



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



**ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**



**GRADO: 8º**  
**GUÍA No: 03 – EL JUEGO COMO DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL Y FÍSICO SOCIAL.**  
**DURACIÓN: 10 semanas**  
**ANALISTA: Carlos Álvarez – Diego Medina**

**MATRIZ DE REFERENCIA**





Estándares	Competencias	Aprendizaje	Evidencia
Combino las técnicas y tácticas de movimiento en diversas situaciones y contextos.	<b>MOTRIZ, EXPRESIVO CORPORAL, AXIOLÓGICA CORPORAL.</b>	<p>Comprendo la importancia de mi tiempo para la actividad física y el juego.</p> <p>conceptos de las pruebas que miden mi capacidad física y hago aplicación de ellas.</p> <p>Comprendo la importancia de las reglas para el desarrollo del juego.</p>	<p>Organizo juegos para desarrollar en la clase.</p> <p>Contribuyo a la confirmación equitativa de los grupos de juego.</p> <p>Interpreto situaciones de juego y propongo diversas soluciones y variantes</p>


**TABLA DE CONTENIDOS**

	pág.
Matriz de referencia	1
Niveles de lectura	2
Punto de partida	2,3,4
Consulta y recolección de información	4,5
Desarrollo de la habilidad	6,7
Relación	7,8, 9
Recursos	10,11

## NIVELES DE LECTURA

NIVELES	DESCRIPCIÓN	CONVENCIÓN
LITERAL	El lector identifica de manera clara los elementos que componen el texto. Conlleva una lectura cuidadosa para entender todas las informaciones presentadas y su intención y significado. Es el reconocimiento de todo aquello que está explícito en el texto. Determina el marco referencial de la lectura.	(°)
INFERENCIAL	Es establecer relaciones entre partes del texto para deducir información, conclusiones o aspectos que no están escritos (implícitos). Este nivel es de especial importancia para realizar un ejercicio de pensamiento.	(*)
CRÍTICO	Implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios frente a conocimientos previos. Es la elaboración de argumentos para sustentar opiniones. Es el nivel intertextual (conversación con otros textos).	(+)

	PUNTO DE PARTIDA										
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td colspan="2" style="text-align: center;"><b>Fecha de Entrega</b></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; font-size: 0.8em;">Día</td> <td style="text-align: center; font-size: 0.8em;">Mes</td> <td style="text-align: center; font-size: 0.8em;">Año</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>		<b>Fecha de Entrega</b>		Día	Mes	Año			
	<b>Fecha de Entrega</b>										
Día	Mes	Año									

 <b>Habilidades a desarrollar</b>
Indagar: Conocimientos previos acerca del juego y su componente social, emocional y físico.
comprender: los conceptos basicos del juego
Aplicar: El juego como aspecto de mejoramiento de la condición personal.
Analizar: El desempeño de mi cuerpo en la actividad jugada.

**Actividad. Preguntas orientadoras o problematizadoras: responde en tú cuaderno.**

1. ¿Qué entiendes por juego?
2. ¿Cómo puedes definir la recreación?
3. ¿Qué diferencias puedes reconocer entre juego y deporte?



4. Menciona 5 juegos de la calle que hayas visto y/o practicado.
5. A continuación debes resolver una sopa de letras. Contiene 14 palabras relacionadas con el juego. Búscalas y escríbelas en tu cuaderno de manera lluvia de ideas.

## El juego

A	Z	X	F	T	O	C	O	O	P	E	R	A	R
R	W	M	D	C	G	T	M	I	R	R	U	M	M
E	X	S	U	O	D	R	A	F	Q	V	E	Y	X
C	R	Z	D	M	I	A	C	I	V	F	N	T	T
R	K	F	R	P	V	D	T	S	Z	D	T	J	S
E	M	H	S	E	E	I	I	I	L	N	R	I	O
O	J	U	I	T	R	C	V	C	Ú	A	E	R	C
U	Z	K	T	I	S	I	I	O	D	H	T	E	I
Q	Y	M	K	R	I	O	D	S	I	Y	E	G	A
M	O	C	I	O	Ó	N	A	F	C	B	N	L	L
V	E	N	Z	P	N	A	D	G	A	S	E	A	W
D	N	R	V	A	Z	L	O	W	D	K	R	S	B
V	P	D	I	S	T	R	A	C	C	I	Ó	N	P
P	E	Y	K	H	J	X	D	E	S	A	F	I	O

[educima.com](http://educima.com)

Actividad	Competir
Cooperar	Desafío
Distracción	Diversión
Entretener	Físicos
Lúdica	Ocio
Recreo	Reglas
Social	Tradicional



## PUNTO DE LLEGADA



**Actividad.** La imagen muestra unos jóvenes jugando y representa uno de sus fundamentos principales que es un agente socializador.


**Responde**

- 1¿crees que el juego es importante en la vida social y por qué?
- 2¿se puede mejorar el estado físico a través del juego? Especifica tú respuesta.

**Al terminar la guía el estudiante estará en capacidad de:**  
*Comprender las características del juego y sus componentes social, emocional y físico. Ponerlas en práctica para la formación personal*



## CONSULTA Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

	<b>Fecha de Entrega</b>	
Día	Mes	Año








### Habilidades a desarrollar

- Distinguir las características principales del juego.
- Identificar cómo aporta el juego a la formación personal.
- Reconocer los beneficios del juego y su ejecución en el ámbito corporal.
- Conocer la tipología de juegos existentes.

**Actividad.** Consulta en un libro o pagina web los siguientes elementos del tema. Puedes ayudarte de los recursos expuestos en esta guía. Recuerda responder en tu cuaderno:

1. ¿Qué es juego, recreación, actividad lúdica, ocio? Escribe estas definiciones por medio de un cuadro comparativo.
2. ¿Cuáles son los beneficios del juego en la vida, en la escuela? (**realízalo por medio de una mini cartelera**)
3. Por medio de un mapa conceptual explica ¿Qué son los juegos callejeros y recreativos? (**ten en cuenta definición, características, partes**)
4. En grupos, conformados en clase, Prepara de 4 juegos recreativos dirigidos o callejeros para ser desarrollados y expuestos por ustedes en clase en clase. (**Ten en cuenta que debes presentarlos por escrito en fichas bibliográficas/cartulina con estas indicaciones: Nombre del juego, objetivo, Descripción del juego, gráfica, materiales, posibles variantes, expositores, grupo**)
5. En 5 renglones del cuaderno como mínimo, responde ¿Por qué es tan importante la evaluación grupal luego de un juego?

 <b>LISTA DE VERIFICACIÓN</b>	<b>SI/BIEN/ MAL/</b>	<b>NO/Porque/</b>
¿Realizaste las actividades?		
¿Cómo te sentiste con la consulta y los recursos facilitados para el cumplimiento de esta etapa?		
¿Qué concepto te generó más dudas o dificultad se asimilar? Anota en el siguiente cuadro la letra que según corresponda al termino que te genero mas dificultad. <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Juego</li> <li>B. Ocio</li> <li>C. Recreación</li> <li>D. Lúdica</li> <li>E. Juegos recreativos</li> <li>F. Beneficios de los juegos</li> </ul>		

¿Cómo te sientes hasta el momento?			
 Bien	 Excelente	 Regular	 Mal

Argumenta tu respuesta: \_\_\_\_\_



## DESARROLLO DE LA HABILIDAD



Fecha de Entrega

Día	Mes	Año

### Habilidades a desarrollar

Aplicar: los conceptos de manera clara en los trabajos prácticos.

Procesar la información y asimilar conceptos para ponerlos en practica.

Reconocer los beneficios del juego en el ámbito social, emocional y físico.

**Actividad.** Tener en cuenta las sesiones de clase.

**Clase #1:** Explicación de la guía. Desarrollo del punto de partida. Actividad dirigida Juegos de integración

**Clase #2:** Desarrollo de la etapa de investigación. Actividad dirigida: Juegos recreativos y callejeros.

<https://www.youtube.com/watch?v=xNzI2SDed7Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=MPbp7G5saBw>

**Clase #3:** Continuación y finalización de la etapa de investigación. Actividad dirigida: Juegos recreativos y callejeros.

<https://www.youtube.com/watch?v=00PeiQNGFKA>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ig0tECgaLeM>

**Clase #4** Organización de equipos de trabajo para realizar taller de juegos (punto 4 de la consulta)

**Clase #5:** Presentación de los juegos en clase por parte de los estudiantes clase uno.


**Clase #6:** presentación de los juegos en clase por parte de los estudiantes. Clase dos





**Clase #7** presentación de los juegos en clase por parte de los estudiantes. Clase tres

**Clase #8:** presentación de los juegos en clase por parte de los estudiantes. Clase cuatro

**Clase #9** Actividad final dirigida.

**Clase #10:** evaluación grupal de la unidad de clase el juego. Autoevaluación. Juego de interés.

 <b>LISTA DE VERIFICACIÓN DE ACTIVIDADES</b>	SI	NO
Realización de Exposición sobre juegos.		
Participación activa en clase.		
Presentación teórica del cuaderno.		
Realización de bitácora		
Participación activa en Deportes interés y/o Formativo.		

¿Cómo te sientes hasta el momento?			
 Bien	 Excelente	 Regular	 Mal

Argumenta tu respuesta: \_\_\_\_\_

	<b>RELACIÓN</b>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1154 1327 1299 1480">  </td> <td colspan="2" data-bbox="1299 1327 1516 1480"> <b>Fecha de Entrega</b> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1154 1480 1299 1543">Día</td> <td data-bbox="1299 1480 1412 1543">Mes</td> <td data-bbox="1412 1480 1516 1543">Año</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1154 1543 1299 1606"></td> <td data-bbox="1299 1543 1412 1606"></td> <td data-bbox="1412 1543 1516 1606"></td> </tr> </table>		<b>Fecha de Entrega</b>		Día	Mes	Año			
				<b>Fecha de Entrega</b>							
			Día	Mes	Año						

<b>Habilidades a desarrollar</b>
Cuestionar: ¿Para qué me sirve el juego en la vida social?
Proponer: ¿Cómo puedo incluir el juego y la actividad física y mi rutina diaria?

Transferir: ¿Cómo puedo mejorar mi rendimiento en clase?
Usar: ¿Cómo enriquecer las relaciones grupales durante la práctica de las sesiones de clase?
Contextualizar: ¿Cómo podría aplicar la disciplina a otras ramas que no sea la de la actividad física? Por ejemplo, la académica.
Evaluar: ¿Cómo evaluó mi rendimiento en el área a lo largo de todo el primer periodo?

### APLICAR LA ESCALERA DE LA METACOGNICION



☑☑☑	LISTA DE VERIFICACIÓN	SI	NO
¿Cómo relaciono el juego y la actividad física con la vida diaria?			



¿Qué fue lo mas importante que aprendi durante el periodo?		
¿Para qué me sirve implementar el juego en mi vida diaria?		
¿Qué es lo mas significativo que podría aplicar en mi vida con relacion a la guía?		




¿Cómo te sientes hasta el momento?			
Bien	Excelente	Regular	Mal

Argumenta tu respuesta: \_\_\_\_\_

	AUTOEVALUACIÓN	10%
1	El tiempo que he dedicado a la realización de las actividades de aprendizaje es:	
2	El esfuerzo que he colocado en la realización de las actividades es:	
3	Lo que he aprendido de las áreas es:	
4	La asistencia a los encuentros de aprendizaje ha sido:	
5	Un horario personal (diario, semanal)	
6	Elaboración de meta personal	
7	Evaluación de la meta personal (qué aprendí, qué me falta, planteo dudas o inquietudes al analista)	
8	Elaboro compromisos de mejora y los cumplo	

	COEVALUACIÓN	%
1	<b>EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR LA FAMILIA</b> Cree que el tiempo que ha dedicado su hijo(a) a la realización de las actividades es:	

2	<b>EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR LA FAMILIA</b> El esfuerzo que ha colocado su hijo en la realización de las actividades es:	
3	<b>EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR LA FAMILIA</b> La asistencia a los encuentros presenciales ha sido:	
4	<b>EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR LA FAMILIA</b> Cuando está en las clases permanece todo el tiempo activo en clase.	
5	<b>AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE</b> El apoyo a sus hijos en las actividades escolares es:	
6	<b>AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE</b> Creo que el tiempo que acompaño a mis hijos es:	
7	<b>AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE</b> Como considero el aprendizaje adquirido por mis hijos en la situación actual	
8	<b>AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE</b> Le brindo los recursos (según condiciones particulares) para el trabajo académico de mi hijo en casa	
9	<b>AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE</b> Tiene unas rutinas de actividades establecidas en casa (comidas, estudio, ver T.V, labores de la casa, etc)	

 <b>SOCIOEMOCIONAL</b>		%
1	<b>Autoconciencia</b> <b>Autopercepción:</b> Entender cómo otras personas pueden influir en las decisiones que tomo. <b>Autoeficacia</b> Enfrentar los desafíos académicos sabiendo que me haré más inteligente al superarlos. <b>Reconocimiento de emociones</b> Prestar atención a cómo mi mente y cuerpo reaccionan ante una emoción.	
2	<b>Autorregulación</b> <b>Manejo de Emociones:</b> Manejar mis emociones usando mi voz interior. <b>Postergación de la gratificación:</b> Renunciar a gratificaciones inmediatas para lograr metas mayores después. <b>Tolerancia a la frustración:</b> Parar la cadena emocional negativa que se desata con la frustración.	
3	<b>Conciencia social</b> <b>Toma de Perspectiva:</b> Considerar las expectativas, información y sentimientos de los demás antes de juzgar una situación. <b>Empatía:</b> Sentir lo que otras personas	

	sienten cuando están pasando por algo difícil <b>Comportamiento prosocial:</b> Ofrecer ayuda genuina, humilde y respetuosa del otro.	
4	<b>Relación con los demás</b> <b>Escucha activa:</b> Concentrar mi atención en lo que otros me quieren decir y mostrarles que me importa. <b>Asertividad:</b> Resistir la presión de otros para hacer algo que no quiero o que me hace daño. <b>Manejo de conflictos interpersonales:</b> Definir el problema, cómo me siento, lo que hice mal y cómo corregirlo.	
5	<b>Determinación:</b> <b>Motivación de Logro:</b> Usar la mentalidad de crecimiento para alimentar mi motivación. <b>Perseverancia:</b> Prepararse para enfrentar los retos que supone terminar la secundaria. <b>Manejo del estrés:</b> Identificar estresores pequeños y grandes y las estrategias para afrontarlos	
6	<b>Toma responsable de decisiones</b> <b>Pensamiento Creativo:</b> Imaginar explicaciones nuevas, diferentes y únicas. <b>Pensamiento crítico:</b> Identificar y cuestionar lo que hacen los demás y tomar decisiones propias. <b>Responsabilidad:</b> Reconocer cuando se causa daño a alguien y esforzarse por reparar el daño.	



## RECURSOS

### Definiciones:

El juego

<https://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm#:~:text=El%20juego%20es%20el%20veh%C3%ADculo,de%20vida%20y%20evitar%20lesiones.>

Recreación

<https://sites.google.com/site/eportfoliogmd/introduccion-2/1-1-el-ocio-concepto-extension-y-signi>

<https://www.efdeportes.com/efd145/la-recreacion-deportiva-en-el-ambito-escolar.htm#:~:text=Concepto%20y%20definici%C3%B3n%20de%20ocio&text=Este%20t%C3%A9rmino%20se%20define%20como,sentimiento%20de%20bienestar%20y%20satisfacci%C3%B3n>.

**lúdica**

<https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>

**Ocio**

[https://www.efdeportes.com/efd144/el-ocio-creativo-a-traves-de-la-educacion-fisica.htm#:~:text=Argyle%20\(1996\)%20define%20ocio%20como,distinto%20de%20un%20beneficio%20material](https://www.efdeportes.com/efd144/el-ocio-creativo-a-traves-de-la-educacion-fisica.htm#:~:text=Argyle%20(1996)%20define%20ocio%20como,distinto%20de%20un%20beneficio%20material).

**Beneficios del juego**

<https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/343790-Cuales-son-los-6-beneficios-del-juego.html>

<https://thegeniusofplay.org/es/beneficios/espanol/beneficios-del-juego/beneficios-del-juego-inicio.aspx?key=b8f928d1-bd65-4d68-8fd9-2824510a4dd4>

**juegos recreativos**

<https://definicion.de/juegos-recreativos/>

[https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv\\_educativa/2010\\_n26/a08.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf)

**juegos de la calle**

<https://www.efdeportes.com/efd16a/juegr.htm#:~:text=Lo%20que%20denominamos%20Juegos%20Recreativos,e%20inglesas%2C%20quienes%20implantaron%20su>