



# COLEGIO TÉCNICO LA PRESENTACIÓN –PAMPLONA

## PROYECTO PEDAGÓGICO TRANSVERSAL “JUGANDO APRENDO” EDUCACIÓN EN HÁBITOS Y ESTILO DE VIDA SALUDABLE

### 1. CARACTERIZACIÓN Y LECTURA DE CONTEXTO

#### **Fortalezas:**

- La institución cuenta con el personal especializado para el desarrollo de las diferentes actividades.
- Existe planeación organizacional para la ejecución de las actividades.
- Hay participación de Padres de Familia, Estudiantes, Profesores, Personal Directivo, Personal administrativo y Comunidad Educativa en general

#### **Oportunidades:**

- El Ministerio de Educación Nacional organiza cada año los Juegos Supérate Intercolegiados
- En el municipio de Pamplona se cuenta con diferentes escenarios deportivos para realización de juegos, deportes y actividades culturales
- El municipio de Pamplona cuenta con Escuela de Formación Deportivas y Culturales a las que pertenecen estudiantes de nuestra Institución.

#### **Debilidades**

- Falta de espacios adecuados en el Colegio para la realización de diferentes actividades deportivas, recreativas y culturales.
- Escaso material didáctico y recursos para la ejecución de los diversos eventos.
- Falta cultura de conocimiento sobre actividades de Hábitos y Estilos de vida saludables

#### **Amenazas:**

- Mal uso y orientación de los medios tecnológicos
- Malos hábitos alimenticios y sedentarismo.
- Falta cultura para la práctica del deporte y la realización de diferentes actividades recreativas y culturales.
- Las secuelas dejadas por el confinamiento causado por la pandemia Covid-19

## **2. SELECCIÓN DE UNA O VARIAS PROBLEMÁTICAS**

- Mal uso y orientación de los medios tecnológicos
- Malos hábitos alimenticios y sedentarismo
- Mal empleo del tiempo libre
- Falta de cultura para el deporte, la recreación y la educación física
- Falta de escenarios deportivos

## **3. IDENTIFICACIÓN Y SELECCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA**

**“Mal empleo del tiempo libre”**

## **4. PROPUESTA PEDAGÓGICA**

### **A. TÍTULO: “JUGANDO APRENDO”**

### **B. JUSTIFICACION**

La globalización del mundo actual y el avance e innovación de los medios tecnológicos han aislado al ser humano de las relaciones interpersonales impidiendo desarrollarse integralmente para lo cual se hace necesario implementar actividades lúdico recreativas como son: las prácticas deportivas, los juegos tradicionales, las rondas infantiles, las actividades culturales entre otras.

Por tanto, se hace necesario que se disponga adecuadamente de la infraestructura y los espacios con los que cuenta la institución educativa y los diferentes escenarios y programas de orden municipal y departamental para la realización de las actividades.

La persona que participa de estos programas de recreación y buen uso del tiempo libre disfruta de una vida sana en el desarrollo de sus diferentes actividades, contribuyendo a que sea un ciudadano saludable, física y mentalmente en su ambiente escolar, familiar y social.

La buena práctica de actividades lúdico- recreativas fortalece la autoestima, aleja a las personas de los malos hábitos tales como drogadicción, alcoholismo, pandillas, mala utilización de la sexualidad, mal uso de las tecnología y la desintegración familiar.

La implementación del proyecto “JUGANDO APRENDO” en nuestra institución educativa permite el desarrollo integral del ser humano, fortaleciendo la parte cognitiva, afectiva, psicomotora y social. Actualmente una parte de la población no utiliza wadecuadamente su tiempo libre, ya que la mayoría del tiempo lo dedican al ocio y al manejo de las tecnologías, trayendo como consecuencia problemas de salud (obesidad) problemas de convivencia, pérdida del diálogo familiar y social.

Igualmente, el buen uso del tiempo libre contribuye a que las personas fortalezcan el trabajo cooperativo, asuman responsabilidades, resuelvan conflictos; además, se fortalece la autoestima, el sentido de pertenencia, el disfrute y la felicidad.

### C. OBJETIVO GENERAL

Ofrecer a la Comunidad Educativa del **Colegio Técnico La Presentación**, actividades interdisciplinarias para el buen uso del tiempo libre como parte de su formación y desarrollo integral para el mejoramiento del contexto escolar, familiar y social.

### D. ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- **ACTIVIDADES DEPORTIVAS:** Práctica de deportes como: voleibol, baloncesto, fútbol de salón, ciclismo, tenis de mesa, patinaje, danza, ajedrez, entre otros.
- **JUEGOS TRADICIONALES:** trompo, jazz, canicas, tångara, yoyo, coca
- **JUEGOS INTERCLASES:** Campeonatos internos de deportes y juegos.
- **JUEGOS INTERCOLEGIADOS:** Supérate Intercolegiados fase municipal, regional, departamental y nacional; Campeonatos municipales y departamentales.

### 5. ACTORES Y PARTICIPANTES

- ✓ **Interinstitucionalidad:** Ministerio de Educación Nacional, Secretaría de Educación Departamental, Alcaldía de Pamplona, Colegio Técnico La Presentación
- ✓ **Interdisciplinarietà:** El presente proyecto forma parte del Proyecto Transversal Institucional “CRESER” y del Proyecto del área de Educación Física “HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES”, y constituye un eje transversal con todas las áreas del conocimiento.
- ✓ **Inclusión:** Este proyecto beneficia a toda la población, sin discriminar raza, sexo, condición social, edad, credo; además tiene en cuenta a las personas con Necesidades Educativas Especiales

#### **DINAMIZADORES:**

- ✓ Mireya Acevedo Mejía, Rectora
- ✓ Martha Judith Rosas, Coordinadora Académica
- ✓ Roger Yesith Bautista, Coordinador
- ✓ Hernán Caicedo
- ✓ Martha Mogollón
- ✓ Gabriel Suárez
- ✓ Docentes en Formación de la Universidad de Pamplona
- ✓ Diferentes Escuelas Deportivas de la ciudad de Pamplona





