



ÁREA: Educación Física y Deportes



GRADO: 10°
GUÍA No: 2 – Estrategias del Juego. Juegos cooperativos y tradicionales.
DURACIÓN: 10 semanas
ANALISTA: Ángel Alexis Mena Higueta

MATRIZ DE REFERENCIA

| Estándares | Competencias | Aprendizaje | Evidencia |
|--|--|---|--|
| Reconocer los elementos relacionados con la actividad física, el calentamiento y mi propio proyecto de vida saludable, para aplicarlos en mi vida. | Motriz Componente: Lúdico Motriz | Elaboro estrategias para hacer más eficiente el juego. Conformo equipos para participar en diversos eventos y contextos. | El estudiante estará en capacidad de crear y elaborar juegos para mayor disfrute en clase. El estudiantes aplicar juegos en la clase conformando equipos de trabajo para el pleno desarrollo del mismo. |


TABLA DE CONTENIDOS


| | |
|---|-----|
| | pag |
| Matriz de referencia | 1 |
| Niveles de lectura | 2 |
| Punto de partida | 3 |
| Consulta y recolección de información | 5 |
| Desarrollo de la habilidad..... | 16 |
| Relación | 18 |
| Anexos | 23 |

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 |  | Fecha de Entrega | |
| | | Día | Mes | Año |
| | | | | |

|  Habilidades a desarrollar |
|--|
| Indagar: conocimientos previos acerca de los juegos |
| Observar: como me desenvuelvo mejor en los juegos realizados en clase |
| Aplicar las diferentes estrategias del juego durante el desarrollo de las mismas. |
| Analizar mi comportamiento mental y físico en la aplicación de los diferentes juegos. |

| | |
|---|---|
| <p>Preguntas orientadoras o problematizadoras</p> <p>¿Qué entiendes por la palabra juego?</p> <p>¿Podrías explicar cómo me puede ayudar el juego a mejorar mi desempeño físico y académico?</p> <p>¿Qué puedes decir los juegos tradicionales? ¿sabes algo de ellos?</p> |  |
|---|---|

| | |
|---|--|
| <p>¿Qué Juegos tradicionales jugaban tus padres?</p> <p>¿Crees que los juegos tradicionales son los mismo en toda Colombia?</p> | |
|---|--|

Indagación de saberes previos (en este espacio se encuentra lo que cada docente propone como punto de partida)

Explica brevemente en este cuadro que juegos tradicionales conoces.

| Juego | Nombre del Juego | Explicación corta de cómo se juega. |
|-------|------------------|-------------------------------------|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |
| 4. | | |
| 5. | | |

Al terminar la guía el estudiante estará en capacidad de:

1. Reconocer que el juego es parte de su crecimiento físico y cognitivo
2. Entender que el juego es vital para el perfecto aprovechamiento del tiempo libre.
3. Seleccionar los tipos de juegos que me gustan y aplicarlos en determinados momentos.



PUNTO DE LLEGADA

1. Identifica las características del juego y como le sirve para mejorar su motricidad y sus emociones.
2. Entiende cómo se puede aplicar una estrategia del juego en los diferentes momentos del mismo.
3. Comprende los riesgos de la inactividad física y mental en el cuerpo.



CONSULTA Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



Fecha de Entrega

Día

Mes

Año



Habilidades a desarrollar

Distinguir las características principales de los juegos tradicionales y cooperativos.

Identificar como aporta los juegos tradicionales y cooperativos al crecimiento integral de los estudiantes.

Seleccionar los hábitos de vida saludable que debo de aplicar en mi vida.

Clasificar los juegos tradicionales y cooperativos según la zona de donde se apliquen.

Organizar de manera clara los conceptos de juego, ludica, movimiento, estrategia y trabajo en equipo.


Investigar en un libro o página web los siguientes conceptos:





1. ¿Qué es el juego?
2. ¿para qué le sirve los diferentes juegos a una persona?
3. ¿Cuáles son las características del juego?
4. ¿Cuál es la diferencia en los juegos tradicionales y los juegos cooperativos?
5. ¿Por qué es importante para una persona tener un momento de ocio y tiempo libre?
6. ¿Como nació el juego en la antigüedad?

En el siguiente cuadro crea 3 juegos que puedas aplicar con tus compañeros en clase.

| Nº | NOMBRE DEL JUEGO | COMO SE JUGARÍA |
|----|------------------|-----------------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

|  LISTA DE VERIFICACIÓN | SI | NO, Porque |
|--|----|------------|
| ¿Realizaste la actividad? | | |
| ¿Cómo te sentiste con las lecturas sobre los juegos tradicionales y cooperativos? | | |
| ¿Pudiste entender la lectura de como nacio el juego y sus diferentes teorias? | | |
| ¿a nivel fisico como te has sentido en las clases? | | |

| ¿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 practicos.

Procesar la información y asimilar conceptos para ponerlos en practica.

Deducir que tipo de juego se acomoda mas a mis capacidades.

Comprender mis habitos de vida saludable para mejorar mi calidad de vida.

Relacionar el juego con los habitos de vida saludable y la condicion fisica

Clases

Clase 1.

Conducta de entrada sobre lo que se va a desarrollar durante el periodo.
Juegos cooperativos. Calentamiento y estiramiento.

Clase 2.

Aplicación de juegos tradicionales en clase.

Clase 3.

Aplicación de juegos cooperativos en clase.

Clase 4.

Actividad física dirigida. Deporte interés y/o formativo.

Clase 5

Aplicación de juegos cooperativos desarrollados por los estudiantes.

Clase 6.

Aplicación de juegos tradicionales desarrollados por los estudiantes.

Clase 7.

Actividad Física dirigida. Entrenamiento Tabata 30-20. Deporte interés y/o formativo.

Clase 8.

Juegos predeportivo en clase. Baloncesto y voleibol.

Clase 9

Actividad física dirigida. Deporte interés y/o formativo.

Clase 10.

Juegos cooperativos con cuerdas, aros y pelotas.

Clase 11.


Juegos tradicionales de la calle.(1)





Clase 12

Juegos tradicionales de la calle. (2)

Clase 10

Socialización de resultados. Nota final del periodo.

|  LISTA DE VERIFICACIÓN DE ACTIVIDADES | SI | NO |
|--|----|----|
| Trabaja y participa activamente en clase. | | |
| Desarrolla juegos con su equipo de trabajo y los aplica en clase. | | |
| Participa activamente en los juegos creados por sus compañeros. | | |
| Participa activamente en el deporte formativo. | | |

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


Argumenta tu respuesta: _____

| | | | | |
|---|-----------------|---|-------------------------|-----|
|  | RELACIÓN |  | Fecha de Entrega | |
| | | Día | Mes | Año |
| | | | | |

| Habilidades a desarrollar |
|---|
| Cuestionar: ¿Para que me sirve los juegos y ser habil motriz y físicamente? |
| Proponer: ¿Cómo puedo mejorar ser estratégicamente mejor en los juegos? |
| Transferir: ¿Cómo puedo ser activamente mejor en clase? |
| Usar: ¿¿Cómo utilizo mis habilidades motrices y físicas para mejorar en los ejercicios propuestos en clase? |
| Evaluar: ¡Evaluar a lo largo del periodo mi desempeño en clase! |

Aplicar la escalera de la metacognición en clase. Empezando con el numero 1 y terminando con el numero 5.



|  | LISTA DE VERIFICACIÓN | SI | NO |
|---|--|----|----|
| | ¿Cómo relaciono el juego con mi vida diaria? | | |
| | ¿Aprendi lo suficiente sobre el juego a lo largo del periodo? | | |
| | ¿Para que me sirve en la vida ser habil mentalmente y fisicamente? | | |
| | ¿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 | EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR LA FAMILIA Cree que el tiempo que ha dedicado su hijo(a) a la realización de las actividades es: | |
| 2 | EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR LA FAMILIA El esfuerzo que ha colocado su hijo en la realización de las actividades es: | |
| 3 | EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR LA FAMILIA La asistencia a los encuentros presenciales ha sido: | |
| 4 | EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR LA FAMILIA Cuando está en las clases permanece todo el tiempo activo en clase. | |
| 5 | EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR LA FAMILIA Se centra en las clases virtuales, sin distraerse en otros asuntos, con videojuegos, WhatsApp, paginas internet | |
| 6 | AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE El apoyo a sus hijos en las actividades escolares es: | |
| 7 | AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE Creo que el tiempo que acompaño a mis hijos es: | |

| | | |
|----|--|--|
| 8 | AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE Como considero el aprendizaje adquirido por mis hijos en la situación actual | |
| 9 | AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE Le brindo los recursos (según condiciones particulares) para el trabajo académico de mi hijo en casa | |
| 10 | AUTOEVALUACIÓN DE LA FAMILIA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL ESTUDIANTE Tiene unas rutinas de actividades establecidas en casa (comidas, estudio, ver T.V, labores de la casa, etc) | |

| |  SOCIOEMOCIONAL | % |
|---|--|---|
| 1 | <p>Autoconciencia Autopercepción: Entender cómo otras personas pueden influir en las decisiones que tomo. Autoeficacia Enfrentar los desafíos académicos sabiendo que me haré más inteligente al superarlos. Reconocimiento de emociones Prestar atención a cómo mi mente y cuerpo reaccionan ante una emoción.</p> | |
| 2 | <p>Autorregulación Manejo de Emociones: Manejar mis emociones usando mi voz interior. Postergación de la gratificación: Renunciar a gratificaciones inmediatas para lograr metas mayores después. Tolerancia a la frustración: Parar la cadena emocional negativa que se desata con la frustración.</p> | |
| 3 | <p>Conciencia social Toma de Perspectiva: Considerar las expectativas, información y sentimientos de los demás antes de juzgar una situación. Empatía: Sentir lo que otras personas sienten cuando están pasando por algo difícil Comportamiento prosocial: Ofrecer ayuda genuina, humilde y respetuosa del otro.</p> | |
| 4 | <p>Relación con los demás Escucha activa: Concentrar mi atención en lo que otros me quieren decir y mostrarles que me importa. Asertividad: Resistir la presión de otros para hacer algo que no quiero o que me hace daño. Manejo de conflictos interpersonales: Definir el problema, cómo me siento, lo que hice mal y cómo corregirlo.</p> | |
| 5 | Determinación: | |

| | | |
|---|---|--|
| | <p>Motivación de Logro: Usar la mentalidad de crecimiento para alimentar mi motivación. Perseverancia: Prepararse para enfrentar los retos que supone terminar la secundaria. Manejo del estrés: Identificar estresores pequeños y grandes y las estrategias para afrontarlos</p> | |
| 6 | <p>Toma responsable de decisiones Pensamiento Creativo: Imaginar explicaciones nuevas, diferentes y únicas. Pensamiento crítico: Identificar y cuestionar lo que hacen los demás y tomar decisiones propias. Responsabilidad: Reconocer cuando se causa daño a alguien y esforzarse por reparar el daño.</p> | |



RECURSOS

<https://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm>