



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE LAURA

HACIA LA TRANSFORMACION CON AMOR

NIT 8060035965- DANE 113001002413



GUIA DE APRENDIZAJE 02 (NOVENO–AREA DE EDUCACION FISICA)

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE UNIDAD Y DIVERSION FAMILIAR

DOCENTE: FERNANDO DANIEL ASCENCIO CADENA

Periodo: 1

Semana:

Fecha de envío: 12 DE ABRIL DE 2021

Fecha de revisión: 2 DE MAYO DE 2021

Propósito de aprendizaje: Los **juegos** permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que raramente se encuentra en otras actividades, ofrece una gran ventaja de excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional

INTRODUCCIÓN

El juego adquiere la importancia en las expresiones motrices culturalmente determinadas, que permiten proyectarme como ser sociable a la comunidad, participando en propuestas de intervención social, adquiriendo así, un compromiso como agente propositivo de las prácticas corporales.

INDAGACIÓN

¿Cómo inciden los fundamentos, conceptuales, procedimentales y actitudinales en el desarrollo cognitivo y psicomotriz de las habilidades básicas a través de los Juegos en los estudiantes y sus familias?

CONCEPTUALIZACIÓN

CONCEPTOS BÁSICOS.

- **El juego.** Es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano: El juego es una actividad necesaria no sólo para los más pequeños, sino también para los adultos.
- **Debemos entender el juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre:** El juego es una actividad destinada a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad

agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata. Antón (2007) explica que: “Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”.

- **El juego es además un fin en sí mismo:** es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos con el juego, no buscamos un fin, sino que lo realmente importante es el proceso.
- **El juego surge de manera voluntaria y libre:** Esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera teniendo en cuenta únicamente las propias restricciones que pone el propio juego a través por ejemplo de sus reglas. Por tanto, podemos afirmar que el juego tiene una motivación intrínseca. El juego no puede estar coaccionado, sino que la persona tiene que sentirse libre para poder elegir jugar, si no el juego estaría perdiendo su esencia de juego. Zabalza (1987) define por tanto el juego como una actividad “justificada y autoalimentada” (p. 186).
- **El juego implica actividad:** En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero incluso cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). **Al mismo tiempo debemos considerar el juego como una actividad seria:** Para los niños el juego es tan importante como para los adultos lo puede ser el trabajo. El juego, si se utiliza bien puede considerarse una herramienta más del aprendizaje.
- **Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje:** A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo. El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil Marta Ruiz Gutiérrez 16 y por tanto debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento. Otro de los puntos que resultan imprescindibles tanto que este deba cumplir.

- **El juego tiene una función de adaptación afectivo** del juego como de su función potenciadora del aprendizaje está relacionada con que los niños aprenden desarrollando una realidad ficticia por lo que el temor al fracaso desaparece o se reduce ya que a través del juego los niños no tienen mucha preocupación por los resultados de la actividad, pues el juego no está planificado para ello. Sin embargo, el miedo al fracaso puede volver a aparecer si el adulto “presiona” de alguna manera al niño, por ejemplo, imponiéndole algún objetivo **-emocional:**
- Los niños, sobre todo los más pequeños, se enfrentan continuamente a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les producen inseguridad y ansiedad y debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos. Por tanto, para ellos el juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. A través de la imitación los niños van comprendiendo y asimilando estas preocupaciones, pues el juego les ayuda a rebajar la ansiedad, les facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno y de este modo irán superando esas preocupaciones y sintiéndose más poderosos, con lo que probablemente mejorarán su autoestima.
- **La actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización:** El juego les proporciona a los niños una herramienta fundamental para entrar en contacto tanto con sus iguales como con los adultos, en muchas ocasiones es a través del juego como los niños tienen el primer contacto con los adultos. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos, así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos. Además, se puede afirmar también que es una actividad socializadora porque en muchas ocasiones es a través de la relación de los niños con los adultos como estos aprenden a jugar. El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil Marta Ruiz Gutiérrez 17
- **Para finalizar y como hemos podido observar a través de todas estas características y funciones, nos gustaría resaltar, el carácter holístico que tiene el juego, es decir, el juego le proporciona al ser humano un desarrollo integral y significativo.** Esto podemos también observarlo con las palabras de Antón (2007) quién afirma que: “toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base

fisiológica del desarrollo y el aprendizaje” (p.129). Al mismo tiempo, Torres (2002) afirma como el juego favorece a los niños en el crecimiento mental, biológico y emocional; Bañeres y otros (2008) desarrollan la idea de que el juego favorece el desarrollo de los niños tanto psicomotor, como el intelectual,

CARACTERISTICAS DEL JUEGO



CLASIFICACION DEL JUEGO

- **Espacio en el que se realiza.**
- **Interior.** Son aquellos juegos que se llevan a cabo dentro del inmueble, de modo tal que estos se realizan con movimientos limitados para permitir el mayor roce entre los niños en cada uno de su desenvolvimiento.

- **Exterior.** Son aquellos que se llevan a cabo en un espacio abierto, considerando que los mismos ameritan de mayores movimientos y además involucran gran cantidad de participantes, razón suficiente por la cual se deba desarrollar en planicies, parques y plazas.
- **El papel que desempeña el adulto.**
- **Libre.** Son las actividades dinámicas en las cuales no se les establecen directrices a ninguno de los participantes, y estos pueden desarrollar los juegos con los cuales se sientan más cómodos y entretenidos.
- **Dirigido.** En estos, el adulto interviene y supervisa la dinámica, la cual además se vuelve pedagógica.
- **Presenciado.** En estos el niño puede jugar solo, es decir, sin ser dirigido, y pudiendo desenvolverse o ejecutar lo que deseé, pero para eso es necesario la presencia del adulto quien solo lo observa.

Por lo general se tratan de juegos que implican retos para los niños y la cercanía del adulto le brinda seguridad.

Según el número de participantes.

- **Individual.** En este el niño juega solo, con un objeto o bien con un dispositivo.
- **Paralelo.** Es la dinámica acorde a la cual, cada niño juega con un objeto, pero de forma individual, pese a la compañía de sus compañeros.
- **Pareja o Grupos.** Aquellos en los que se interrelacionan los niños unos con otros, bien sea de a dos, o en grupos mayores.
- **Por la actividad que promueve en el niño.**
- **Sensorial.** Llamada así, porque amerita que el niño coloque en movimiento todos sus sentidos.
- **Motores.** De acuerdo a este, el niño solo va a colocar en práctica sus extremidades tanto superiores como inferiores en movimiento.
- **Manipulativo.** Ameritan colocar en práctica los niveles de fuerza y movimiento de los niños, por medio de la utilización de ciertos objetos como es el caso de poner presionar una pelota o bien moverse a través de unas telas.

- **Imitación.** El adulto realiza una serie de movimientos que los niños deben de repetir, la diversión varía de acuerdo a los movimientos a emplear, pueden ser motores y ejercicios vocales (cantar, por ejemplo).
- **Simbólico.** En la cual, los niños deben de brindarle un uso distintos a un objeto para el cual está destinado.
- **Verbal.** Refiere a la práctica de canciones.

El juego senso-motor o funcional. Se implica a los sistemas de movimiento y de percepción de una manera coordinada entre sí, y constituye cualquier conducta elemental susceptible de ser repetida y de ser aplicada a nuevas situaciones. En esta fase cada movimiento se modifica desde el punto de vista en el cual se realiza en cada instante, sufriéndose modificaciones y situaciones nuevas de adaptación. Así en esta fase los intereses de los niños pasan por la constante repetición de movimientos o acciones de juego, mediante los cuales crean esquemas mentales de actuación.

El juego simbólico. Se caracteriza por la utilización de símbolos por parte del niño que son identificados por el mismo y que por tanto le asignan un significado particular. Esta interpretación simbólica hace que el niño defienda su realidad y entre en un juego fantástico donde la fantasía infantil cobra su máximo relieve. Las acciones principales que realizan los niños son la mímica, la fantasía simbólica, donde el niño crea una situación fantaseada sobre un hecho real, y la simbolización, en la que, a diferencia de la fantasía simbólica, se representa o imagina un objeto ausente.

El juego de reglas. Surge de la necesidad del juego colectivo y consta de una serie de reglas que se adaptan al contexto socio-cultural donde se desenvuelve el juego y a las características de los participantes. Para Piaget existen dos grandes periodos o estadios. El primero, "*práctica de la regla*", que lo subdivide a su vez en cuatro estadios: motor, egocéntrico, cooperación naciente y codificación de las reglas. El segundo, *Conciencia de la regla*", lo subdivide en tres estadios: individual, imitación de las reglas y derecho.

PROPOSITOS DEL JUEGO

Los propósitos principales entre otros del juego son fundamentalmente los siguientes:

PROPÓSITO DE LOS JUEGOS

- Exaltar la autoestima y la solidaridad de los educandos.
- Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación, responsabilidad.
- Desarrollar habilidades de liderazgo.
- Favorecer la integración.
- Favorecer la comprensión y reconocimiento.
- Desarrollar la agilidad mental.
- Estimular la capacidad para la solución de problemas.
- Favorece la creatividad, imaginación y curiosidad infantil.
- Dar a conocer el folklore.
- Desarrollar destrezas físicas.
- Intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS/ACTIVIDADES.

La presente guía te ayudará en el desarrollo de los aprendizajes del área de Educación Física Recreación y Deportes, para ello es necesario que trabajes responsablemente con los materiales necesarios y con la colaboración de tus padres, hermanos y familiares.

APLICACIÓN

Organízate en grupos de 5, con tus compañeros para que colaborativamente, desarrollem y presenten los trabajos.

Cada uno de los grupos organiza un video de acuerdo a la clasificación, con un juego previamente asignado, donde se refleje la participación de cada uno de los integrantes, padres de familia, hermanos.

Deben Editar el video siguiendo la metodología y los pasos del juego, con el nombre completo de los participantes, grado, grupo, nombre de la Institución, nombre del docente.

METODOLOGÍA, PASOS PARA EXPLICAR Y ORGANIZAR UN JUEGO.

1 Escoger un Lugar: Pista polideportiva, patio, al aire libre o gimnasio. (En este caso pueden utilizar su casa o un sitio cercano, guardando los protocolos de **BIOSEGURIDAD**.)

2. Materiales a utilizar en el juego: (Cuerdas, pelotas, vasos, material desechable etc.)
4. Objetivo a desarrollar en el juego:
5. Organización: Como los van a formar (en círculos, libre etc.)
6. Desarrollo: Dar la explicación en que consiste el juego.
7. Reglas: (Explicar y recomendar las reglas del juego si las hay)
8. Variantes.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

La guía resuelta debe ser enviada al correo iemlfernandoascencio@gmail.com en la fecha estipulada, la cual encuentras al inicio de este documento. El estudiante que haga la entrega después de la fecha nombrada anteriormente, recibirá una nota en relación a los días de retraso. La mayoría de las preguntas requieren respuestas a nivel personal, por lo tanto, la copia de algún compañero se verá reflejada con

- 1.0. Lee atentamente las instrucciones para que resuelvas la guía de manera correcta.

AUTOEVALUACIÓN

¿QUÉ APRENDÍ?

	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA	¿por qué?
Buscaste orientación en tu profesor de E. Física?				
Entregaste antes de la fecha estipulada?				
Asistes a las clases por zoom?				
Te gusta cómo se desarrollan las clases en zoom?				

