los deberes de la moral prescriben como a hombres y las obligaciones que las leyes imponen como a ciudadanos”.

“HONOR, CIENCIA Y VIRTUD” propician espacios de orden, libertad y democracia, principios rectores para la formación de líderes que requiere la sociedad.

“CALIDEZ, CALIDAD Y EXCELENCIA” marcan el desarrollo diario de la tarea pedagógica con miras al logro de la formación integral en los estudiantes.

1.4.5 Horizontes

La personalización y la socialización del estudiante, entendidas como respeto a la dignidad humana.

La tolerancia y el dialogo entre los integrantes de la comunidad educativa como basede la sana convivencia y el actuar democrático.

Educar para la vida, entendida como un proyecto abierto buscando satisfacer las necesidades básicas y superiores del hombre.

El desarrollo del sentido de pertenencia por parte de los directivos, docentes,estudiantes y padres de familia por el colegio, la región y el país, como base de nuestra identidad.

El desarrollo de la inteligencia a través de actividades científicas, comunicativas, lúdico-artísticas e investigativas.

La familia como núcleo fundamental de la sociedad y primera educadora, vinculada y comprometida en el proceso de formación de las nuevas generaciones.

La formación en valores éticos, morales, y religiosos como soporte en la construcciónde seres autónomos, responsables y libres.

La tecnología como instrumento al servicio del conocimiento y el desarrollo humano.

La capacidad emprendedora y de innovación que permita el desempeño competitivo en el mundo laboral. 10. El respeto, cuidado y uso responsable del entorno como patrimonio vitalde la humanidad.

El bilingüismo como medio de acercamiento a otras culturas y posibilidad de acceso a mejores oportunidades en el mundo globalizado.

El hombre como sujeto crítico, actor de su propia historia y agente transformador de la realidad económica, política, social y cultural donde desarrolla su cotidianidad.

La atención a la diversidad de estudiantes que presentan una serie de necesidades educativas, muchas de las cuales son compartidas, otras individuales y algunas especiales

El desarrollo de ambientes democráticos promotores de la sana convivencia y de los derechos humanos.

1.5 Perfil

Los perfiles con que cuenta la Institución se tienen en cuenta para la toma de decisiones de personal y son coherentes con su estructura organizativa. La institución cuenta con un rector, coordinadores en cada sede, una orientadora y docente con el perfil adecuado en cada una de las áreas.

El Rector con una formación universitaria en Educación o de postgrado en áreas educativas, con experiencia en cargos directivos y aprobación del concurso oficial para el cargo directivo docente.

La institución cuenta con un coordinador nombrado para cada sede con los requisitos exigidos por el MEN.

La institución cuenta con docentes con el perfil correspondiente para cada cargo, nombrado por la autoridad competente como docente de tiempo completo o un remplazo legal de algún profesor que se encuentra en licencia o permiso, reconocido por las directivas del plantel.

Orientador escolar y consejero: El colegio cuenta con una orientadora con estudios específicos en el área de orientación y consejería escolar y doctorado en psicología.

Docente de Aula de Apoyo. Se cuenta con una docente que cubre las N.E.E.Cargos administrativos

Secretaria: con título de bachiller, curso de secretariado e informática, con experiencia y nombramiento por el MEN.

Pagador: con título de tecnólogo en contabilidad y auxiliar contable, profesional en contaduría pública, título de bachiller y curso de informática con experiencia y nombramiento por el MEN.

Auxiliar administrativo de biblioteca con título de bachiller, curso de bibliotecología o de archivo y de informática.

Celador: título de bachiller y reservista, curso de vigilancia por entidad autorizada para este fin.

Portero: título de bachiller y experiencia.

1.6 Símbolos institucionales

1.6.1 Bandera



Ilustración 2. Bandera

La bandera de Master College en su orden de colores representa nuestra tierra Valledupar, traducida en la gama cromática que simboliza el Conocimiento, la innovación, el

desarrollo y la eficacia de nuestra formación. En el centro y sobre la franja de color blanco, nuestro logotipo en contraste, destacando que somos Master College, educación Vallenata con calidad. Education for the future.

1.6.2 Escudo



Ilustración 3. Escudo

En el escudo observamos un contorno magistral que contiene en cuatro secciones los colores representativos, la C de College y nuestra asta pequeña horizontal, que representa nuestro liderazgo en innovación y educación. En una síntesis iconográfica se encierra la esencia de la razón de ser de nuestra institución, educación con calidad.

1.6.3 Imagen corporativa



Ilustración 4. Imagen Corporativa

En nuestro isotipo encontramos como elemento principal y destacado el libro, que es la base del conocimiento impartido en las aulas de Master College. A su vez y de manera complementaria, pero no menos importante, la anatomía del libro forma la M de Master, palabra

que define las clases dictadas por Maestros de vocación y profesión, con la mayor calidad y dedicación.

1.7 Manual de convivencia

El manual de convivencia puede entenderse como una herramienta en la que se consignan los acuerdos de la comunidad educativa para facilitar y garantizar la armonía en la vida diaria de los establecimientos educativos. En este sentido, se definen las expectativas sobre la manera cómo deben actuar las personas que conforman la comunidad educativa, los recursos y procedimientos para dirimir conflictos, así como las consecuencias de incumplir los acuerdos (Chaux, Vargas Ibarra MIniski 2013)". Guía No 49 del Ministerio de Educación.

El manual de convivencia hace parte integral del Proyecto Educativo Institucional de todas las instituciones educativas del país (Decreto 1075 de 2015), invistiéndolo de importancia y obligatoriedad, aportando directamente en los procesos de construcción de ciudadanía.

En cuanto a una definición legal sobre el Manual de Convivencia, la Ley General de Educación, 115 de 1994 menciona en su artículo 87 que los manuales deben contener los derechos y obligaciones de los estudiantes, sin embargo, esto se desarrolla más ampliamente en el artículo 17 del Decreto 1860, donde se menciona lo siguiente: "El reglamento o manual de convivencia debe contener una definición de los derechos y deberes de los alumnos y de sus relaciones con los demás estamentos de la comunidad educativa".

Con la promulgación de la Ley 1620 de 2013 y su Decreto Reglamentario 1965 del mismo año, se avanzó en la estructuración de funciones que debían desarrollar los manuales de convivencia. Con esta nueva legislación, además de lo contemplado en el artículo 87 de la Ley 115, los manuales de convivencia deberán presentar estrategias pedagógicas para promover la convivencia escolar y dirimir los conflictos de forma pacífica, deben ser documentos jurídicos con

énfasis en lo pedagógico, de tal forma que orienten la convivencia y el ejercicio de los derechos humanos sexuales y reproductivos en las instituciones educativas.

1.7.1 Derechos y deberes estudiantes, docentes, padres defamilia

Los establecimientos educativos tendrán un Manual de Convivencia, en el cual se definen los derechos y obligaciones de los estudiantes. Los padres o tutores y los educandos al firmar la matricula correspondiente en representación de sus hijos estarán aceptando el mismo.

El presente Manual de Convivencia Escolar es una herramienta en la cual se consignan los acuerdos de la comunidad educativa de la Institución Educativa Colegio Provincial San José de Pamplona para facilitar y garantizar la armonía en la vida de todos los miembros que la integran. En este sentido, se abordan las expectativas sobre la manera cómo deben actuar las personas que conforman esta comunidad educativa, las instancias y procedimientos para dirimir conflictos, así como las consecuencias de incumplir los acuerdos aquí contenidos.

El Manual contiene el compromiso claro de todos los miembros de la comunidadeducativa (estudiantes, docentes, padres de familia, directivos docentes y personal administrativo) fundamentado en el derecho a la educación como un derecho-deber, tal como loexpresan claramente las sentencias de la Corte Constitucional que enmarcan la responsabilidadcomo ejemplo y muestra de una educación integral, vivencial y que cobra relevancia en la Institución Educativa Colegio Provincial San José en todas sus actividades.

Así, el presente Manual de convivencia asume los artículos 7º y 15° de la ley de Infancia y adolescencia 1098, considerando a los estudiantes como individuos de derechos, pero también de deberes, premios o estímulos, al igual que sanciones de acuerdo al debido proceso, siempre al tenor del artículo 44 de la C.N. y en acato al artículo 01 de la C.N. como ya se señaló previamente.

1.8 Ley del menor

Decreto 1075 de 2015, por medio del cual se expide el Decreto Único reglamentario del sector educativo, que en su Sección 2 establece la Garantía del servicio educativo y considera que son responsables de la educación obligatoria de los menores el Estado, la sociedad y la familia. “Los padres o quienes ejerzan la patria potestad sobre el menor, lo harán bajo la vigilancia e intervención directa de las autoridades competentes” (Artículo 2.3.3.1.2.1.). Sobre las obligaciones de la familia establece que “Los jueces de menores y los funcionarios administrativos encargados del bienestar familiar, conocerán de los casos que les sean presentados por las autoridades, los familiares del menor o cualquier otro ciudadano interesado en el bienestar del menor”

Sentencia T-557 de 2011, señala la especial protección de los menores “para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos, siempre orientados por el criterio primordial de la prevalencia del interés superior del menor”.

1.9 Uniformes





Ilustración 5. Uniformes institucionales

1.10 Material institucional deportivo

INVENTARIO	
Aros: 17	Balones de voleibol: 9
Aros de llantas: 20	Bastones: 16
Arcos de banquitas: 2	Conos: 5
Cuerdas largas: 2	Cuerdas cortas: 6

Tabla 1. Material deportivo

1.11 Horario

Master college

EDUCATION FOR THE FUTURE

GRADO: LEONARDO ARIAS

NO.	HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	6:30 – 7:10				7A	5B
2	7:10 – 7:50		1A			5B
3	7:50 – 8:30		6B	11A	11B	3B
4	8:30 – 9:10					3B
5	9:10 – 9:50					
R	9:40 – 10:20	R	3A	C	R	2A
6	10:20 – 11:00	10A	3A	5A	6A	8A
7	11:00 – 11:40			5A		
8	11:40 – 12:20	9B	9A			4A
9	12:20 – 1:00					4A
10	1:00 – 1:40					
D.G	1:40 – 2:15	DIREC	CION	DE	GRU	PO

Tabla 2. Horario

1.12 Matriz DOFA

INSTITUCION EDUCATIVA LA SALLE			
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
-Se reconoce a la institución como un digno representante de la buena educación. -la institución cuenta con programas y niños de situaciones de inclusión.	-La institución cuenta con un talento admirable. -el objetivo de participación e inclusión propuesta rompe los paradigmas de migración. - el continuo contacto con la población en	- los escenarios deportivos no cuentan con la infraestructura adecuada, así los estudiantes no pueden llevar proceso de formación deportiva adecuada. -El contexto socio	Seguridad a fuera en los muros de la institución.

	el ámbito educativo permite mayor manejo de grupos enel campo laboral.	económico puede llegar a inferir en el total cumplimiento de las actividades académicas de una mínima población estudiantil. -dificultades familiares que general en los estudiantes un alto nivel de riesgo a nivel del comportamiento disciplina problemas con la autoridad descuidos en su imagen su higiene entre otros.	

Tabla 3. DOFA

CAPITULO II

2.1 Propuesta de investigación

"Los juegos motrices como estrategia pedagógica para mejorar las matemáticas en la institución educativa MASTER COLLEGE con los alumnos de sexto grado"

2.2 Introducción

A nivel del mundo la educación es un derecho al que todas las personas deberían tener acceso, ya que es un importante motor del desarrollo y uno de los instrumentos más eficaces para reducir la pobreza, mejorar la salud, lograrla igualdad de género, la paz y la estabilidad. El Banco Mundial es una de las principales entidades de financiamiento de la educación en el mundo, en el informe sobre educación colgado en su sitio web menciona "Los países en desarrollo han conseguido enormes avances en la tarea de lograr que los niños asistan a clase, y la cantidad de niños escolarizados ha aumentado en todo el mundo". (Banco Mundial, 2020, p.2) Sin embargo, tal como se pone de relieve en el Informe sobre el desarrollo mundial del año 2018, el aprendizaje no está garantizado, y se determinan las principales dimensiones de la crisis del aprendizaje en la educación, entre ellas destaca que la segunda dimensión de la crisis de aprendizaje son sus causas inmediatas, "los niños llegan sin preparación para aprender y los maestros a menudo carecen de las habilidades o la motivación para enseñar de manera efectiva". (Informe sobre el desarrollo mundial,2018, p.3). Mostramos los grandes beneficios y la eficacia que tiene la utilización de los juegos motores en el alumnado de educación infantil y en su aprendizaje, ya que, de esta manera, en la gran mayoría, el interés por aprender cosas nuevas y reforzar lo que ya saben, aumenta. Existen muchas otras formas de enseñar y así mantener el interés de los niños por lo que hacen y por lo que aprenden. Como mediante la implementación de juegos motores se puede enseñar contenidos de las áreas de lecto- escritura, lógico- matemática y psicomotricidad, en el tercer nivel de Educación Infantil.

En el contexto educativo colombiano y latinoamericano la educación matemática presenta una gran dificultad es su aprendizaje en el nivel de la básica tanto primaria como secundaria, indicando algunos autores e investigadores que la principal causa de esto es la ausencia de estrategias que valoren la construcción del aprendizaje matemático de una forma constructiva y significativa para el estudiante. Sugiere (Méndez), que este tipo de aprendizaje “es un proceso por medio del que se relaciona nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de un individuo y que sea relevante para el material que se intenta aprender”. Se desprende entonces que existe una disociación entre la teoría y la práctica educativa por parte de los docentes, indica esto, que evidentemente en el engranaje educativo de la enseñanza matemática hay ruedas sueltas que no permiten el buen andar y truncan el desarrollo de las buenas prácticas educativas, esta situación se hace cada día más evidente ampliando la brecha de desigualdad, inequidad y la segregación de las escuelas colombianas con respectos a la de otros países.

El pensar desde la complejidad permite y da la oportunidad de pensar de forma holista, enmarañada, relacionada y dependiente. Es un modo de existencia, una ética, una forma de concebir el conocimiento como una actividad creativa humana. Por lo tanto, los cambios cruciales se deben fomentar en todos nuestros comportamientos y conocimientos. En lo que respecta a educación, el docente no se puede aferrar a enseñanzas tradicionales sesgadas y cerradas, de lo contrario, los propósitos educativos no se lograrían.

2.3 Descripción del problema

La enseñanza de las Matemáticas es un problema de importancia donde los estudiantes obtienen bajos resultados y evidencian bajos niveles de motivación e interés, además, en muchos casos no comprenden la importancia de las matemáticas para la vida. (Godino) Afirma “que el profesional docente debe desarrollar una serie de competencias profesionales que les permita realizar su labor docente de la manera más eficaz, para ello, es necesario contar con un amplio

bagaje de estrategias metodológicas de enseñanza". Por lo tanto, la educación física puede aportar un gran valor a las matemáticas como un ambiente lúdico-formativo, la mejora de la actitud hacia el aprendizaje, mostrar cómo los conceptos abstractos vistos en las matemáticas tienen su concreción y utilidad en las situaciones motrices, etc.

La didáctica está definida como "la ciencia de saber enseñar" por lo tanto el docente debe utilizar estrategias y métodos de enseñanzas que le permitan obtener la atención y provocar conocimientos significativos en sus educandos, para ello se puede apoyar de otras disciplinas como por ejemplo la educación Física.

Por su parte en el libro, Trastorno por déficit de atención con hiperactividad. Entre la patología y la normalidad, se menciona que "el cerebro aprende más rápido y mejor si el cuerpo está en movimiento" (Guerrero, 2016, p. 42). Asimismo (Ruiz Socarras, 2008) en su artículo "Problemas actuales de la enseñanza aprendizaje de la Matemática" destaca la existencia de profesores de ciencias que, aunque con un adecuado dominio del contenido matemático, carecen de una formación didáctica sólida y concluye su artículo aludiendo que "el profesor de Matemática es un aspecto esencial en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de esta disciplina, lo cual incluye, entre otros aspectos, no solo un profundo dominio del contenido matemático, sino también del pedagógico y de la didáctica de la Matemática".

2.4 Formulación del problema

¿Como a través del programa de juegos motrices como estrategia pedagógica se mejoraría el aprendizaje significativo en la institución educativa MASTER COLLEGE con los alumnos de sexto grado?

2.5 Justificación

Algo de lo que he podido darme cuenta en las prácticas es que vivimos en una sociedad cambiante y plural. Por tanto, nosotros en la escuela tenemos que responder a esas

necesidades, como agente socializador. Así en la actualidad estamos en busca de nuevas metodologías e instrumentos que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje en el alumnado y su desarrollo integral.

En este desarrollo integral, hay que tener muy en cuenta la educación física como un área con un gran potencial didáctico. (Giuliano) define la educación física como aquella parte de la actividad que desarrolla por medio de movimientos voluntarios y precisos la esfera fisiológica, psíquica, moral y social, mejorando el potencial temporal, reforzando y educando el carácter, contribuyendo durante las edades de desarrollo a la formación de una mejor personalidad del futuro del alumno o alumna. Así el cuerpo constituye el eje de los alumnos a través del cual muestran sus sentimientos y es fundamental para su vida cotidiana; “La corporeidad de la existencia humana implica hacer, saber, pensar, sentir, comunicar y querer." (Rey y Trigo, 2001).

Aunque la educación física es el área considerada menos importante en la escuela, para los alumnos suele ser la más motivante y la que despierta más atención. Entonces por qué no aprovechar esta realidad educativa, y preparar las clases para que los alumnos se formen en todos los ámbitos del saber. Otra realidad que nos encontramos hoy día, es el rechazo permanente al área de las matemáticas por parte del alumnado, que contrasta con la opinión de la mayor parte de la educación física. Esto lleva a que el mayor índice de fracasos sea en esa área, esto puede deberse a numerosos motivos como la falta de maduración, mala escolaridad, incorrecta utilización de métodos…

P.J. Arnold (1991) hablaba del movimiento como fundamento de la educación física y le atribuía tres dimensiones; concretamente y en la que me fijé era en la segunda que atribuía al movimiento la capacidad de a través de él cumplir una serie de objetivos educativos diferentes a los propios de educación física, en este caso mi objetivo sería objetivos del área de matemáticas. Pero el movimiento es un concepto muy amplio, por lo que otros autores fueron añadiendo otras

dimensiones sociales y motrices al fundamento de la educación física. En la actual ley se tiene muy en cuenta el trabajo de Parlebas (1981) que habla de conducta motrices, se refiere al movimiento de la persona, pero con percepción del exterior y teniendo en cuenta las relaciones sociales con los demás individuos.

2.6 Objetivo general

Implementar un programa de juegos motrices para mejorar las matemáticas de los niños de sexto grado en la Institución Educativa MASTER COLLEGE

2.7 Objetivos específicos

Diagnosticar el proceso inicial o el estado inicial de los juegos y las matemáticas en los niños de la institución educativa MASTER COLLEGE

Programar actividades de juegos motrices para mejorar el área de conocimiento de las matemáticas.

Ejecutar el programa de actividades para mejorar actividades motoras en los niños de la institución educativa.

Evaluar la significancia del programa de acciones motrices hacia las matemáticas.

2.8 Antecedentes de investigación.

2.8.1 Rubio-Heras, Carlos Enrique; Ávila-Mediavilla, Carlos Marcelo; García-Herrera, Darwin Gabriel; Bravo-Navarro, Wilson Hernando. 2020. Universidad Católica de Cuenca (ECUADOR) Estrategias metodológicas de la educación física aplicadas al aprendizaje significativo de las matemáticas.

El tratamiento que el docente de Matemática da a la asignatura es por más predecible y establecido, por el hecho de que el educativo en todo momento utiliza la misma táctica en la que el estudiante es un simple receptor de conocimientos y por lo general los medios que posee son la pizarra y el marcador, generando en el escolar una actitud de rechazo y despreocupación hacia

esta área del saber. Este trabajo de investigación plasma el resultado de considerar las estrategias metodológicas de la Educación Física, como un medio para alcanzar aprendizajes significativos en la clase de Matemática. Para efecto de la misma, esta indagación se realizó en tres momentos: la primera, un test diagnóstico previo para saber los conocimientos que posee el estudiante; en segunda instancia, interrelacionar los contenidos matemáticos con los juegos, las habilidades motrices y el trabajo cooperativo en la clase y finalmente se realiza un post test donde se determinan los de resultados por medio de una comparación de los promedios obtenidos por los estudiantes en el pre y post test pedagógico basado en tres criterios: Álgebra y funciones, Estadística y probabilidades y Geometría y medida, de esta manera, se establece la trascendencia de las estrategias metodológicas de la Educación Física con la ciencia de los números y además fijamos la factibilidad de establecer la misma experiencia con otras ciencias del currículo.

2.8.2 Jorge Paredes Giménez, Elena Rodrigo Teruel. 2020. las Matemáticas a través del área de educación física (España)

La enseñanza de cualquier asignatura únicamente desde una pizarra, con un libro de texto y realizando ejercicios no motiva a todo el alumnado. Si a eso, se le suma la dificultad que atañe el aprendizaje de las matemáticas, que es vista en ocasiones como una ciencia aburrida, difícil, inalcanzable y sin ninguna aplicación práctica (Uzuriaga, Vivian & Martínez, 2006), nos demuestra que cada vez es más necesario acercar los diferentes contenidos a la realidad del discente. Consiguiendo así que encuentren una utilidad real y con ello desarrollen sus propias inquietudes. Es decir, ¿alguien puede decir algo dónde no haya geometría o relaciones numéricas? La respuesta es obvia, las matemáticas son una herramienta imprescindible sin la cual no existirían ni los edificios, ni las carreteras, ni los ordenadores, etc. (Coto-García, 2012). Por lo tanto, si la importancia de las matemáticas es absoluta ¿de qué manera podemos

mostrarla al alumnado para que se sientan atraídos? A través de diferentes juegos desde el área de educación física que despierten entre el alumnado el interés y la motivación hacia las matemáticas. Además, a esta razón hay que sumarle que el aprendizaje de la educación física en los centros escolares debería partir de situaciones que generen aprendizajes significativos, atendiendo al proceso constructivo basado en la naturaleza operatoria de la inteligencia humana (Velázquez-Velázquez, Valle-Díaz & Díaz-González, 2008). Y para ello ¿qué mejor manera que a través de la enseñanza de las matemáticas? Esta área proporciona un gran papel en la preparación del alumnado para la vida adulta, no únicamente por el complejo sistema de conocimientos, habilidades, hábitos y desarrollo de capacidades generales, sino también por la concepción en sí de la instrucción (Triviño-Estévez, 2015). Por este motivo, surge la idea de mostrar una batería de juegos que interrelacionan contenidos de matemáticas y educación física en la etapa de educación primaria; desde una perspectiva lúdica a través de actividades que impliquen movimiento. De esta manera, la educación basada en la práctica y en el movimiento posee una gran relevancia, ya que el alumnado adquiere los conocimientos matemáticos desde una metodología dinámica y atractiva, lo que genera alumnado motivado (Arnold, 1991). Asimismo, cabe destacar que existen diferentes investigaciones que justifican los beneficios de la actividad física de calidad en el desarrollo cognitivo y con ello en el rendimiento académico (González & Portolés, 2014; Shariati & Bakhtiari, 2011; Sibley & Etnier, 2002) Considerando todo ello, la finalidad última de este trabajo es dotar de recursos e ideas al profesorado de educación primaria para trabajar las matemáticas de manera más lúdica, en otros espacios además del aula y mostrando su presencia e importancia en numerosos aspectos de la vida cotidiana.

2.8.3 Palma Ramírez, Mayra Jessenia; Barzaga Sablón, Oscar. 2021. Estrategia didáctica de Educación Física para el aprendizaje de las Matemáticas. (ECUADOR)

Las enseñanzas de contenidos por parte de los profesores y el aprendizaje de los estudiantes constituyen entes motivadores para los docentes en lo referente a desarrollar una

didáctica creativa en el proceso de enseñanza Por tales razones, la presente investigación tiene como objetivo: Evaluar la aplicación de una estrategia didáctica de Educación Física para potenciar el aprendizaje de las Matemáticas de los estudiantes del segundo año de la Enseñanza General Básica de la Unidad Educativa América de la ciudad de Quevedo. Se demostró las potencialidades de la Educación Física en el aprendizaje de las Matemáticas; evidenciando la necesidad de innovar desde la didáctica, estableciendo un adecuado nexo entre motricidad y las Matemáticas, donde mediante la ejecución de juegos combinados con ejercicios matemáticos se logra un mayor rendimiento académico en el aprendizaje de las Matemáticas, donde se desarrollan física e intelectualmente, a la vez, que adquieren y consolidan los conocimientos matemáticos. Los datos cuantitativos obtenidos mediante la evaluación diagnóstica y final permitieron realizar el análisis de los datos mediante la aplicación de métodos estadísticos descriptivos e inferencial, para demostrar la hipótesis que permitió validar la estrategia empleada de enseñanza. Desde la perspectiva teórica se utilizaron métodos tales como: el método comparativo, el hipotético deductivo, la modelación científica y el sistémico estructural funcional, en calidad de métodos empíricos se aplicó: la observación y la medición científicas. Entre los resultados más significativos se sitúan la potencialización del aprendizaje de las Matemáticas, elevando los resultados docentes, los niveles de motivación, interés en el aprendizaje de las Matemáticas, así como hábitos de trabajo en equipo y solidaridad entre los estudiantes de la institución educativa objeto de estudio.

2.8.4 Fortes Rivero, Antonio, 2016. Educación física y matemáticas, aprender jugando; Propuesta de innovación globalizada. (COLOMBIA)

Los instrumentos de evaluación que se utilizarán serán los siguientes:

a. Observación directa Registro de los resultados de las actividades realizadas en el aula, individualmente y en grupo en un anecdotario.

b. Pruebas escritas Cuestionario inicial. Autoevaluación continua después de cada sesión con observaciones del maestro que pueden leer los propios alumnos.

c. Pruebas orales Diálogo inicial en cada sesión para conocer los conocimientos previos.

Una vez finalizada la propuesta, se realizará una encuesta anónima de calidad de enseñanza/aprendizaje (véase en el anexo) a los alumnos y alumnas que han participado. Con ella se pretende conocer, algunos aspectos como: grado de satisfacción del alumnado, grado de implicación, grado de motivación, actividades mejor valoradas, actividades más irrelevantes, etc.

2.8.5 Pérez Villalba, Hamilton; Ortega Daza, Luz Elena; Muegues Rincón, Walter Saúl. 2022. (Valledupar, cesar) Aprendizaje de las matemáticas a través de estrategias colaborativas de integración con la educación física dentro de la plataforma Moodle

La investigación tuvo por objetivo, fortalecer el aprendizaje de las Matemáticas a través de estrategias colaborativas de integración con la educación física, dentro de la plataforma Moodle, en los estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Magola Hernández Pardo del municipio Pueblo Bello, Cesar. Metodológicamente, el trabajo se ubicó en el paradigma cualitativo, en el enfoque sociocrítico, en el método de investigación acción pedagógica, cuyo diseño se desplegó en tres fases: la reflexión y planeación; la ejecución de acciones y la evaluación de los logros. Los instrumentos fueron una prueba escrita y una bitácora. La unidad de trabajo la conformaron 37 estudiantes. Los resultados demostraron la importancia de integrar áreas de conocimiento para potenciar aprendizajes, utilizando ambientes educativos novedosos, dinámicos, interactivos y lúdicos, como las aulas virtuales en Moodle. Se concluye que los

estudiantes desarrollaron las competencias en el pensamiento matemático y reforzaron sus aprendizajes a través de un trabajo interdisciplinario y colaborativo.

2.9 Marco legal

2.9.1 UNESCO

Carta internacional de la educación física y el deporte

21 de noviembre de 1978

Artículo 1. La práctica de la educación física y el deporte es un derecho fundamental para todos

1.1. Todo ser humano tiene el derecho fundamental de acceder a la educación física y al deporte, que son indispensables para el pleno desarrollo de su personalidad. El derecho a desarrollar las facultades físicas, intelectuales y morales por medio de la educación física y el deporte deberá garantizarse tanto dentro del marco del sistema educativo como en el de los demás aspectos de la vida social.

1.2. Cada cual, de conformidad con la tradición deportiva de su país, debe gozar de todas las oportunidades de practicar la educación física y el deporte, de mejorar su condición física y de alcanzar el nivel de realización deportiva correspondiente a sus dones.

1.3. Se han de ofrecer oportunidades especiales a los jóvenes, comprendidos los niños de edad prescolar, a las personas de edad y a los deficientes, a fin de hacer posible el desarrollo integral de su personalidad gracias a unos programas de educación física y deporte adaptados a sus necesidades.

2.9.2 Constitución política de Colombia

Artículo 52. Acto legislativo 02 de 2000, artículo 1. El artículo 52 de la constitución política de Colombia, quedará así:

El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto

público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

2.9.3 Ley general de educación

Ley 115 de febrero 8 de 1994

Artículo 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La presente ley señala las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la constitución política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

De conformidad con el artículo 67 de la constitución política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

La educación superior es regulada por ley especial, excepto lo dispuesto en la presente ley.

2.9.4 Ley del deporte colombiano

Ley 181 de enero 18 de 1995

Artículo 4°. Derechos sociales. El deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona. Su fomento, desarrollo y práctica son parte integrante del servicio público educativo y constituyen gasto público social bajo los siguientes principios:

Universalidad. Todos los habitantes del territorio nacional tienen derecho a la práctica del deporte y la recreación y al aprovechamiento del tiempo libre.

Participación comunitaria. La comunidad tiene derecho a participar en los procesos de concertación control y vigilancia de la gestión estatal en la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre.

Participación ciudadana. Es deber de todos los ciudadanos propender la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, de manera individual, familiar y comunitaria.

Integración funcional. Las entidades públicas o privadas dedicadas al fomento, desarrollo y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, concurrirán de manera armónica y concertada al cumplimiento de sus fines, mediante la integración de funciones, acciones y recursos, en los términos establecidos en la presente ley.

Democratización. El estado garantizará la participación democrática de sus habitantes para organizar la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, sin discriminación alguna de raza, credo, condición o sexo.

Ética deportiva. La práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, preservará la sana competición, pundonor y respecto a las normas y reglamentos de tales actividades. Los organismos deportivos y los participantes en las distintas prácticas deportivas

deben acoger los regímenes disciplinarios que le sean propios, sin perjuicio de las responsabilidades legales pertinentes.

2.10 Marco conceptual

2.10.1 Motricidad

Para Vigotski, el movimiento humano depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolle. Según este autor, el origen del movimiento y de toda acción voluntaria, no yace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre.

Para Montessori, La motricidad se refiere a todo movimiento realizado, en este caso, por un ser humano. Los primeros movimientos que realiza un niño son difusos, carecen de finalidad, son masivos, bilaterales y reflejos, es importante que desde pequeño se estimulen adecuadamente.

2.10.2 Juego

Según Guy Jacquin, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Gimeno y Pérez, definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

2.10.3 Recreación

Schereiber, la lúdica contribuye a aprender porque el niño enfrenta a sus conflictos internos y desarrolla aspectos emocionales y cognitivos totalmente. El juego da la oportunidad al niño a cometer errores y hacer las cosas bien, aprender por sí mismo y construir su propia base de conocimiento. En el juguetón no cometí errores y creo que sí.

2.10.4 Educación Física

Jean Piaget. Su definición acerca de la educación física se basa en la combinación de prácticas corporales junto con la inteligencia. De manera que los niños a través de los ejercicios de educación física desarrollan y estructuran su inteligencia.

2.10.5 Matemáticas

(Ruiz A. 2012) La matemática es una ciencia lógica deductiva, que utiliza símbolos para generar una teoría exacta de deducción e inferencia lógica basada en definiciones, axiomas, postulados y reglas que transforman elementos primitivos en relaciones y teoremas más complejos.

2.10.6 Aprendizaje

"El aprendizaje es el cambio relativamente permanente en el conocimiento de una persona o comportamiento debido a la experiencia. Esta definición tiene tres componentes: 1) la duración del cambio es a largo plazo y no a corto plazo; 2) el locus del cambio es el contenido y la estructura del conocimiento en la memoria o el comportamiento del alumno; 3) la causa del cambio es la experiencia del alumno en el medio ambiente en lugar de la fatiga, la motivación, las drogas, condición física o fisiológica intervención ".

De "Learning in Encyclopedia of Educational Research" de Richard E. Mayer.

2.10.7 Estrategia Pedagógica

"El aprendizaje es el cambio relativamente permanente en el conocimiento de una persona o comportamiento debido a la experiencia. Esta definición tiene tres componentes: 1) la duración del cambio es a largo plazo y no a corto plazo; 2) el locus del cambio es el contenido y la estructura del conocimiento en la memoria o el comportamiento del alumno; 3) la causa del cambio es la experiencia del alumno en el medio ambiente en lugar de la fatiga, la motivación, las drogas, condición física o fisiológica intervención ".

De "Learning in Encyclopedia of Educational Research" de Richard E. Mayer.

2.11 Marco teórico

2.11.1 Hablar del juego motriz

Según Baena, Extremera, (2005) y Ruíz, Montero, (2005), el juego motor es un elemento pedagógico de primer orden que ayuda a desarrollar la capacidad creativa y facilita el desarrollo y la interiorización de los dominios motores y capacidades físicas del niño. Además, a través de él se consigue una mejor comprensión, por parte de los niños, de conceptos varios, como, por ejemplo, conceptos lógico-matemáticos (números), de lectoescritura (letras), etc. De esta forma el aprendizaje se ameniza y se hace más efectivo, ya que el nivel de interés aumenta. (Baena Extremera, 2005)

Según Baena Extremera (2005) existen dos tipos de visiones acerca de las teorías del juego motor; teoría clásica y teoría moderna,

2.11.2 Teorías clásicas

Teoría metafísica (Platón s IV-III a.d.C.): utiliza y define el juego motor como un tipo de ejercicio motriz que produce placer.

Teoría del recreo (Schiller. 2005): este tipo de teoría orienta el juego motriz al ocio.

Teoría sobrante o sobrecarga de energía (Spencer, 1861): en este caso, Spencer afirma que a través de los juegos motores se liberan energías que sobran en nuestro cuerpo. Y según (Burgos, 2009), quien apoya la teoría de Spencer, es necesario eliminar energías a través de este tipo de juegos.

Teoría del descanso (Lazarus, 1883): compensa las situaciones fatigosas (aula, fichas, asamblea, mucho tiempo sentados…)

Teoría del ejercicio preparatorio (Gross, 1902): Gross enfoca dentro de esta teoría, al juego motriz como un mecanismo de estimulación de aprendizaje y desarrollo de las capacidades del niño.

2.11.3 Teorías modernas

Teoría de la influencia (Buytendijk, 1953): este autor afirma que ‘’el juego es un impulso originado por el afán de libertad’’. Es decir, los juegos motrices, en su mayoría, se llevan a cabo y se utilizan en situaciones en las que se quiere reforzar un aprendizaje o enseñarlo de nuevo sin llegar a hacerlo de manera teórica, ya que puede llegar a saturar a los niños y con ello empezar con las distracciones; realizar ese aprendizaje de manera más amena. Por ejemplo, queremos enseñar los números del 1 al 10, por lo que en vez estar sentados en las sillas repasando los números y contando puntitos en la hoja, lo podemos hacer a través de una tabla numérica colocada en el suelo, donde ya están dibujados los números y la cantidad de puntos que se refiere a ese número. De esta forma conseguiremos que el niño aprenda lo mismo, pero de una forma más divertida y eficaz, la mayoría de las veces.

2.11.4 El juego motor como estímulo en educación infantil.

Víctor Álvarez Hernández (2018).

Jugar es una actividad básica e imprescindible en el desarrollo integral del infante. El aprendizaje en los primeros años de vida de los niños tiene origen en el juego. Este trabajo busca demostrar que el juego motor es una propuesta didáctica primordial para aplicarla en el aula de Educación Infantil porque proporciona beneficios concretos que afectan al desarrollo global del niño. También se pretende analizar la postura que debe adoptar el docente para aplicarlos en el centro escolar; así como presentar el cuento motor como ejemplo apropiado de este tipo de actividades. Para la realización de este trabajo se ha procedido a recopilar información relacionada con el juego motriz y todo lo que este implica, tanto para alumnos como para el educador. Tras un minucioso análisis, se ha comprobado que el juego motor es una necesidad para los niños porque los prepara para la vida adulta y porque favorece su proceso de maduración; todo ello empleando una metodología con un carácter lúdico. Finalmente, constar que la investigación ha resultado exitosa porque todos los objetivos que se habían propuesto antes de realizar la investigación se han cumplido una vez que se ha realizado.

2.12 Marco demográfico

La institución educativa san José Provincial sede Gabriela Mistral se ubica en la Cra. 7 #10-75 a 10-1, Pamplona, Norte de Santander. La Concentración Escolar Gabriela Mistral lleva su nombre en honor a la escritora Chilena Lucila Godoy, fue construida en el año 1934 según escritura pública No. 644 de la Notaría Segunda de la ciudad.

2.13 Hipótesis

Dentro de la institución educativa ¨MASTER COLLEGE¨ los conocimientos acerca en el área de las matemáticas son bastantes estables. No obstante, la motivación de los estudiantes dentro del área no es la mejor, por eso mismo se llevará a cabo el proyecto con el fin de aumentar esa motivación para el aprendizaje de las matemáticas y de igual forma ir fortaleciendo los

conocimientos en el área de las matemáticas dentro de la institución. Brindar ese espacio lúdico-formativo para llevar esa transmisión de conocimiento fuera de las aulas. Medición cuantificable: Se introdujo la variable "exámenes diagnósticos" como medida del rendimiento, permitiendo una evaluación objetiva de la hipótesis.

La planificación y estructuración de un programa de ejercicios específicos para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de sexto grado de la institución MASTER COLLEGE de Valledupar (Cesar).

2.14 Estrategias metodológicas

De acuerdo a la planeación de cada uno de los componentes que formaran la ejecución del trabajo de grado de a acuerdo a la mejora del aprendizaje significativo de las matemáticas por medio de los juegos motrices de los estudiantes de sexto grado de la institución MASTER COLLEGE. La temática se le presento a el profesor asesor de educación física, al profesor encargado del área que vamos a profundizar en este caso las matemáticas y de igual forma a el coordinador académico.

Una vez realizado la explicación de dicho programa se procedió a ejecutarlo. Se realizó una encuesta a los estudiantes, con el objetivo de conocer cuáles son los conocimientos en el área de matemáticas y dicha motivación en esta misma. De igual forma, para dar a conocer los componentes del objeto de estudio, también, una serie de preguntas que aportan a la recolección de datos para realizar el programa y como se iba a realizar a lo largo de este periodo.

Se trabajará con una frecuencia 1 (martes) el aprendizaje de las matemáticas por medio de los juegos motrices. Al momento de ir finalizando la ejecución del proyecto, se realizará otra encuesta evaluativa con el fin de conocer cuáles fueron los resultados y los avances de cada uno de los estudiantes.

Encuestas: Se utiliza esta estrategia cuantitativa para llevar a cabo toda la evaluación y desempeño de todos los estudiantes, para ir verificando e identificando el avance de cada uno de ellos con la ejecución del proyecto. Las estrategias cuantitativas están basadas en datos puros y duros, sin darle lugar a las subjetividades ni opiniones por parte del operador. Existe una amplia variedad de estrategias de este tipo.

Juegos motrices: Por medio del programa de ¨juegos motrices¨ se llevará todo ese desarrollo y evolución de los conocimientos significativos de los estudiantes y de igual forma el trabajo de su motivación dentro del área de las matemáticas. Cabe recalcar, que se estaría obteniendo un desarrollo en la motricidad de cada uno de los estudiantes.

2.15 Enfoque de investigación

Enfoque de investigación (Tipo de la investigación): la investigación es de tipo aplicada acción participativa, ya que por medio de los diferentes juegos motrices busca que los participantes mejoren su conocimiento y las practicas que ejecutan y las situaciones en las que se encuentra.

La investigación presenta un enfoque cualitativo – cuantitativo, ya que se obtiene información a partir de procedimientos teóricos y verbales y también de procesos matemáticos. Dicha información será obtenida a partir de la encuesta, guía de observación y entrevista.

2.16 Población y Muestra

2.16.1 Población

Población: La población objeto de estudio en esta propuesta de investigación es mixta, lo que quiere decir que están implicados niños y niñas. La población en general es un grupo de estudiantes el cual conforman el grado sexto de la Institución Educativa MASTER COLLEGE. Con una cantidad de 22 estudiantes donde hay niños (14) y niñas (8).

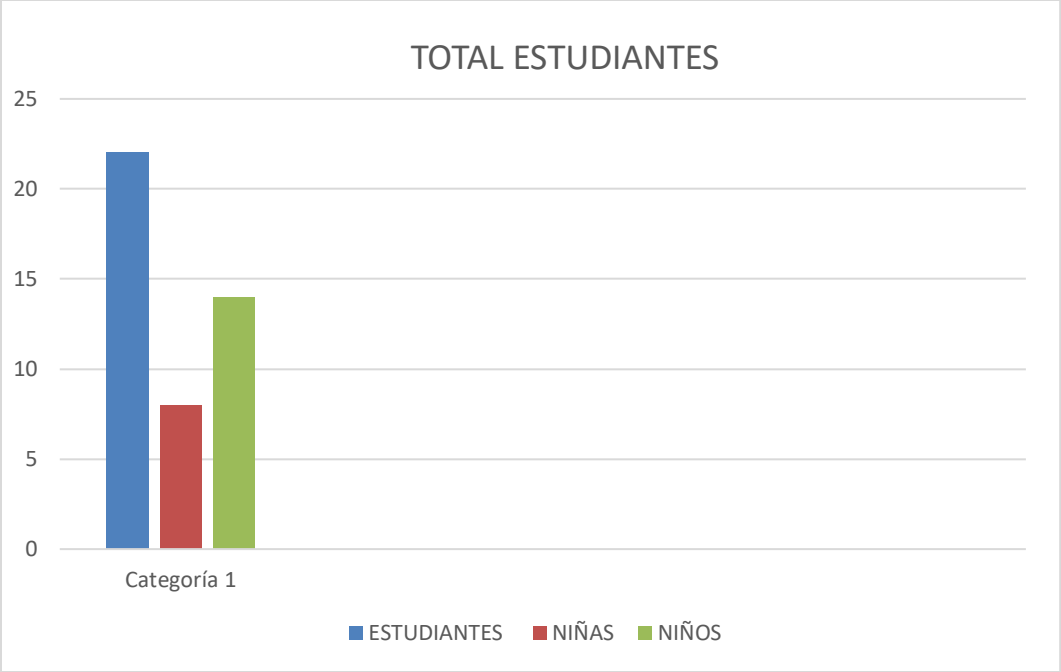


Ilustración 6. Población

2.16.2 Muestra

Muestra: La muestra con que se trabajó en la presente investigación está comprendida por niños y niñas estudiantes sexto grado de la Institución MASTER COLLEGE. En la siguiente tabla se especifica el nombre completo de cada uno:

No.	NOMBRES DE ESTUDIANTES
1	Barreto Guerra, Juan José
2	Brochero Torres, Antonella
3	Domínguez Acevedo, Andres Felipe

4	Fonseca Camargo, Samantha
5	Galván Lizarazo, María Ángel
6	García Iguaran, Victoria
7	López Ortiz, Maximiliano
8	Manjarrez Fernández, José Jaime
9	Mengual Mendoza, Gary Alejandro
10	Ovalle Martínez, Gabriel Alberto
11	Portela Pineda, Samantha Nikold
12	Ramírez Ríos, José Felipe
13	Ramos Silva, Carolina
14	Restrepo Diaz, Santiago Alfonso
15	Reyes Rodríguez, Juan Fernando
16	Robo Jiménez, Luis Alberto
17	Rivera Pérez, Juan Pablo
18	Rodríguez Nieto, Nicolle Andreina
19	Rueda Pérez, Keiver Joel
20	Saltaren Romero, Ian Andres
21	Solís Muñoz, Luisa Fernanda
22	Villarreal Méndez, Isaac José

Tabla 4. Muestra

2.17 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.

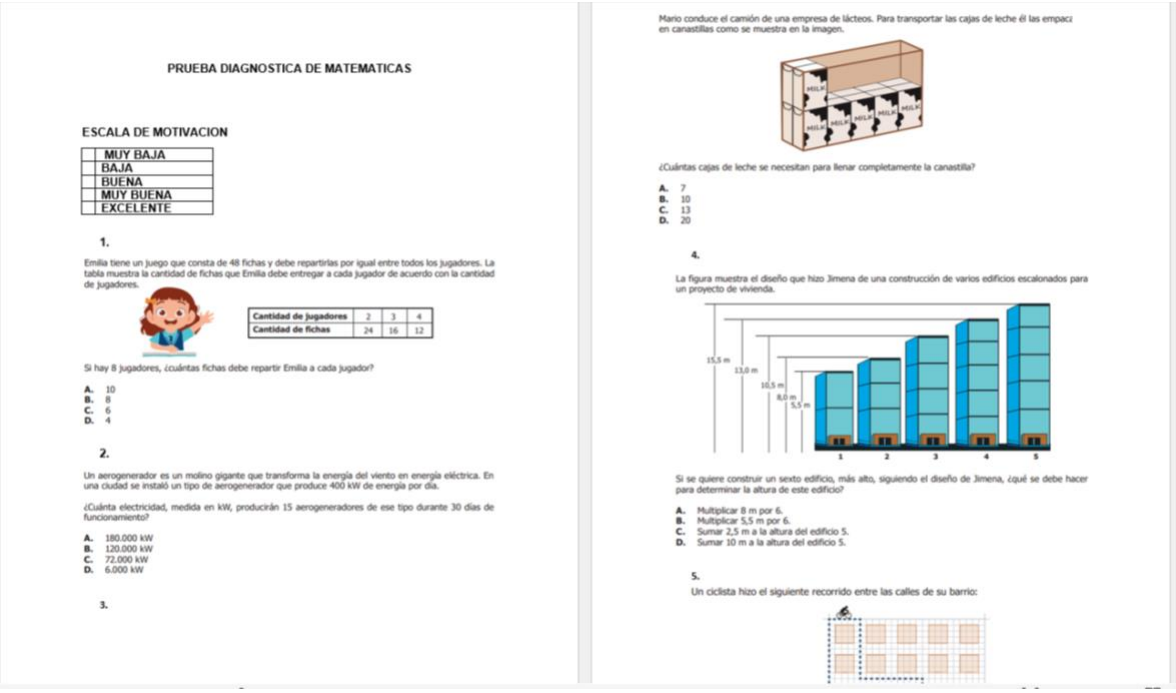
Para el desarrollo de la investigación se procede a determinar las técnicas las mismas que facilitan el procesamiento de la información, entre las técnicas que se van

aplicar se tiene el primer apartado de la investigación se basa en un consentimiento informado que debe ser

debidamente diligenciado por el docente encargado del área y el propio estudiante para que pueda hacerse

participe del estudio de investigación, la encuesta a los estudiantes y la observación directa mediante la aplicación de los ejercicios planteados en el programa.

Encuesta diagnostica: La encuesta se realiza con el objetivo de conocer cuáles son los conocimientos previos acerca del área de las matemáticas y cuál es su motivación en dicha clase



PRUEBA DIAGNOSTICA DE MATEMATICAS

ESCALA DE MOTIVACION

MUY BAJA
BAJA
BUENA
MUY BUENA
EXCELENTE

1.

Emilia tiene un juego que consta de 48 fichas y debe repartirlas por igual entre todos los jugadores. La tabla muestra la cantidad de fichas que Emilia debe entregar a cada jugador de acuerdo con la cantidad de jugadores.

Cantidad de jugadores	2	3	4
Cantidad de fichas	24	16	12

Si hay 8 jugadores, ¿cuántas fichas debe repartir Emilia a cada jugador?

A. 10
B. 8
C. 6
D. 4

2.

Un aerogenerador es un molino gigante que transforma la energía del viento en energía eléctrica. En una ciudad se instaló un tipo de aerogenerador que produce 400 kW de energía por día.

¿Cuánta electricidad, medida en kW, producirán 15 aerogeneradores de ese tipo durante 30 días de funcionamiento?

A. 180.000 kW
B. 120.000 kW
C. 72.000 kW
D. 6.000 kW

3.

Mario conduce el camión de una empresa de lácteos. Para transportar las cajas de leche él las empaca en canastillas como se muestra en la imagen.

¿Cuántas cajas de leche se necesitan para llenar completamente la canastilla?

A. 7
B. 10
C. 13
D. 20

4.

La figura muestra el diseño que hizo Jimena de una construcción de varios edificios escalonados para un proyecto de vivienda.

Si se quiere construir un sexto edificio, más alto, siguiendo el diseño de Jimena, ¿qué se debe hacer para determinar la altura de este edificio?

A. Multiplicar 8 m por 6.
B. Multiplicar 5,5 m por 6.
C. Sumar 2,5 m a la altura del edificio 5.
D. Sumar 10 m a la altura del edificio 5.

5.

Un ciclista hizo el siguiente recorrido entre las calles de su barrio:

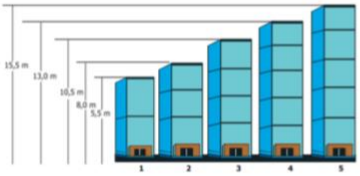


¿Cuántas cajas de leche se necesitan para llenar completamente la canastilla?

A. 7
B. 10
C. 13
D. 20

4.

La figura muestra el diseño que hizo Jimena de una construcción de varios edificios escalonados para un proyecto de vivienda.

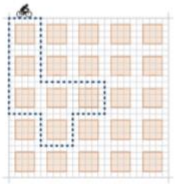


Si se quiere construir un sexto edificio, más alto, siguiendo el diseño de Jimena, ¿qué se debe hacer para determinar la altura de este edificio?

A. Multiplicar 8 m por 6.
B. Multiplicar 5,5 m por 6.
C. Sumar 2,5 m a la altura del edificio 5.
D. Sumar 10 m a la altura del edificio 5.

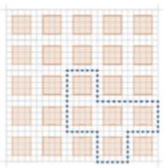
5.

Un ciclista hizo el siguiente recorrido entre las calles de su barrio:

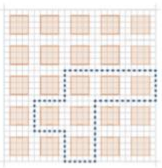


¿Cuál de los siguientes recorridos tiene la misma forma y tamaño?

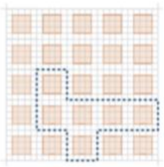
A.



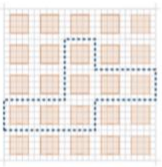
B.



C.

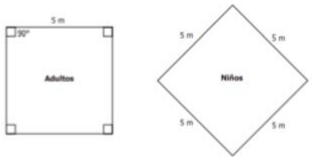


D.



6.

En un club campestre hay una piscina para adultos y una piscina para niños como se muestra en la figura.



Teniendo en cuenta que las dos piscinas tienen las mismas dimensiones y la misma forma, ¿cuál es la suma de los 4 ángulos internos de la piscina para niños?

A. 450°
B. 360°
C. 180°
D. 20°

7.

En una feria hay un juego de ruleta como el que se muestra en la figura.



Delcy hace girar la ruleta y ganará el premio marcado en la casilla que caiga. ¿Cuál es la probabilidad de que Delcy gane un muñeco?

A. $\frac{1}{3}$ **B.** $\frac{1}{4}$ **C.** $\frac{1}{5}$ **D.** $\frac{1}{12}$

8.

Observa el plan que tiene Eliana para leer un libro.



Si Eliana decide leer 40 páginas del libro cada día, ¿cuántos días tardaría en leer el libro completo?

A. 5
B. 3
C. 25
D. 10

9.

Un laboratorio fabrica vitaminas en pastillas y las empaca en sobres de diferentes cantidades. La imagen muestra un sobre de vitaminas y una caja en la que se empacan 5 de esos sobres.



¿Cuál de las siguientes cajas contiene la misma cantidad de pastillas que la caja de la imagen?

A.



B.



C.



D.



Encuesta analítica: Por medio de esta encuesta realizada a la mitad de las sesiones, se realiza con el objetivo de ir identificando esa evolución de cada uno de los estudiantes y de igual forma analizando cuales estudiantes pueden estar presentando problemáticas con la didáctica que se está ejecutando.

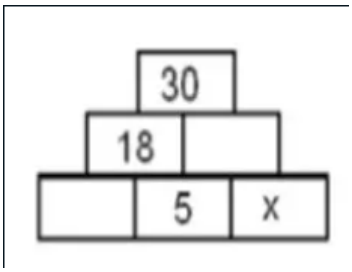
¿Qué operación permite resolver de forma más rápida el siguiente problema?
1. Un obrero hace 300 tornillos en una hora, ¿Cuántos tornillos hará en 6 horas?
A) multiplicación
B) multiplicación
C) suma
D) resta
E) división
2. Un obrero hace 300 tornillos en una hora, ¿Cuántos tornillos hará en 9 horas?
A) 2700
B) 72000
C) 27000
D) 2700
E) 7200
3. De los siguientes números pares, ¿Cuál de ellos es número primo?
A) 10
B) 8
C) 2
D) 6
E) 2
4. El resultado del doble de la diferencia entre 12 y 7 menos el doble de 3, es:
A) 60
B) 10
C) 45
D) 4
E) 4
5. El Máximo Común Divisor (MCD) de los números (30, 20 y 50) es:
A) 10
B) 5
C) 20
D) 2
E) 10
6. El valor en unidades de la cifra 8 en el número 402.481.136 es:
A) 800.000
B) 80.000
C) 80
D) 8.000
E) 80.000
7. La suma de 5 + (4/2), es:
A) 22/2

B) 9/2
C) 14/2
D) 14/2
E) 2/14
8. La división (3/8): (4/3)
A) 9/32
B) 12/24
C) 9/32
D) 32/9
E) 1
9. Jorge corre diariamente en una pista que atraviesa un bosque que tiene 3 km 800 m de largo. ¿Cuál es la distancia total en metros (m) que él corre en cuatro días?
A) 1.230
B) 15.200
C) 12.300
D) 1.320
E) 15.200
10. Amelia puso 48 fotos en un álbum de fotos online. Había espacio para nueve fotos en cada página. ¿Cuántas fotos había en la última página?
A) 9
B) 48
C) 5
D) 3
E) 3
11. Con base en la pregunta anterior, ¿cuántas páginas estaban llenas?
A) 3
B) 48
C) 9
D) 5
E) 5
12. Si compras un rollo de pita para cometa de 15 metros que cuesta $1500, y luego vendes 3 metros a tu amigo, ¿cuánto debería pagar tu amigo?
A) 4.500
B) 1.200
C) 900
D) 300
E) 300

Examen final: Por medio de este examen ya podemos establecer los beneficios del proyecto, analizar los datos obtenidos e identificar como fue el desempeño de cada uno de los estudiantes.

1. En un edificio de 12 pisos hay 2 ascensores: uno se detiene cada dos piso y el otro, cada tres pisos. ¿En qué pisos se encuentran los 2 ascensores?
A) 4 y 8
B) 6 y 12
C) 3 y 6
D) 2 y 3

2. Sabiendo que las sumas de los valores de dos recuadros consecutivos de abajo en la pirámide dan como resultado un valor en el recuadro de arriba y se colocan los números que faltan en la pirámide el valor de X es:



A) 7
B) 13
C) 6
D) 12

3. Con el balde lleno de agua se llenan 5 jarras, como la que se muestra en el dibujo y con cada una de estas jarras se llena 4 vasos. ¿Cuántos vasos se pueden llenar con el balde de agua?



A) 20
B) 5
C) 4
D) 9

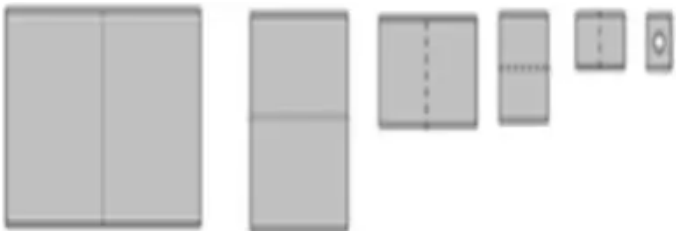
4. Señala la operación aritmética que nos ayudara a encontrar la respuesta correcta. Juan Pablo recogió en su Primera Comunión $ 130.000 y compró un video juego que le costó $ 86.950, además ese día decidió romper su alcancía que contenía $85.000 y compró 2 colecciones de fichas para su álbum y el de su hermano que le costaron $30.000.
A) (130.000 + 86.950) + 85.000 – 30.000
B) [(130.000 – 86.950) + 85.000]-30.000
C) 130.000 – 86.950 - 85.000 – 30.000
D) 130.000 – 86.950 + 85.000 – 30.000

5. En un estadio hay 16 cajas de pelotas con una docena cada una, y además una caja con 8 pelotas. Para saber cuántas pelotas son en total, ¿cuál de las siguientes expresiones utilizarías?
A) (8 + 16) x 12
B) 16x (12 +8)
C) 8 + (16 x 12)
D) 16+ (12 x 8)

6. La chismosa del pueblo inventa un rumor y lo cuenta a 6 personas en una hora; Una hora después estas 6 personas lo cuentan cada una a 6 personas más. Estas a su vez, una hora más tarde, lo han compartido con 6 más, y así sucesivamente. ¿El número de personas que saben el rumor al cabo de 5 horas es?
A) 30
B) 7777
C) 31

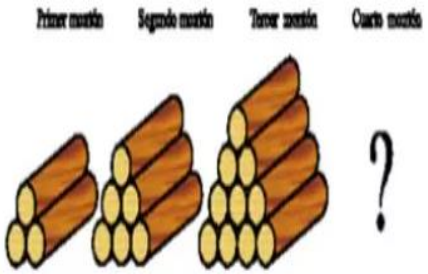
D) 7776

7. Hugo dobla una hoja de papel cinco veces. Luego hace un agujero en el papel doblado como se muestra en la figura, y desdobla el papel. ¿Cuántos agujeros aparecen en el papel desdoblado?



A) 7
B) 5
C) 32
D) 10

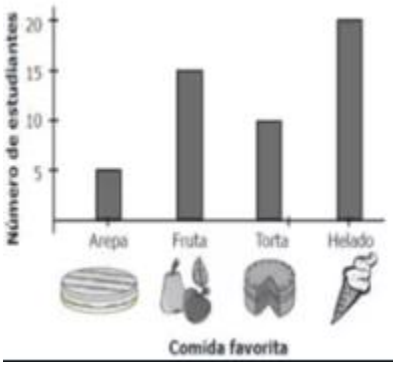
8. Analiza el dibujo, observa como el número de troncos aumenta en cada montón. Si se arma un cuarto montón siguiendo estas secuencias ¿Cuántos troncos tendría?



A) 16 troncos
B) 15 troncos
C) 11 troncos
D) 13 troncos

9. La respuesta correcta al siguiente polinomio [(34 – 4) ÷ 5 + (10 – 2) ÷ 4] + 9 X 6 ÷ 18 – 2 es:
A) 3
B) 18
C) 9
D) 36

10. Se les preguntó a los estudiantes de grado sexto de un colegio acerca de su comida favorita. Cada uno escogió una comida entre arepa, fruta, torta y helado. En la siguiente gráfica se presentan los resultados. ¿Cuál de las siguientes tablas representa los datos de la gráfica?



A.

Comida	Número de estudiantes
Arepa	10
Fruta	15
Torta	20
Helado	25

B.

Comida	Número de estudiantes
Arepa	5
Fruta	15
Torta	10
Helado	20

C.

Comida	Número de estudiantes
Arepa	20
Fruta	15
Torta	10
Helado	5

D.

Comida	Número de estudiantes
Arepa	5
Fruta	10
Torta	15
Helado	20

A) B
B) C
C) D
D) A

CAPITULO III

3.1 Aplicación

SESION 1

DESCRIPCION: Realizar una introducción y explicación de cómo se llevará a cabo el proyecto investigativo y cuáles son los objetivos, para así obtener una familiarización de todos los estudiantes con lo que se quiere trabajar y lograr. **OBJETIVO:** Que los estudiantes logren reconocer cuales son los parámetros que se van a trabajar. **ENFOQUE:** Observación directa del proyecto

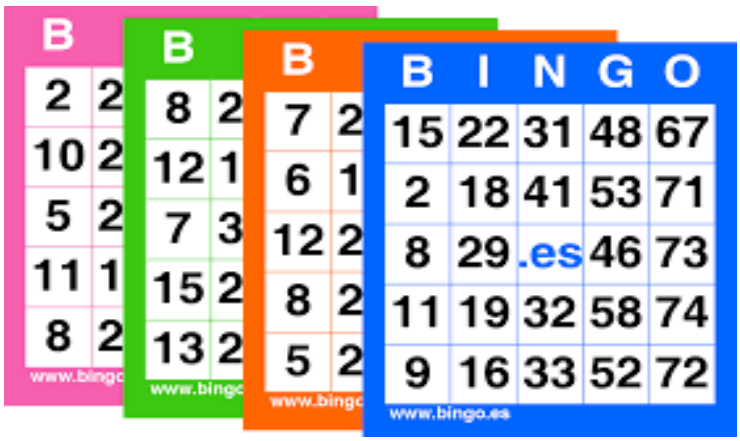

Tabla 5. Sesiones

SESION 2

DESCRIPCION: Por medio de un juego se comenzará a trabajar las operaciones matemáticas y la motivación dentro del área de la materia. El juego consiste en realizar dos grupos, y cada grupo tendrá un cartón de bingo en su poder que estará ubicado al final de la pista. Para llegar a ese cartón deben ejecutar una carrera superando diferentes obstáculos y al llegar al cartón se les indicara un problema matemático donde se presente la operación que se debe trabajar y al solucionarlo podrán ir llenando el bingo.

OBJETIVO: Brindar el espacio lúdico-formativo para que puedan ver el área de las matemáticas como algo más influyente.

ENFOQUE: Mejorar las habilidades motrices y su motivación dentro del área de las matemáticas.

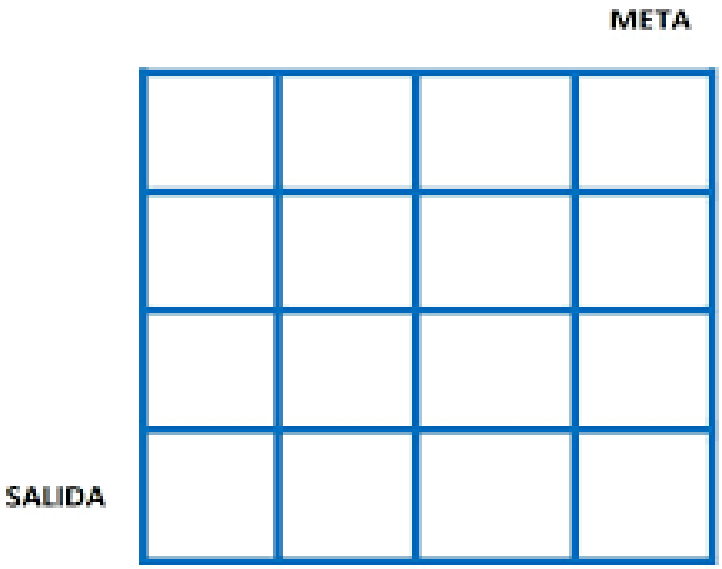


SESION 3

DESCRIPCION: La rayuela africana es un juego que requiere mucha concentración y coordinación y al momento de añadirle situaciones problemas de matemáticas lo volvería más complejo, en este caso se trabajaría así. Mientras ejecutan la rayuela africana 2x2 se le irán realizando preguntas para que ellos mejoren más ese campo de la concentración.

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación motriz y concentración cognitiva dentro del ejercicio.

ENFOQUE: Por medio del movimiento se facilita el aprendizaje cognitivo, y eso es lo que se busca. Que ellos logren resolver las preguntas mientras ejecutan los movimientos.



SESION 4

DESCRIPCION: El juego consiste en que cada jugador tendrá una ficha que lo caracterice y debe lanzar esa ficha en el orden que los indican los números, pero al momento de tirar la ficha y caer en uno de los espacios debe solucionar la ecuación matemática con las operaciones que se quieren potenciar y así ir avanzando.

OBJETIVO: Desarrollar las habilidades motrices básicas y su capacidad cognitiva dentro del área.

ENFOQUE:



SESION 5

DESCRIPCION: El juego del Siglo se juega con un saco que contiene fichas numeradas del 1 al 100. Los participantes se turnan para extraer fichas del saco y tratar de completar cien. La estrategia y la suerte son elementos clave en este juego.

El jugador que logra completar cien fichas primero, gana el juego. Sin embargo, existen variaciones en las reglas que pueden hacer que el juego sea aún más emocionante. Algunas variaciones incluyen:

Restricción de tiempo: Los jugadores deben completar cien fichas en un tiempo determinado.

Puntuación doble: Algunas fichas tienen un valor doble, lo que permite a los jugadores avanzar más rápido hacia el objetivo.

Intercambio de fichas: Los jugadores pueden intercambiar fichas con otros jugadores para mejorar su posición en el juego.

Estas variaciones agregan un elemento estratégico al juego y lo hacen aún más emocionante para los jugadores.

OBJETIVO: Desarrollar esa agilidad mental para solucionar operaciones matemáticas

ENFOQUE: Desarrollo de habilidades matemáticas: El juego del Siglo ayuda a los jugadores a familiarizarse con los números y a practicar operaciones matemáticas básicas, como la suma y la resta.

Estimulación cognitiva: Al tener que tomar decisiones estratégicas durante el juego, los jugadores ejercitan su cerebro y mejoran su capacidad de pensamiento crítico.

Desarrollo de habilidades sociales: El juego del Siglo fomenta la interacción social, ya que los jugadores deben comunicarse y negociar entre ellos.

Paciencia y perseverancia: El juego del Siglo requiere paciencia y perseverancia, ya que los jugadores deben seguir extrayendo fichas hasta completar cien. Estas cualidades son importantes en la vida cotidiana y el juego ayuda a desarrollarlas.



SESION 6

DESCRIPCION: El juego va a consistir en que el docente orientador lanzara una ecuación para resolver y con las fichas de dominó deben dar la respuesta correcta. De igual forma, como variante se puede realizar que el docente da el resultado y ellos con la ficha deben presentar la ecuación que lleve a ese resultado.

OBJETIVO: favorece en el aprendizaje de los infantes, ayudando a desarrollar el pensamiento, la imaginación, la creatividad de buscar alternativas para solucionar el problema, además que favorece en el intercambio grupal y sobre todo proporciona un enriquecimiento del vocabulario.

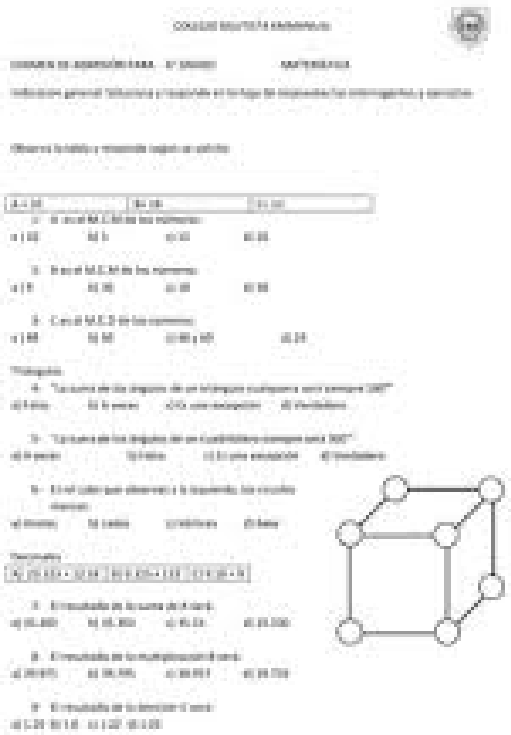
ENFOQUE: Llevar sus conocimientos del juego a un método y didáctica diferente, que los haga solucionar problemas matemáticos con lo que presentan.



SESION 7

EXAMEN PARA CLASIFICAR DESARROLLO Y MOTIVACION

Buscamos identificar cuáles son esos estudiantes que están demostrando avances en el proyecto ya sea en lo académico y en su motivación dentro del área. De igual forma, reconocer cuales son los que están presentando problemas con las didácticas anteriores. Para generar cambios y obtener buenos resultados.



SESION 8

DESCRIPCION: La actividad consiste en presentarles la respuesta de la ecuación, ellos deben realizar una carrera superando diferentes obstáculos y encontraran diferentes papeles en los que ellos deben agarrar los números y signos correctos para realizar la ecuación correcta y dar con la solución.

OBJETIVO: Desarrollar la agilidad, motricidad fina y gruesa de los estudiantes mediante la actividad requerida.

ENFOQUE: Con ayuda de la actividad, llevar la motivación de los estudiantes a un nivel más agradable para ellos dentro de la materia orientada.



3.2 Resultados

Resultados pre-examen antes de la ejecución de los juegos motrices

A continuación, se mostrarán en gráficas en forma detallada cada uno de los porcentajes obtenidos en la investigación mediante la realización de test

Motivación:

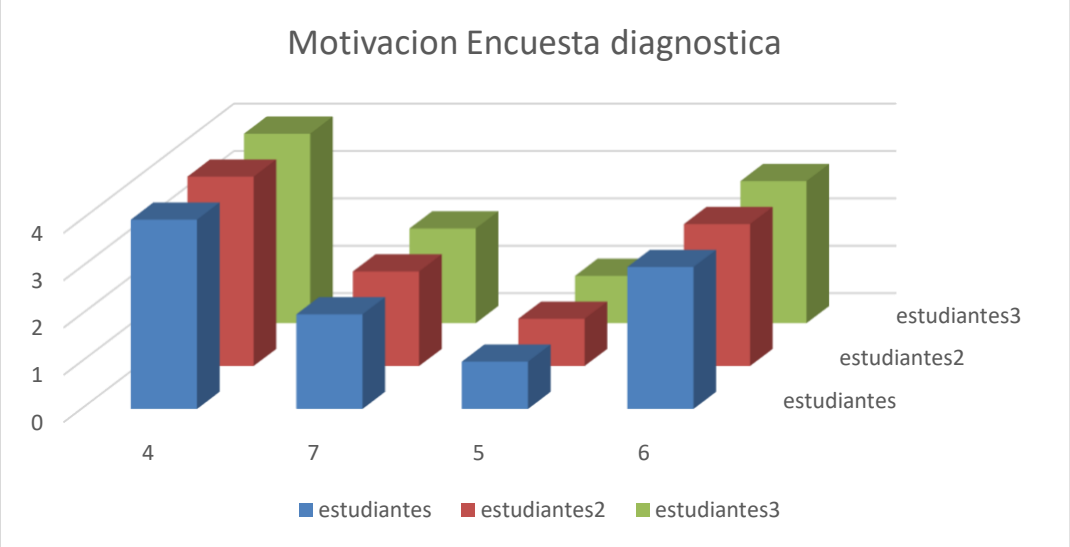
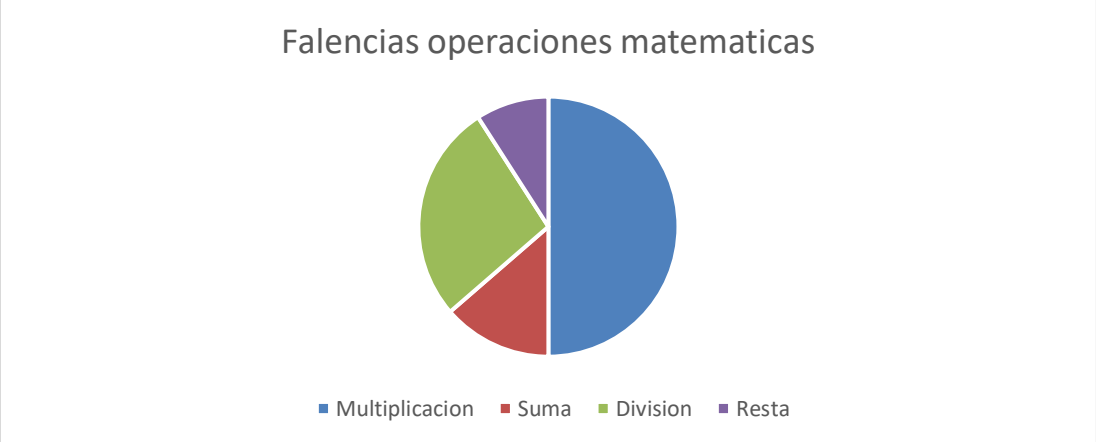


Tabla 6. Motivación

Falencias en las operaciones matemáticas



Gráfica 1. Falencias en las operaciones matemáticas

Análisis de resultados prueba diagnostica

En las primeras graficas que se realizan con el objetivo de identificar cuáles son las operaciones matemáticas donde están presentando falencias, que se les dificulta encontrar una solución oportuna. De igual forma, se evalúa cual es la motivación de cada uno de los estudiantes dentro del área establecida. Se busca por medio de la educación física encontrar una solución a estas dos problemáticas que estamos evidenciando a través de las gráficas. El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Además, el juego matemático planificado con responsabilidad, cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera amena y satisfactoria, permitiendo el desarrollo del pensamiento matemático. (Barrientos, Laura, Osorio, Edwin Antonio y Quintero, Rodil Eladio)

Resultados prueba fase intermedia



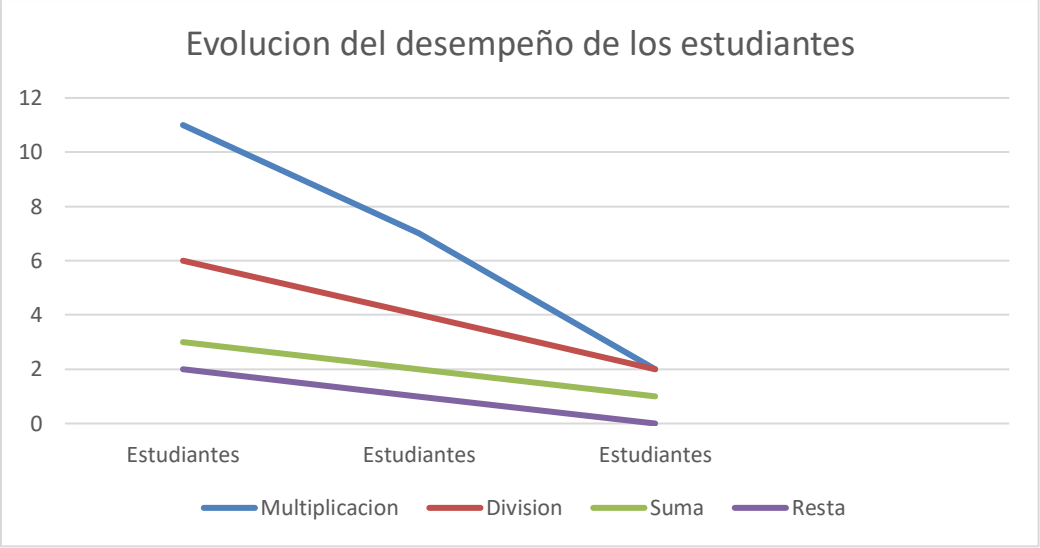
Gráfica 2. Resultados prueba de fase intermedia

Resultados post prueba y ejecución de los juegos



Gráfica 3. Resultados post prueba y ejecución de los juegos

Comparación resultados del pre y post



Gráfica 4. Comparación resultados del pre y post

3.3 Discusión

El juego es visto socialmente como una estrategia de diversión o de entretenimiento en la cual los niños en ocasiones pierden el tiempo. Sin embargo, desde el ámbito educativo y pedagógico se ha demostrado que los niños adquieren aprendizajes significativos, desarrollo de competencias y habilidades sociales cuando juegan. Es por ello por lo que en las aulas de clase y, especialmente en la primera infancia, el juego es la estrategia privilegiada para la enseñanza de las nociones o conceptos. García y Llull expresan que “a lo largo de las etapas de Educación Infantil y Primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando” (2009, p. 316), aunque no jueguen con la intención de aprender

Se encontró que el juego es un medio de expresión y comunión en la infancia y que desde el lugar del aula este se puede emplear como una estrategia pedagógica que favorece los aprendizajes de las matemáticas. Se concluye que el juego, al ser comprendido como estrategia pedagógica, debe estar encaminado por los docentes como manera de aprender y divertirse al mismo tiempo; en especial cuando se quiere enseñar un concepto matemático.

3.4 CONCLUSION

Este estudio confirma las teorías de Piaget y Vygotsky de que se debe tener en cuenta la edad y las características socioculturales de los estudiantes y que las actividades deportivas combinadas con los contenidos de determinadas materias pueden potenciar en cierta medida su aprendizaje. de manera significativa. Los juegos motrices se adaptan a las demandas cognitivas, permitiendo un mejor aprendizaje de los contenidos, y los niveles de motivación tienden a aumentar, reforzando las habilidades ya adquiridas.

Aprender matemáticas a través de la educación física puede permitir a los estudiantes comprender la utilidad de las matemáticas para resolver problemas de la vida y actividades prácticas, y cultivar mejores tendencias de aprendizaje de las matemáticas.

CAPITULO IV

4.1 Informe de procesos curriculares

4.1.1 Planeadores de clase

COMPETENCIA: Mejorar la coordinación óculo-manual. Mantener el balón solo y con mis compañeros. Progresar con el balón frente a los adversarios. Orientarse con el balón frente a los adversarios.

INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDO	ACTVIDADES DE APREDNIZAJE	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACION
SABER HACER: Por medio de los juegos fortalecen sus habilidades básicas, motricidad y campo cognitivo. SABER SER: Desarrolla su capacidad social, para interactuar con sus compañeros y divertirse.	**FASE INICIAL:** Se llevará a cabo el calentamiento y estiramiento de todas las articulaciones y músculos de los estudiantes, con el fin de evitar lesiones.	- girar tobillos - levantar las rodillas hacia la cadera - estirar y flexionar los brazos - Estiramientos - Ejercicios cardiovasculares		Cada estudiante tendrá la capacidad de evaluar su rendimiento cognitivo, físico y social al terminar la respectiva jornada de clase.

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
FASE CENTRAL: 	1. Clavala. Sepárate un metro y medio en línea recta de la mesa. Cuando empiece el minuto, agarra el cuello de la botella de agua para lanzarlo, dando una vuelta completa, y consigue que caiga de pie sobre una mesa. Si consigues aterrizar la botella y ésta no se resbala de la mesa hasta caer, has ganado. Material: un botellín de agua y una mesa. 2. Gas Letal. Coloca 15 vasos de plástico, boca abajo, sobre una mesa. Con ayuda de un globo inflado por ti mismo, al desinflarse, debes derribarlos al suelo. Material: 15 vasos de plástico y un globo.

FASE FINAL:  Vuelta a la calma	Se recoge el aula y se colocan las mesas y las sillas en su sitio.

COMPETENCIA: Tener confianza en sí mismo y en los demás. Mejorar las relaciones afectivas en el grupo. Fomentar la convivencia y la cooperación. Comprenderse mejor a sí mismo y a los demás

INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDO	ACTVIDADES DE APREDNIZAJE	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACION
SABER HACER: Por medio de los juegos fortalecen sus habilidades básicas, motricidad y campo cognitivo. SABER SER: Desarrolla su capacidad social, para interactuar con sus compañeros y divertirse.	**FASE INICIAL:** Se llevará a cabo el calentamiento y estiramiento de todas las articulaciones y músculos de los estudiantes, con el fin de evitar lesiones.	- girar tobillos - levantar las rodillas hacia la cadera - estirar y flexionar los brazos - Estiramientos - Ejercicios cardiovasculares		Cada estudiante tendrá la capacidad de evaluar su rendimiento cognitivo, físico y social al terminar la respectiva jornada de clase.

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
FASE CENTRAL: 	Que no Caiga el Globo. Entre todos golpean un globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta en número de veces que le dan cada vez. 2. Globo Arriba. Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo. 3. Globos al Aire. Por parejas, cooperan para mantener dos globos en el aire de modo que ninguno de ellos golpee más de dos veces
	seguidas el mismo globo. 4. El Globo Viajero. Cada pareja, con un globo, avanzan por la pista y se pasan el globo de forma alternativa. 5. Globo Atado. Por parejas, atados con una cuerda, mantienen un globo en el aire sin que se caiga al suelo.
FASE FINAL:  Vuelta a la calma	Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva.

COMPETENCIA: Mejorar la coordinación óculo-manual. Mantener el balón solo y con mis compañeros. Progresar con el balón frente a los adversarios. Orientarse con el balón frente a los adversarios.

INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDO	ACTVIDADES DE APREDNIZAJE	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACION
SABER HACER: Por medio de los juegos fortalecen sus habilidades básicas, motricidad y campo cognitivo. SABER SER: Desarrolla su capacidad social, para interactuar con sus compañeros y divertirse.	**FASE INICIAL:** Se llevará a cabo el calentamiento y estiramiento de todas las articulaciones y músculos de los estudiantes, con el fin de evitar lesiones.	- girar tobillos - levantar las rodillas hacia la cadera - estirar y flexionar los brazos - Estiramientos - Ejercicios cardiovasculares		Cada estudiante tendrá la capacidad de evaluar su rendimiento cognitivo, físico y social al terminar la respectiva jornada de clase.

CONTENIDO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
FASE CENTRAL: 	Con una pelota, soy capaz de: - botar la pelota con la mano de diferentes formas, en desplazamiento, etc. - lanzar la pelota hacia arriba de diferentes formas y cogerla, con y sin bote. - golpear la pelota con la palma de la mano y recepcionarla. - lanzarla contra una pared y recepcionarla, con y sin bote. 2. Balón que veo, manotazo que arreo. Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón intentan dar un manotazo a los balones de los demás sin que no se lo den al suyo. 3. El Robabalones. Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón menos 3 o 4 niños. Éstos intentan "robar" un balón para poder botarlo intentando que ya no se lo quiten más. 4. Por parejas, con una pelota, soy capaz de: - Pasársela sin bote. -
	Pasársela con bote. - Pasársela en carrera desde un fondo a otro fondo de la pista. 5. Te la Quito. Por parejas, con una pelota. El que tiene la posesión del balón, trata de conservarla botándola. El otro, intentará arrebatársela. Si lo consigue cambio de papeles.
FASE FINAL:  Vuelta a la calma	El Espejo con Balón. Por parejas uno enfrente de otro cada uno con su balón. Con la mano, uno realiza acciones con el balón y el otro le imita. Al tiempo, cambio de rol.

Ilustración 7. Planeadores

4.2 Informe de actividades intrainstitucionales

Ilustración 8. Permanencia

Master college

EDUCATION FOR THE FUTURE

GRADO: LEONARDO ARIAS

NO.	HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	6:30 – 7:10				7A	5B
2	7:10 – 7:50		1A			5B
3	7:50 – 8:30		6B	11A	11B	3B
4	8:30 – 9:10					3B
5	9:10 – 9:50					
R	9:40 – 10:20	R	3A	C	R	2A
6	10:20 – 11:00	10A	3A	5A	6A	8A
7	11:00 – 11:40			5A		
8	11:40 – 12:20	9B	9A			4A
9	12:20 – 1:00					4A
10	1:00 – 1:40					
D.G	1:40 – 2:15	DIREC	CION	DE	GRU	PO

4.2.1 Informe de horario y permanencia

Las clases de la institución tienen un tiempo de 40 minutos. Las clases en la institución iniciaban a las 6:30 AM, los docentes tenían que estar 15 minutos antes, las clases finalizan a las 12:20 PM. Los horarios de Educación física se realizan en la misma jornada y tuve la oportunidad de realizar mi práctica en esta misma.

Las horas de la clase de Educación física se divide con diferentes actividades intracurriculares en este caso era Danza, la cual era una materia integrada en la Educación Física. Los días miércoles en las primeras dos horas de clase se utilizaban para cualquier evento de la Institución.

La permanencia en la institución ser realizó siempre.

4.3 Actividades extracurriculares

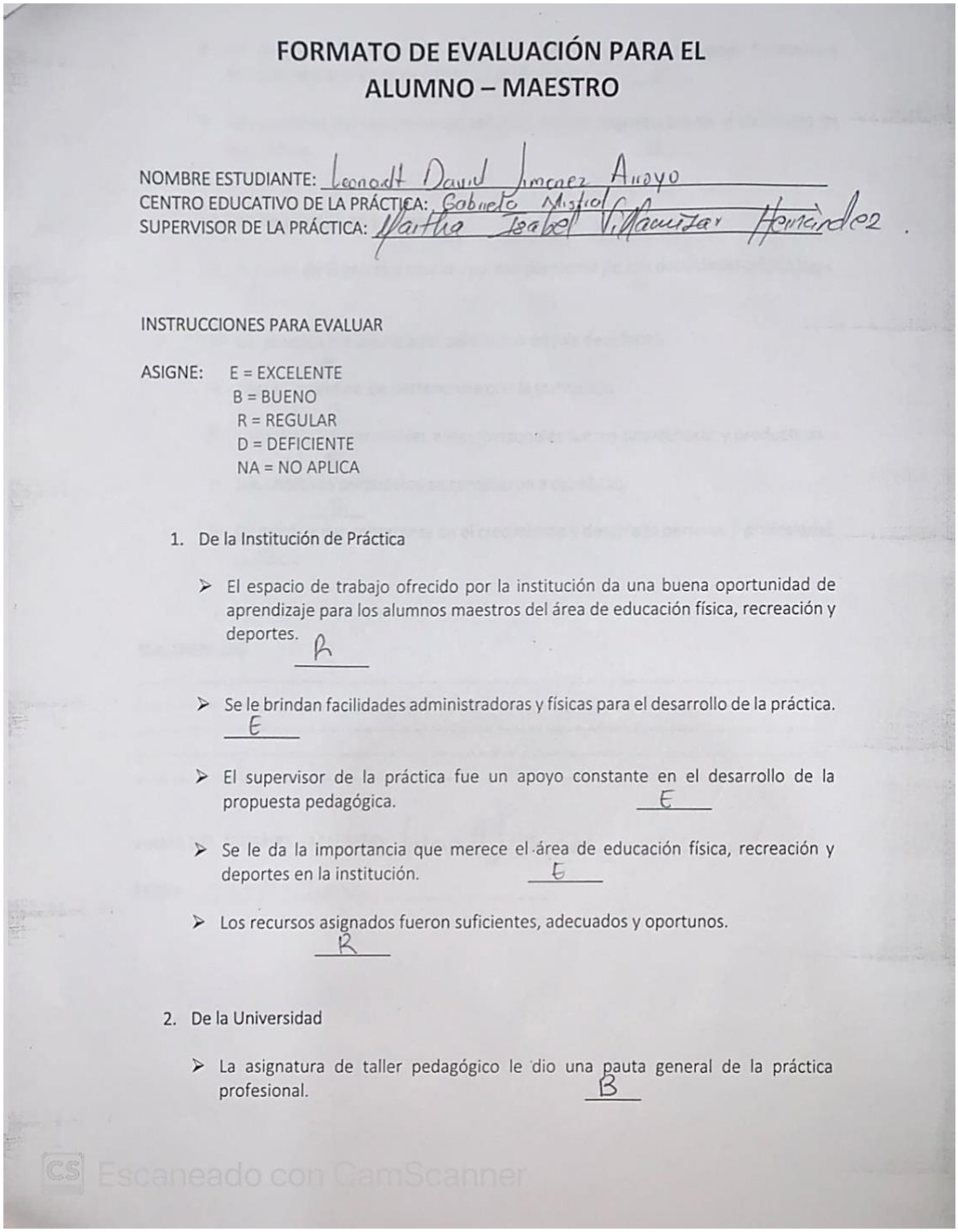
Día del estudiante	
Jornada deportiva	

Tabla 7. Actividades extracurriculares

CAPITULO V

4.4 INFORME DE LA EVALUACIÓN DE LA PRACTICA INTEGRAL DOCENTE

4.4.1 Autoevaluación de la práctica.



FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNO – MAESTRO

NOMBRE ESTUDIANTE: Leonardt David Jimenez Arroyo
CENTRO EDUCATIVO DE LA PRÁCTICA: Gabriela Mistral
SUPERVISOR DE LA PRÁCTICA: Martha Isabel Villacorta Hernández

INSTRUCCIONES PARA EVALUAR

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

1. De la Institución de Práctica

   - 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. R
   - Se le brindan facilidades administradoras y físicas para el desarrollo de la práctica. E
   - El supervisor de la práctica fue un apoyo constante en el desarrollo de la propuesta pedagógica. E
   - Se le da la importancia que merece el área de educación física, recreación y deportes en la institución. E
   - Los recursos asignados fueron suficientes, adecuados y oportunos. R

2. De la Universidad

   - La asignatura de taller pedagógico le dio una pauta general de la práctica profesional. B

CS Escaneado con CamScanner

- Las asignaturas del plan de estudio visto, le proporcionaron apoyo formativo y complementario en el desempeño profesional. E

- Las asesorías del supervisor de prácticas fueron importantes en el desarrollo de la práctica. E

3. Formación profesional y personal.

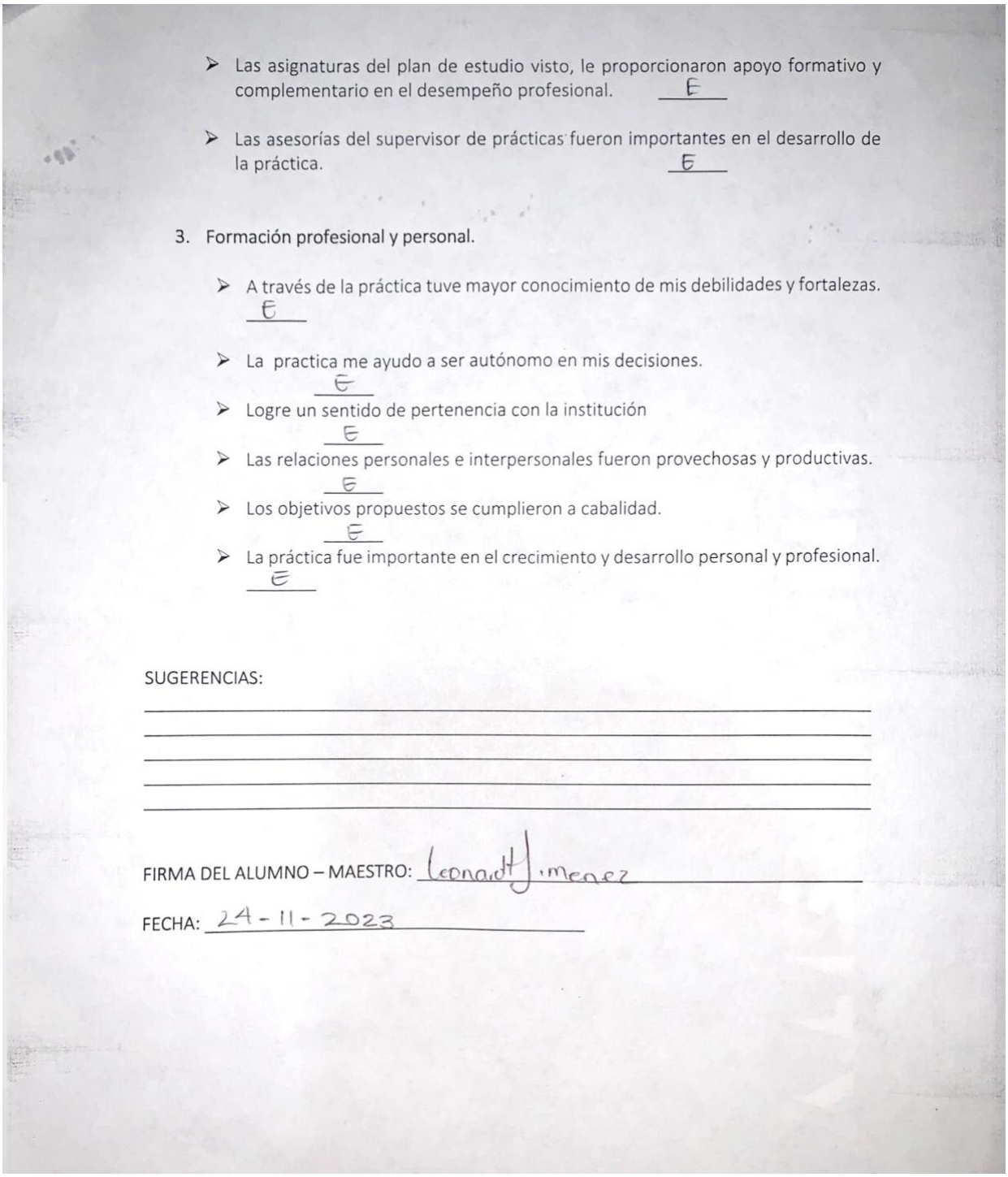
   - A través de la práctica tuve mayor conocimiento de mis debilidades y fortalezas. E
   - La practica me ayudo a ser autónomo en mis decisiones. E
   - Logre un sentido de pertenencia con la institución E
   - Las relaciones personales e interpersonales fueron provechosas y productivas. E
   - Los objetivos propuestos se cumplieron a cabalidad. E
   - La práctica fue importante en el crecimiento y desarrollo personal y profesional. E

SUGERENCIAS:

FIRMA DEL ALUMNO – MAESTRO: Leonardo Jimenez

FECHA: 24-11-2023

4.4.2 Coevaluación de la práctica docente.



- Las asignaturas del plan de estudio visto, le proporcionaron apoyo formativo y complementario en el desempeño profesional. E
- Las asesorías del supervisor de prácticas fueron importantes en el desarrollo de la práctica. E

3. Formación profesional y personal.

- A través de la práctica tuve mayor conocimiento de mis debilidades y fortalezas. E
- La practica me ayudo a ser autónomo en mis decisiones. E
- Logre un sentido de pertenencia con la institución E
- Las relaciones personales e interpersonales fueron provechosas y productivas. E
- Los objetivos propuestos se cumplieron a cabalidad. E
- La práctica fue importante en el crecimiento y desarrollo personal y profesional. E

SUGERENCIAS:

FIRMA DEL ALUMNO – MAESTRO: Leonardo Jimenez

FECHA: 24-11-2023

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

NOTA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

ALUMNO – MAESTRO: Leonardt David Jimenez Arroyo
SUPERVISOR: Martha Isabel Villamizar Hernández.
INSTITUCIÓN: Gabriela Mistral
GRADO Transición - Quinto FECHA: 24/11/2023

ETAPAS	OBSERVACIÓN	%	NOTA	%
1 Administrativa	Muy bien su trabajo.	30%	5.0	0,3
2 Docente y Evaluativa	Excelente; participación en el Semestre.	50%	5.0	05
3 Actividades extracurriculares	Siga así y llegará muy lejos.	20%	5.0	0,2
	NOTA DEFINITIVA Muy Bien.	100%	5.0	10.

Supervisor: Martha Isabel Villamizar Hernández.
Alumno – Maestro Leonardt David Jimenez Arroyo

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

PLAN TEORICO PRÁCTICA INTEGRAL

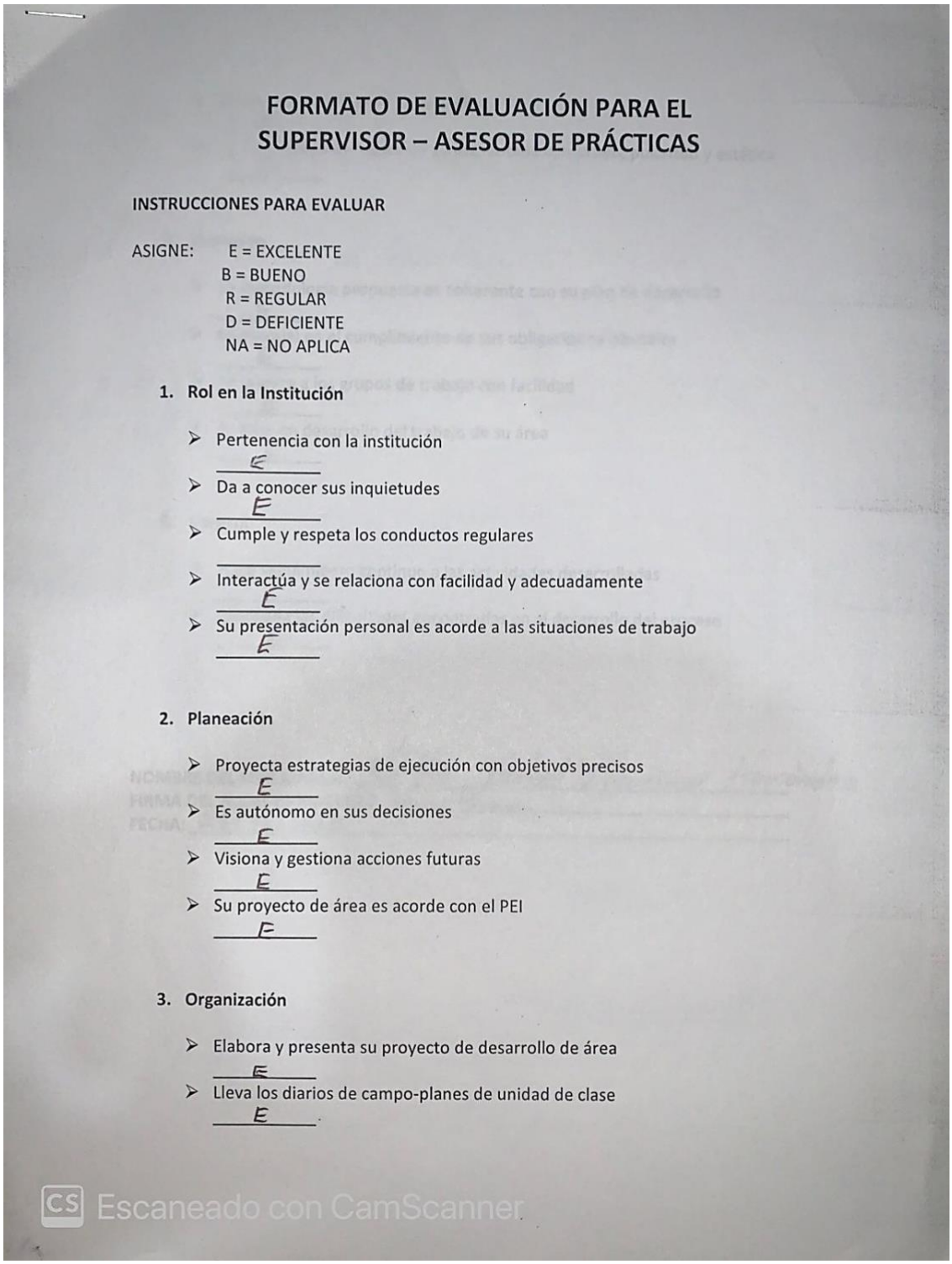
ALUMNO – MAESTRO: Leonardt David Jimenez Anaya
SUPERVISOR: Martha Isabel Villamizar Hernandez
INSTITUCIÓN: Gabriela Mistral
FECHA: 24/11/2023

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

OBSERVACIONES: Excelente trabajo durante el Semestre. Gracias por su colaboración y entrega en todo sentido. Demostro interes, Seguridad y buena actitud en este proceso.

CS Escaneado con CamScanner

4.4.3 Evaluación del supervisor de la práctica integral docente.



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 ___E___
   - Da a conocer sus inquietudes ___E___
   - Cumple y respeta los conductos regulares ___E___
   - 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 ___E___
   - Es autónomo en sus decisiones ___E___
   - Visiona y gestiona acciones futuras ___E___
   - Su proyecto de área es acorde con el PEI ___E___

3. **Organización**
   - Elabora y presenta su proyecto de desarrollo de área ___E___
   - Lleva los diarios de campo-planes de unidad de clase ___E___

CS Escaneado con CamScanner

- 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
  E
- Es puntual en el cumplimiento de sus obligaciones laborales
  E
- Se integra a los grupos de trabajo con facilidad
  E
- Es líder en desarrollo del trabajo de su área
  E

5. **Control**

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

NOMBRE DEL SUPERVISOR: Yaritha Isabel Villamizar Hernández.
FIRMA DEL ALUMNO MAESTRO: Leonaid Jimenez
FECHA: 24/11/2023

Ilustración 9. Evaluaciones prácticas

Referencias

OBTENIDO DE: HTTPS://REPOSITORY.UNILIBRE.EDU.CO/BITSTREAM/HANDLE/10901/7666/PLAZASDAZADANIELALEJANDRO2014.PDF;SEQUENCE=1

OBTENIDO DE. HTTPS://WWW.MINEDUCACION.GOV.CO/1621/ARTICLES-85906_ARCHIVO_PDF.PDF

OBTENIDO DE: HTTPS://APLICACIONES.UNIPAMPLONA.EDU.CO/PRESTAMO/

OBTENIDO DE: FILE:///C:/USERS/RAFAEL%20JIMENEZ/DOWNLOADS/COMPLEJIDAD_DE_LAS_MATEMATICAS.PDF

OBTENIDO DE: HTTPS://CORE.AC.UK/DOWNLOAD/PDF/235859687.PDF

OBTENIDO DE: FILE:///C:/USERS/RAFAEL%20JIMENEZ/DOWNLOADS/DIALNET-DESARROLLODELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVODELAMATEMATIC-8399897.PDF

OBTENIDO DE: HTTPS://REVISTAS.INVESTIGACION-UPELIPB.COM/INDEX.PHP/EDUCARE/ARTICLE/VIEW/5/5

OBTENIDO DE: HTTPS://WWW.UIGV.EDU.PE/WP10/WP-CONTENT/UPLOADS/2019/03/ESTRUCTURA-EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION.PDF

OBTENIDO DE: HTTPS://UVADOC.UVA.ES/BITSTREAM/HANDLE/10324/36632/TFG-B.1290.PDF;JSESSIONID=F85872647A961CE933379CF883CC2CCE?SEQUENCE=1

OBTENIDO DE: HTTPS://UVADOC.UVA.ES/BITSTREAM/HANDLE/10324/31583/TFG-O 1314.PDF?SEQUENCE=1

OBTENIDO DE: HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=8538824

OBTENIDO DE: FILE:///C:/USERS/RAFAEL%20JIMENEZ/DOWNLOADS/DIALNET-LASMATEMATICASATRAVESDELAREADEEDUCACIONFISICA-7279809.PDF

OBTENIDO DE: HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=7659473

OBTENIDO DE: HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=8776307