





I.E.D NORMAL SUPERIOR NOCAIMA

GUÍA INTEGRADA 2 – PERÍODO 3º

GUÍA INTEGRADA ARTÍSTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, RELIGIÓN ÉTICA Y VALORES

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE:	
TEMA:	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE
Fecha de recepción del trabajo.	15 de Noviembre 2020
OBJETIVO:	Desarrollar la dimensión corporal a través de la ejecución y práctica de los juegos tradicionales, como estrategia pedagógica, para la formación integral.

Continuamos jugando en familia:

<p>Evolución del juego</p>  <p>Etapas y características</p> <p>Según los objetivos que pretende desarrollar o alcanzar, el juego puede ser clasificado en distintas categorías:</p> <p>Fisiológicos</p> <p>Se trata de aquellos juegos que apuntan a desarrollar todas las cualidades físicas (velocidad, agilidad, resistencia y fuerza). Su importancia radica en la estimulación y desarrollo del aparato cardiorespiratorio.</p> <p>Ejemplos: “Persecución”, “Cambio de Casa”, etc...</p> 	<p>De mímica</p> <p>Esta categoría engloba aquellos juegos en los que se desarrolla la capacidad de expresarse por medio del cuerpo. Ejemplo: “Dígalo con Mímica”, “Director de Orquesta”, etc...</p> <p>De ejercicio de los sentidos</p> <p>Son juegos en los cuales se estimula el uso de los distintos sentidos. Ejemplo: “¿Donde Estás?”, “Adivinar la Voz”, etc...</p> <p>En rasgos generales, se puede dividir al juego en cuatro etapas:</p> <p>Juego funcional (a partir de los 45 días hasta los 18 meses): Es el juego de ejercicios o juego sensorio-motor. El bebé juega y experimenta con su cuerpo.</p> <p>Juego de dramatización (a partir de 18 meses hasta los 3 años): Se denomina de esta forma al juego de ficción. El niño hace “como si” realizara una actividad, y de esta forma da un importante paso hacia la integración en el grupo y la vida en sociedad.</p>
--	---

De acción y reacción

Son aquellos juegos en los que el objetivo consiste en cumplir una orden lo más rápidamente posible. Se trabaja sobre la capacidad del niño para reaccionar ante distintos estímulos. Ejemplos: "El Mosquito", "Las Estatuas", etc...

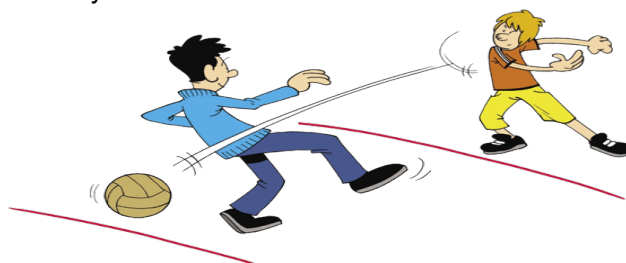
De habilidad y destreza

Son juegos con los que se busca estimular una determinada serie de capacidades físicas y de coordinación de movimientos en el niño. Ejemplos: "Diez pases", "Romper el Círculo", etc...

De ingenio

Aquellos juegos que requieren del niño concentración y agudeza intelectual para lograr los objetivos. Ejemplos: "Carrera de Palabras", "Cambiar la Letra", "Cruzar el río", etc...

Juego constructivo (a partir de 3 años hasta los 5-6 años): El niño juega con materiales, piensa, crea y construye.



Juego de reglas (a partir de los 5-6 años en adelante):

Se caracteriza por la competencia y la cooperación. Se da básicamente en la edad escolar y es durante esta etapa cuando el profesor de educación física debe aplicar todos los recursos disponibles para estimular el desarrollo intelectual, físico, sensorial y social de los niños con distintos tipos de juegos.

Juegos de fuerza y agilidad:

A continuación hallarás algunos ejemplos de juegos para practicar en familia. Puedes realizar las adaptaciones que consideres necesarias.

23
El guardián
Juegos de Fuerza y Agilidad

Objetivos

- Estimular las aptitudes motrices y el trabajo en equipo

Edad
+8 años

Materiales
Varios objetos

Duración
5 minutos

Participantes
5 o más

Descripción

- Se dibuja un círculo de 5 metros de diámetro, y dentro de él se colocan una decena de objetos de distintas formas y tamaños (pelotas, libros, bolsas, etc...).
- En el centro del círculo hay un guardián, que debe evitar que el resto de los jugadores, formados en parejas, se lleven los objetos.
- A cada pareja se le asigna un número del uno al diez.
- Cuando se da la señal, las parejas intentarán por turnos llevarse los objetos.
- Si el guardián toca a un jugador, ambos miembros de la pareja quedan eliminados y es el turno de la siguiente pareja.
- Gana el guardián que una vez finalizado el juego ha eliminado a más jugadores, o el que ha protegido los objetos durante más tiempo.

Variantes

- Cada vez que el guardián toca a un jugador este pasa a ocupar su lugar.

24 **Círculo salvador**

Objetivos

- Coordinar agilidad y velocidad a la vez que se trabaja en equipo

Velocidad	Agilidad	Resistencia	Fuerza
■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■

Edad
+8 años

Materiales
Ninguno

Duración
5 minutos

Participantes
6 o más

Descripción

- 1 Los jugadores se toman de las manos, formando un círculo. Uno de los niños es designado "corredor" y otro "cazador".
- 2 El cazador permanece fuera del círculo, y cuando se de la señal comenzará a correr alrededor de éste, intentando tocar al corredor.
- 3 Los jugadores que forman el círculo deben girar para uno u otro lado, evitando siempre que el corredor quede al alcance del cazador.



25 **La isla**

Objetivos

- Ejercitar la capacidad de los niños para coordinar movimientos en grupo

Velocidad	Agilidad	Resistencia	Fuerza
■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■

Edad
+10 años

Materiales
Ninguno

Duración
5 minutos

Participantes
12 o más

Descripción

- 1 Se divide a los jugadores en dos equipos con la misma cantidad de integrantes.
- 2 Se marca en el suelo un círculo (la isla) lo suficientemente grande como para que entren en él los miembros de uno de los equipos, sentados y fuertemente agarrados entre sí.
- 3 Cuando se de la señal, el otro equipo debe tratar de sacarlos de la isla en el menor tiempo posible.
- 4 El equipo que intenta sacar a los niños del círculo no puede pisar dentro de la isla, sólo puede entrar con sus manos.
- 5 El equipo que logra sacar al contrario en menos tiempo gana.



Juegos de ingenio y destreza:

66 **Carrera de palillos**

Objetivos

- Estimular las aptitudes motrices y el trabajo en equipo

Comunicación	Reflejos	Ingenio	Sentidos	Destreza
■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■

Edad
+10 años

Materiales
Palillos y garbanzos

Duración
3 minutos

Participantes
6 o más

Descripción

- 1 Se coloca sobre una silla un vaso lleno de garbanzos hasta la mitad.
- 2 Se divide al grupo en dos equipos con igual número de participantes.
- 3 Cada equipo permanece en fila detrás de la línea de salida, a unos 20 metros de distancia de la silla y los garbanzos.
- 4 Cuando el profesor de la señal, el primer niño de cada equipo, equipado con dos palillos, debe correr hacia el vaso, "pescar" un garbanzo, y regresar.
- 5 Si en el trayecto de vuelta el garbanzo cae al suelo, el jugador debe volver a toda prisa y pasar los palillos al siguiente niño de su equipo.
- 6 Sólo cuentan como puntos a favor del equipo los garbanzos que los niños consiguen llevar a través de la línea de partida.
- 7 Cuando el último integrante del equipo ha regresado, el juego finaliza y se cuentan los garbanzos que cada equipo ha traído para determinar al ganador.

Variantes

- Se juega por tiempo y gana el equipo que más garbanzos consigue en 5 minutos.
- Los garbanzos que caen al suelo pueden ser recogidos.

Juegos de Ingeniería y Destreza



LA IMPORTANCIA DE JUGAR EN FAMILIA

Seguro que cuando recordamos **momentos felices de nuestra infancia** vienen a nuestra memoria momentos de juegos en familia. Si cierro los ojos puedo verme jugando a las cartas o al parchís con mi abuela, "enredándome" con mis hermanos mientras jugábamos al Twister, echando un partido de fútbol con mi padre o pasando las tardes de domingo con mi madre, frente a un paquete de palomitas y un montón de [juegos de mesa](#).

Y es que **disfrutar de juegos en familia** será, probablemente, uno de los [recuerdos de la infancia](#) más bonitos que les quede a nuestros hijos, además de aportarles múltiples beneficios para su desarrollo físico y emocional [desde que son bebés](#). ¡Te contamos todo lo que puede aportar un rato de juego con nuestros hijos

1) Aprenden a través de nuestro ejemplo

Los padres somos el **principal referente de nuestros hijos durante su infancia** y su primer modelo a seguir. Ellos nos imitan en todo, de ahí que siempre insistamos en la importancia de dar ejemplo con nuestros actos.

2) Se fortalece el vínculo entre padres e hijos



Cualquier **actividad que compartamos y disfrutemos con nuestros hijos** servirá para fortalecer nuestro vínculo con ellos y para mejorar nuestras relaciones.

Además, a través del juego manifestamos emociones y sentimientos, y se genera una comunicación placentera entre todos los participantes, de manera que nos ayuda a conocernos mejor y a entender los sentimientos de los demás.

3) Se generan endorfinas

Jugar en familia es **divertido y relajante**. Nos hace sentir bien, reírnos, disfrutar de un ambiente distendido y mejorar nuestro estado de ánimo. Y todo ello gracias a las endorfinas, las hormonas de la felicidad que el cuerpo segrega ante [emociones placenteras](#).

4) Aprenden mientras juegan Los [niños aprenden mientras juegan](#) desde que son bebés, explorando, experimentando, descubriendo y solucionando problemas y situaciones de forma imaginativa y lúdica.

5) El juego nos descubre sus habilidades

Durante el juego los niños se muestran tal y como son, y la información que nos aportan es realmente valiosa a la hora de **detectar sus virtudes, habilidades, aptitudes o limitaciones**. Además, jugar juntos nos ayudará a conocer mejor los gustos de todos los miembros de la familia.

6) Se fomenta su autoestima

Cuando jugamos con nuestros hijos ellos perciben que son importantes para nosotros y que tenemos tiempo para dedicárselo en exclusiva y disfrutar junto a ellos, lo que ayuda a fortalecer su autoestima.

7) Control emocional

La gestión emocional consiste en **saber regular y expresar las propias emociones**, algo que constituye la clave tanto para comprender las emociones de los demás, como para que los demás nos comprendan a nosotros.



ACTIVIDADES:

1. **Elije tu juego favorito, puedes realizar otras propuestas:** puede escoger uno de los juegos de esta guía u otro, que desee realizar con su familia.
2. **Encuentre los recursos que pueda en su casa:** la idea es ejecutar el juego con los recursos que tenga en su casa, que demuestre su creatividad.
3. **Grave sus juegos:** aquí viene la parte divertida, grave video, tome fotos evidenciando los juegos seleccionados y practicados en familia.
4. Grave un video para realizar la **autoevaluación** de la actividad desarrollada así:
 - a. Ubíquese frente a la cámara y durante mínimo 1 minuto y máximo 2 **minutos** mencione sus nombres y apellidos, grado, nombre del juego.
 - b. Describa los valores en familia que se trabajaron, **por qué es importante** y **qué aporte brinda** para su desarrollo integral.

ENTREGAR AL DOCENTE COMO APARECE A CONTINUACIÓN:

601 – 602 y 1001: Luis Alberto Escárraga WhatsApp: 3178133143

Correo electrónico: escarragasociales@gmail.com

701 – 702 y 901: Anderson Corredor WhatsApp: 3123841099

Correo electrónico: anderson.corredor@normalsuperiornocaima.edu.co

801 – 802 y 1101: Víctor García WhatsApp: 3204393374

Correo electrónico: victor.garcia@normalsuperiornocaima.edu.co