



ÁREA: Educación Física
GRADO: 11°
GUÍA No: 3 – Participación y organización de juegos
DURACIÓN EN DÍAS: 50
DURACIÓN EN HORAS: 20
ANALISTA: Ángel Alexis Mena Higueta

MATRIZ DE REFERENCIA COMPETENCIAS

COMPETENCIAS	APRENDIZAJE	EVIDENCIA
<p align="center">MOTRIZ</p> <p>Participo en la organización de los juegos de la institución, estableciendo acuerdos para su desarrollo.</p>	<p>Realiza juegos para su disfrute y e de sus compañeros</p>	<p>El estudiante tendrá la capacidad de diseñar un juego y aplicarlo con sus compañeros.</p>

ARTICULACIÓN DE ÁREAS

ÁREA	COMPETENCIA	CONTENIDOS- ACTIVIDA	ETAPA
Artística	Expresar sentimientos y emociones en diferentes obras artísticas.	Expresar sentimientos a través del juego	Desarrollo de la habilidad.

PUNTO DE PARTIDA Y PUNTO DE LLEGADA

<p><u>Actividades para desarrollar</u></p>	<p>Contesta las siguientes preguntas desde tu percepción y sin consultar en ningún libro o pagina web.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Que entiendes por la palabra juego? 2. ¿Que juegos has practicado cuando eras mas joven? 3. ¿Que juegos en equipo conoces? 4. ¿Sabes que son los juegos olímpicos?
--	---



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
CONCEJO MUNICIPAL DE ITAGÜÍ**
"Propiciando la formación integral del ser"

GUÍA DE APRENDIZAJE

CONSULTA Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	
Actividades para desarrollar	Investiga las siguientes preguntas en algún libro o pagina web. ¿Que es el juego? ¿Que tipos de juegos existen? ¿Que son los juegos cooperativos? ¿Que son los juegos olímpicos? ¿Que son los juegos tradicionales? ¿Para que sirven los juegos?
Recursos	https://definicion.mx/juego/ https://estilonext.com/estilo-de-vida/tipos-de-juegos
DESARROLLO DE LA HABILIDAD	
Actividades para desarrollar	Clase 1 a la 3. Se desarrollará durante estas clases actividades de acondicionamiento físico dirigidas por el docente ya sean con o sin implementos. Reacondicionamiento físico después de la virtualidad. Clase 4 a la 8 Por parejas o grupos desarrollar juegos para practicarlos en clase. Cada grupo le dirige tres juegos a los compañeros. Clase 9 y 10 Evaluación y cierre de la guía. Autoevaluación del área.
RELACIÓN	
Actividades para desarrollar	Establecer las diferencias entre una el juego y los video juegos. Realizar un mapa mental sobre los diferentes tipos de juego que existen.

ANEXO DOCUMENTOS O MATERIAL DE APOYO.

Deben aparecer todos los documentos debidamente referencias (BIBLIOGRAFIA – CIBERGRAFIA etc.) que el estudiante requiere como recurso para las diferentes actividades de la guía o para ampliar conceptos