



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NÚCLEO ESCOLAR “EL GUADUAL”
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
EDUCACIÓN NO PRESENCIAL



Fecha: Octubre/Noviembre de 2021

Grado: 10°

SESIÓN 6

Unidad de aprendizaje: Fundamentos básicos sobre recreación dirigida.

Desempeño: Conoce y aplica los aspectos teóricos de la recreación.

Resultado de aprendizaje: Desarrolla y diferencia actividades de tipo recreativo, lúdico, deportivo, etc.

Pregunta problematizadora: ¿Cómo contribuye el juego en mi formación?

Transversalidad inglés: Jugar=play reir=laugh cantar=sing

D.B.A y/o estándar: Aplica en su comunidad los conocimientos de recreación, deportes y uso del tiempo libre.

INTRODUCCIÓN

En la presente unidad conoceremos el valor e importancia del juego como estrategia pedagógica relevante en el proceso de formación de los educandos, una manera entretenida de aprendizaje en interacción con los demás y en diferentes tipos de contexto. El juego es una actividad inherente al ser humano que requiere de éste para satisfacer una necesidad inminente en él como ser lúdico. De acuerdo a nuestro interés y utilidad trataremos de utilizarlo de acuerdo a su propósito, haciendo uso de los diferentes ambientes de aprendizaje existentes en la institución.



ACERCA DEL JUEGO Y LA RECREACIÓN

El juego es la actividad fundamental y por excelencia del niño. Es un modo subjetivo de actuar en el mundo real. Su fin está en si mismo, es placentero, espontáneo, libre, tiene condiciones (reglas), tiene límites de tiempo lugar (ellos lo disponen), tiene una finalidad o propósito.



Antes que nada, todo juego es una actividad libre, si el jugador fuese obligado, el juego perdería su condición de actividad placentera. Se juega por el puro y único placer de jugar. En el juego no se pretende nada diferente al placer. Se destaca la interacción social que se alcanza en este (el juego), la participación, la comunicación. “Todo juego invita al encuentro y a la complicidad. Tiene una organización: comienza, tiene un desarrollo y un desenlace. Cada juego contempla unas reglas o condiciones, si no se cumplen se acaba el juego. Estas reglas se establecen o se pactan por los participantes. En el juego todo parece realidad dentro de un plano subjetivo (momento del juego), de ahí su encanto. El siguiente ejemplo nos ayuda a comprender esta condición del juego. Una simple escoba que es un elemento de aseo, para el niño puede ser un caballo.

Los juegos los podemos clasificar de acuerdo a su objetivo o finalidad. Igualmente dependiendo del lugar o espacio donde se realiza. De esta manera tendríamos:

- Juegos de salón o en espacios cerrados tal como el aula de clase, la sala de casa, etc.
- Juegos a campo abierto. Se realizan en la cancha o espacio abierto amplio que favorece el desplazamiento y mayor participación.
- Videojuegos. Su participación es limitada y condicional a la disponibilidad tecnológica.

Trasladados al ambiente escolar y en la clase de educación física especialmente, los juegos cuentan con el apoyo, con la orientación del docente (juegos dirigidos).

¿QUÉ ES LA RECREACIÓN?

- Una necesidad básica del hombre y un hecho social fundamental para el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano.
- Una acción que estimula el espíritu creativo y permite encontrar las formas diferentes de hacer y de resolver haciendo en forma placentera.
- Una actitud-estado de ánimo que proporciona sentimientos de plenitud y gozo.
- Contribuye al mejoramiento de la calidad humana dentro de un marco de valores positivos.
- Medio de proceso educativo:
 - Herramienta pedagógica.
 - Medio terapéutico.
- Sistema de vida para el tiempo libre.



CARACTERÍSTICAS DE LA RECREACIÓN

- Desarrolla el potencial lúdico y creativo.
- Genera procesos de acción participativa.
- Manifiesta relaciones humanas.
- Proyección positiva en el que hacer social.
- Mejoras de calidad de vida.
- Acciones placenteras



JUEGOS POPULARES O TRADICIONALES

Gallina ciega



Golosa



Trompo



JUEGOS DE SALÓN

Juego de ajedrez



Juego de dominó



Juego de cartas





ACTIVIDADES A REALIZAR



1. Consultar en casa o en la comunidad a la que pertenece, con padres, abuelos o adultos sobre los juegos que en su infancia realizaban, detallando nombre del juego, reglas establecidas, desarrollo del mismo, elementos requeridos, participantes, duración, etc. Seleccionar 15 juegos y detallar cada uno de estos.
2. Teniendo en cuenta los diferentes juegos realizados, en clase de acuerdo a su finalidad, resuelva la siguiente actividad:
 - Elabore y explique un juego de presentación.
 - Elabore y explique un juego de integración.
 - Elabore y explique un juego de habilidad mental y conocimiento.
 - Mencione tres características del juego.

3. En el siguiente link encontrará un video alusivo a la lúdica y la recreación. Analice su contenido y confronte los contenidos de la clase.

<https://www.youtube.com/watch?v=J7-Zy0wm30Y>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=hIrlUMQ2udc>

Recuerda; los juegos constituyen una estrategia para aprender de una manera más fácil y entretenida. Los juegos los podemos clasificar según su finalidad u objetivo.

Evaluación: Conserve los trabajos realizados para su presentación.

VOCABULARIO

Torneo: competición entre varios participantes. Estos eventos suelen tener una estructura jerárquica en la que para cada competición se van eliminando participantes o equipos, se van clasificando. El termino torneo aplica en otros campos y no solo en el deportivo; torneo de belleza, de modas, etc. Algunos sinónimos de esta palabra: Combate, justa, lid, desafío, concurso, certamen.

Campeonato: este término nace a partir del vocablo latín “campus”, relacionado al campo de batalla. Por su parte la palabra “campeón” usada para designar a quien logra alzarse con el campeonato como el mejor, proviene del italiano “campione” y esta a su vez, de la raíz alemán “kamp”, que se transforma en kampione al hablar del mejor en los enfrentamientos.

Concurso: competencia abierta entre diversas personas en quienes concurren las mismas condiciones para escoger a la mejor; ejemplo: concurso de fotografía, concurso de ortografía.

Juego: actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza; ejemplo juego de cartas, juego de canicas, juego de trompo, etc.

Competencia: Disputa entre personas, animales o cosas que aspiran a un mismo objetivo o a la superioridad en algo. Igualmente se considera como una capacidad para el desarrollo de algo.

Ocio: Tiempo libre o descanso de las ocupaciones habituales. El ocio es considerado el tiempo de una persona para descansar y aprovecharlo en actividades recreativas especialmente y que no estén relacionadas de manera cotidiana. Se considera el ocio como aquel tiempo libre, fuera de obligaciones.

Docente: ALVARO VELAQUEZ SOTO – Celular: 3224421704 – Correo: alvesneivacol@gmail.com

Juegos predeportivos: Son una forma lúdico motora que contiene, junto al juego, elementos afines a algunas disciplinas deportivas.

Juegos tradicionales: son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se puedan obtener fácilmente del medio.

LINK DEL BLOG → <https://edufisicaelguadual.netlify.app/>

BIBLIOGRAFÍA

Alternativa curricular de educación física para secundaria. Universidad Surcolombiana.