



GUÍA	GUÍA # 3																			
ASIGNATURA	EDUCACIÓN FÍSICA																			
GRADO	ONCE																			
PERIODO ACADÉMICO	TERCER PERIODO																			
DOCENTE JORNADA MAÑANA	EDGAR ROMERO	<p>Envíe las evidencias de su trabajo a: Correo electrónico: eromero@educacionbogota.edu.co WhatsApp (únicamente para estudiantes sin conectividad): 319 4692772 Horario de atención de lunes a viernes de 6:15 am a 12:15 del mediodía.</p> <p>NOTA IMPORTANTE: Cada 15 días realizaré con los estudiantes del nivel ONCE encuentros virtuales, prácticos, enviare los respectivos links oportunamente para que nos podamos conectar, con la mejor disposición, respeto y responsabilidad. La nota la tomare a nivel práctico cada vez que tengamos encuentros virtuales.</p>																		
DESEMPEÑO DEL PERIODO	JUEGOS PREDEPORTIVOS																			
INDICACIONES GENERALES:	<ul style="list-style-type: none"> Esta guía corresponde al tercer periodo y está dividida en cuatro actividades en los cuales debe enviar sus avances. Recuerde leer atentamente las instrucciones. Envíe dentro de las fechas solicitadas (NO TODO AL FINAL). En el asunto del mensaje al enviar su evidencia debe escribir NOMBRE COMPLETO (APELLIDOS Y NOMBRES) Y CURSO, DE LO CONTRARIO ES IMPOSIBLE IDENTIFICARLO. 	<p>CRONOGRAMA DE ENTREGA DE LAS ACTIVIDADES</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ACTIVIDAD O MOMENTO</th> <th>NOMBRE</th> <th>FECHA MÁXIMA DE ENTREGA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ACTIVIDAD 1 8 al 18 de junio</td> <td>CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE JUEGO</td> <td>Del 6 al 9 de Julio</td> </tr> <tr> <td>ACTIVIDAD 2 Del 12 al 23 de Julio.</td> <td>CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE JUEGOS PREDEPORTIVOS</td> <td>Del 26 al 30 de julio</td> </tr> <tr> <td>ACTIVIDAD 3 De 2 al 13 de agosto.</td> <td>EJEMPLOS JUEGOS PREDEPORTIVOS</td> <td>Del 16 al 20 de agosto</td> </tr> <tr> <td>ACTIVIDAD 4 De 2 al 13 de agosto.</td> <td>TALLER EMOCIONES "CON LOS DEMÁS"- EMPATÍA-</td> <td>Del 16 al 20 de agosto</td> </tr> <tr> <td>Ajustes y cierre de notas. Finalización del tercer bimestre</td> <td>Ajustes y cierre de notas. Finalización del tercer bimestre</td> <td>Del 16 al 20 de agosto Finalizacion del tercer bimestre</td> </tr> </tbody> </table> <p>NOTA: RECUERDE QUE DEBE ENVIAR SUS VIDEOS CLAROS O EL LINK QUE ME PERMITA VERIFICAR SU TRABAJO Y EVALUARLO. LA EVIDENCIA DE SU TRABAJO DEBE ESTAR DEBIDAMENTE MARCADO (EN EL ASUNTO DEL MENSAJE: CURSO, NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS).</p>	ACTIVIDAD O MOMENTO	NOMBRE	FECHA MÁXIMA DE ENTREGA	ACTIVIDAD 1 8 al 18 de junio	CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE JUEGO	Del 6 al 9 de Julio	ACTIVIDAD 2 Del 12 al 23 de Julio.	CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE JUEGOS PREDEPORTIVOS	Del 26 al 30 de julio	ACTIVIDAD 3 De 2 al 13 de agosto.	EJEMPLOS JUEGOS PREDEPORTIVOS	Del 16 al 20 de agosto	ACTIVIDAD 4 De 2 al 13 de agosto.	TALLER EMOCIONES "CON LOS DEMÁS"- EMPATÍA-	Del 16 al 20 de agosto	Ajustes y cierre de notas. Finalización del tercer bimestre	Ajustes y cierre de notas. Finalización del tercer bimestre	Del 16 al 20 de agosto Finalizacion del tercer bimestre
ACTIVIDAD O MOMENTO	NOMBRE	FECHA MÁXIMA DE ENTREGA																		
ACTIVIDAD 1 8 al 18 de junio	CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE JUEGO	Del 6 al 9 de Julio																		
ACTIVIDAD 2 Del 12 al 23 de Julio.	CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE JUEGOS PREDEPORTIVOS	Del 26 al 30 de julio																		
ACTIVIDAD 3 De 2 al 13 de agosto.	EJEMPLOS JUEGOS PREDEPORTIVOS	Del 16 al 20 de agosto																		
ACTIVIDAD 4 De 2 al 13 de agosto.	TALLER EMOCIONES "CON LOS DEMÁS"- EMPATÍA-	Del 16 al 20 de agosto																		
Ajustes y cierre de notas. Finalización del tercer bimestre	Ajustes y cierre de notas. Finalización del tercer bimestre	Del 16 al 20 de agosto Finalizacion del tercer bimestre																		
EVALUACIÓN Y VALORACIÓN:	<p>EVALUACIÓN: La evaluación tendrá en cuenta 3 grandes aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Calidad y presentación del trabajo Puntualidad en la entrega Cumplir con los criterios solicitados tanto en forma como en contenido. <p>VALORACIÓN (Según SIE):</p> <p>Cognitivo: apropiación de conceptos 30%</p> <p>Procedimental: Ejecución de movimientos y entregas. 40%</p> <p>Actitudinal: responsabilidad en las entregas 30% (15% Heteroevaluación "docente" y 15% autoevaluación "estudiante")</p>																			
DESARROLLO DE CONTENIDOS																				
JUEGO Y JUEGOS PREDEPORTIVOS																				

ACTIVIDAD 1

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL VALOR QUE TIENE EL JUEGO Y LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO PARTE DE MI FORMACIÓN – EL JUEGO

OBJETIVO: Conocer los conceptos básicos del juego.

FECHA DE REALIZACIÓN: Del 8 al 18 de junio

FECHA DE ENTREGA: Del 6 al 9 de Julio

QUE DEBE ENVIAR: Las respuestas del cuestionario.

JUEGO

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus-ludere, ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

La importancia del juego en la Educación Física es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones Psíquicas.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad, la nueva tendencia es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- El juego es una actividad libre.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

CUESTIONARIO

El estudiante lee el documento anterior y responde las siguientes preguntas:

1. Según lo leído, ¿cuál es la importancia del juego en la educación física?
2. Explique ¿porque el juego sirve para la vida social?
3. ¿Porque el juego es importante para educar?
4. ¿Porque el realizar un juego crea orden?
5. De los juegos que conoce y ha vivenciado en el colegio y en el barrio enuncie 5.

ACTIVIDAD 2

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL VALOR QUE TIENE EL JUEGO Y LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO PARTE DE MI FORMACIÓN – Juegos Predeportivos

Objetivo: Lee, conoce comprende los conceptos de juegos predeportivos.

FECHA DE REALIZACIÓN: Julio 12 a Julio 23

FECHA DE ENTREGA: Julio 26 a julio 30

QUE DEBE ENVIAR: Un video creado por el estudiante, en donde él sea el protagonista del video y presente el desarrollo de un juego predeportivo.

JUEGOS PREDEPORTIVOS

Definición

Se denominan **juegos predeportivos** a aquellos que exigen habilidades y destrezas propias de los deportes, es decir, *lanzamientos, recepciones, desplazamientos*, entre otros. En tanto, la práctica de este tipo de juego es normalmente recomendada como preparación para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que la práctica de éstos les reportará una muy buena cantidad de recursos físicos y técnicos.

De alguna manera, los juegos predeportivos pueden ser considerados como una variante de los juegos menores, especialmente caracterizados por consistir de la adquisición de determinados movimientos, acciones, habilidades primarias que sirven de base, de cimiento, para asimilar las habilidades deportivas. **A partir de los juegos predeportivos, los niños se acercan a la noción de competencia y además pueden empezar a ejercitarse en cuanto a la percepción, análisis y toma de decisiones vinculadas al juego.**

Cabe destacar, que normalmente los juegos predeportivos y los juegos deportivos comparten las mismas reglas.

Por otra parte, resulta indispensable que los entrenadores que se dediquen exclusivamente a la organización de este tipo de juegos dispongan de una actitud **pedagógica concreta**, sin olvidar jamás que la atención debe estar puesta en el niño que participa del juego predeportivo y su aprendizaje.

Otra recomendación para el entrenador es que cada día les enseñe a sus alumnos pocas cuestiones, para no marearlos o confundirlos y también que les otorgue libertad absoluta para que puedan improvisar sin interrupciones ni explicaciones.

ACTIVIDAD A DESARROLLAR Y ENVIAR

El estudiante observará el video - Juegos predeportivos en casa para educación física para niños y adolescentes deportes divertidos- Tomará como referencia este video. El estudiante diseña un juego predeportivo debe ser creativa en donde el estudiante sea el que protagonista de su propio video teniendo en cuenta actividades como el futbol, tenis, baloncesto. futbol americano, voleibol.

El tiempo del video debe ser de 2 minutos, puede realizar el video con celular u otro medio con el cual pueda realizar este video.

El link del video es: <https://youtu.be/9mIBKvYQP5M>

Nombre del video: Juegos predeportivos en casa para educación física para niños y adolescentes deportes divertidos



#educacion

Juegos PREDEPORTIVOS en CASA para EDUCACIÓN FÍSICA para NIÑOS y ADOLESCENTES deportes divertidos 🏆🏀🏈

<https://youtu.be/9mIBKvYQP5M>

ACTIVIDAD 3

Nombre de la actividad: Ejemplo sobre Juegos predeportivos

Objetivo: Conocer juegos predeportivos, practicarlos y enviar video como evidencia.

Fecha de realización: 2 de Agosto a agosto 13

Fecha de entrega: 16 de Agosto al 20 de Agosto

Que debe enviar: El estudiante observará el video - Juegos predeportivos en casa para educación física para niños y adolescentes deportes divertidos- Tomará como referencia este video. El estudiante diseña un juego predeportivo debe ser creativa en donde el estudiante sea el que protagonista de su propio video teniendo en cuenta actividades como el futbol, tenis, baloncesto. futbol americano, voleibol.

El tiempo del video debe ser de 2 minutos, puede realizar el video con celular u otro medio con el cual pueda realizar este video.

El link del video es: <https://youtu.be/ZkNkAzbXvGs>

Nombre del video: **Súper juegos predeportivos en casa con material casero para niños-jóvenes en educación física**



<https://youtu.be/ZkNkAzbXvGs>

ACTIVIDAD 4

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TALLER EMOCIONES "CON LOS DEMÁS"- EMPATÍA-

OBJETIVO: EN EL JUEGO EQUIVOCADO- Usar mi empatía para guiar mis sentidos de responsabilidad

FECHA DE REALIZACIÓN: Agosto 2 a Agosto 13

FECHA DE ENTREGA: Agosto 16 a Agosto 20

Unidad didáctica N. 2 "Con los demás" –Empatía–			
Sesión 2/7			
Unidad didáctica N. 2 "Con los demás"	Competencia general: Conciencia social	Competencia específica: Empatía	EN EL LUGAR EQUIVOCADO Usar mi empatía para guiar mi sentido de responsabilidad social.

¿Está jugando?... ¡No, está trabajando!⁴



Observa la fotografía durante un minuto. Ahora responde:

¿Qué emociones crees que está sintiendo el niño?

¿Qué emociones experimentas tú y qué sientes cuando observas la situación del niño?

En el lugar equivocado

Subraya las partes que te produzcan una o algunas emociones; al margen de la hoja dibuja algo que represente esa o esas emociones:

Me llamo Bertha, tengo 14 años, trabajo desde hace más de un año en una fábrica de vidrio. Somos dos niñas que empacamos vasos de vidrio, otras los revisan y otras acomodan cajas. Me gusta mi trabajo, lo prefiero a andar en la calle; aquí hay gente para hablar y además a las cinco salimos del trabajo para la casa. Nos pagan el mínimo más bonificación de producción. Hace como un mes me cayó algo en un ojo, me dolió mucho y me llevaron con el doctor particular de la empresa; él me vio y dijo que solo había sido un leve roce de una viruta de vidrio que cayó al ojo, pero que no tenía nada. Solo que a mí me duele mucho, sobre todo cuando hace sol. Sin embargo, ya volví a ir con el mismo doctor y dice que son mis nervios, yo por las dudas me compraré lentes oscuros, cada vez lo tengo más rojo.

Soy Andrea, trabajo en una oficina, tengo 12 años, mi trabajo es hacer el aseo y los mandados de la oficina: pagar los recibos de la luz, agua, teléfono, de todo. Siempre entro a las 9:00 a.m. y salgo en la tarde, pero no tengo hora de salida; me voy a la hora que me manda la señora, ella es la dueña de la oficina y además es la patrona de mi mamá. Al medio día voy a comer a la casa en la que trabaja mi mamá, en la casa de la jefa, que está lejos.... Al llegar, siempre me ponen a barrer, regar las plantas y lavar las ventanas y los carros. Me pagan bien (la plata se la dan a mi mamá). Antes de trabajar allí me la pasaba frente al televisor, hasta que mi mamá dijo un día: "Para que no estés aquí de vaga vas a trabajar con mi patrona". Así fue que me ocupé, ahora solo el domingo veo tele, porque los sábados acompaño a la jefa al mercado y llegamos muy tarde a la casa. Yo tengo certificado de primaria, así que solo espero crecer un poco para irme a una fábrica o a terminar la escuela para trabajar en algo mejor, de esta forma paso mis días y no juego a la pelota ni a nada, porque no tengo tiempo.

Hace algunos años, la prensa internacional denunció que grandes empresas multinacionales (entre ellas, algunas grandes marcas de ropa y zapatos deportivos) utilizaban a niños en sus fábricas instaladas en países en vía de desarrollo. Según los reportajes publicados, las condiciones de explotación laboral que se producían en esas fábricas eran terribles. De esa manera, las empresas conseguían fabricar el producto a un precio mucho menor que el que tendrían que pagar si esas prendas se hubiesen fabricado en países con legislaciones respetuosas de los Derechos Humanos, y protectoras de los Derechos laborales y sindicales de los trabajadores.



AUTOEVALUACIÓN

Recuerde escribir la nota en el cuadro VALOR siendo muy honesto y coherente según su nivel de esfuerzo, empeño y cumplimiento.

AUTO-EVALUACIÓN

ESTUDIANTE: _____ BIMESTRE: _____ GRADO: _____ FECHA: _____

USE LOS PUNTAJES DE ACUERDO A SU DESEMPEÑO

	DESEMPEÑO	AVANZADO 100 -90	ALTO 89-80	BÁSICO 79-60	BAJO 59-20
--	-----------	---------------------	---------------	-----------------	---------------

COMPETENCIA COGNITIVA

30%

1	Me apropio de los diferentes elementos o materiales de trabajo virtual que me brinda el docente en el desarrollo de la asignatura (documentos, videos, encuentros y otros).				
2	Preparo mis evaluaciones y pregunto mis dudas con el docente.				
3	Hago uso de las competencias adquiridas para continuar con el proceso de aprendizaje, Complementando los contenidos aprendidos con lecturas y materiales alternativos de manera autónoma y responsable.				
4	Realizo mis tareas, trabajos y talleres.				

COMPETENCIA PROCEDIMENTAL

40%

5	Busco estrategias para estar en contacto con el docente y así poder entregar las actividades asignadas.				
6	Tengo en cuenta las instrucciones dadas por el docente al desarrollar las actividades.				
7	Establezco un horario para desarrollar mis actividades.				
8	Presento mis trabajos, talleres, tareas y otros con alta calidad.				
9	Entrego mis trabajos asignados teniendo en cuenta el tiempo establecido por el docente.				
10	Tengo en presente la retroalimentación hecha por el docente para desarrollar otras actividades.				

COMPETENCIA ACTITUDINAL

30%

11	Doy uso correcto a los recursos virtuales propuestos por el docente.				
12	Siempre estoy atento a la plataforma y contenidos publicados por el docente.				
13	Asumo una actitud de respeto, cordialidad y disposición para participar en los encuentros y diversos tipos de comunicación virtuales propuestos en la asignatura, reconociendo lo que me favorece en la apropiación del conocimiento. Comparto mis saberes con mis compañeros, valorando las ideas de los demás, cumpliendo con las normas de netiqueta.				
14	No copio, ni plagio las actividades de mis compañeros.				

PUNTAJE TOTAL

--	--	--	--	--	--

ESTANDAR DE EVALUACIÓN	CONCEPTO	VALOR
AUTO EVALUACIÓN 15%	Auto critica del estudiante a su proceso de aprendizaje con el fin de buscar estrategias que fortalezcan y mejoren la autorregulación, autoevaluación, autocontrol y autoestima permitiendo un progreso en el logro de la autonomía.	

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PROFESOR