



GUÍA	GUÍA # 4													
ASIGNATURA	EDUCACIÓN FÍSICA													
GRADO	UNDÉCIMO													
PERIODO ACADÉMICO	CUARTO PERIODO													
DOCENTE JORNADA TARDE	ANGELA PARDO	<p>Envíe las evidencias de su trabajo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Correo electronico: <a href="mailto:angelaedufisicajt@gmail.com">angelaedufisicajt@gmail.com</a> (En el asunto escriba sus apellidos, nombres y curso)</li> <li>Estudiantes con conectividad Classroom: 1101: dtylst7 1102: n3ri3cj</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Para apuntarse en classroom su usuario debe contener su primer apellido y uno de sus nombres para hacer más fácil su identificación, <u>no se admiten apodos, de lo contrario será retirado de la clase.</u></p>												
DESEMPEÑO DEL PERIODO	Practica y aplica la normatividad de los juegos tradicionales, responsable y respetuosa y cumplida, mediante la realización de los mismos en la construcción de la vida cotidiana													
INDICACIONES GENERALES:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esta guía corresponde al cuarto periodo y está dividida en tres momentos o actividades en los cuales debe enviar sus avances.</li> <li>Recuerde leer atentamente las instrucciones.</li> <li>Envíe dentro de las fechas solicitadas (<b>NO TODO AL FINAL</b>).</li> <li>Las fotos deben estar en orden secuencial y en un solo archivo, preferiblemente en PDF (pesa menos y es mas facil cargar el archivo). <b>NO ENVIE FOTOS POR SEPARADO, DEBE ENVIARLAS EN UN ÚNICO ARCHIVO Y EN UN SOLO MENSAJE.</b></li> <li>Si envía al correo en el asunto del mensaje al enviar su evidencia debe escribir <b>NOMBRE COMPLETO (APELLIDOS Y NOMBRES) Y CURSO, DE LO CONTRARIO ES IMPOSIBLE IDENTIFICARLO.</b></li> </ul>	<p style="text-align: center;">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 Semana 1 y 2 Del 20 de septiembre al 1 de octubre</td> <td>Juegos Tradicionales Conceptualización</td> <td>Del 24 de septiembre al 1 de octubre.</td> </tr> <tr> <td>ACTIVIDAD 2 Semana 3 Del 4 al 8 de octubre.</td> <td>Práctica</td> <td>8 de octubre</td> </tr> <tr> <td>ACTIVIDAD 3 Semana 4 y 5 Del 19 al 22 de octubre.</td> <td>AUTOEVALUACIÓN</td> <td>Del 19 al 22 de octubre</td> </tr> </tbody> </table>	ACTIVIDAD O MOMENTO	NOMBRE	FECHA MÁXIMA DE ENTREGA	ACTIVIDAD 1 Semana 1 y 2 Del 20 de septiembre al 1 de octubre	Juegos Tradicionales Conceptualización	Del 24 de septiembre al 1 de octubre.	ACTIVIDAD 2 Semana 3 Del 4 al 8 de octubre.	Práctica	8 de octubre	ACTIVIDAD 3 Semana 4 y 5 Del 19 al 22 de octubre.	AUTOEVALUACIÓN	Del 19 al 22 de octubre
ACTIVIDAD O MOMENTO	NOMBRE	FECHA MÁXIMA DE ENTREGA												
ACTIVIDAD 1 Semana 1 y 2 Del 20 de septiembre al 1 de octubre	Juegos Tradicionales Conceptualización	Del 24 de septiembre al 1 de octubre.												
ACTIVIDAD 2 Semana 3 Del 4 al 8 de octubre.	Práctica	8 de octubre												
ACTIVIDAD 3 Semana 4 y 5 Del 19 al 22 de octubre.	AUTOEVALUACIÓN	Del 19 al 22 de octubre												
EVALUACIÓN Y VALORACIÓN:	<p>EVALUACIÓN: La evaluación tendra en cuenta 3 grandes aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Calidad y presentación del trabajo</li> <li>Puntualidad en la entrega</li> <li>Cumplir con los criterios solicitados tanto en forma como en contenido.</li> </ol> <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														
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos tradicionales</li> <li>1. Reconocimiento</li> <li>2. Lúdica</li> </ul>														
ACTIVIDADES														
ACTIVIDAD 1														
<p><b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> JUEGOS TRADICIONALES: CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p><b>OBJETIVO:</b> Reconoce que son los juegos tradicionales y en que se fundamentan.</p> <p><b>FECHA DE REALIZACIÓN:</b> Del 20 de septiembre al 1 de octubre</p> <p><b>FECHA DE ENTREGA:</b> Del 24 de septiembre al 1 de octubre</p> <p><b>QUE DEBE ENVIAR:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Los 4 primeros juegos tradicionales de su cartilla según los parámetros solicitados.</li> <li>Escoja 1 de sus juegos y realícelo con las personas que pueda, tome fotos realizándolo y envíe por lo menos 3 fotos o 1 vídeo</li> </ol>														
TRABAJO A REALIZAR														
<p>➤ Este periodo se va a solicitar un producto final que se va a desarrollar en cada actividad como adelanto para entregar al final todo completo, por lo tanto, lea bien las indicaciones:</p>														
CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES														
<p>✓ Para la cartilla tenga en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sea creativo</li> <li>No es un trabajo escrito, es una cartilla lúdica.</li> <li>Utilice materiales que tenga en casa o consiga fácilmente: fomi, hojas iris, papel y decórela, con colores, temperas, etc.</li> <li>Debe tener dibujos o recortes ya que debe ser vistosa.</li> </ul>														

✓ **Organización de la cartilla**, debe tener los siguientes aspectos (se evalúa cada uno):

- a. Realice una presentación de su cartilla muy creativa.  
Debe tener **mínimo 5 juegos tradicionales** y cada uno debe tener lo siguiente:
- b. Nombre del juego.
- c. Dibujo representativo de cada juego.
- d. Explicación de cómo se juega.
- e. Materiales que requiere.
- f. Número de jugadores.
- g. Escriba una pequeña anécdota que haya tenido en su vida realizando cada juego (cuando era pequeño o en el colegio por ejemplo), puede ser algo divertido, triste, doloroso (un golpe o raspón), etc. Si nunca tuvo una experiencia explíquelo.

#### TEMATICA: JUEGOS TRADICIONALES

Los 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 pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, **tierra**, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

Los juegos tradicionales **le permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región**; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectiva de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el **niño** se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el **hecho** de reactivarlos implica profundizar en las raíces y **poder** entender mejor el presente.

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, **es considerada como una manifestación de independencia infantil** que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el **juego** activo y participativo entre los niños y niñas, frente a una cultura tecnológica que incita al **sedentarismo** corporal y la cual impulsa el incremento de la obesidad infantil.

Su objetivo puede ser variable y **se pueden ejecutar de forma individual o colectiva**, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus **regla** son básicamente sencillas.

Dentro de los juegos tradicionales **se pueden encontrar amplia modalidades lúdicas** por ejemplo los juegos de adivinanzas, los juegos de niños como el trompo y las metras, los de niñas como **saltar la cuerda**, entre otros.

Entre las características que presentan los juegos tradicionales se encuentran:

**Se originan por temporadas**. Existen juegos con preferencias en cuanto al sexo, los niños se inclinan por juegos como **el trompo**, el papagayo, las metras; mientras que las niñas prefieren jugar a las muñecas, saltar la cuerda, la gallinita ciega, etc.

Son juegos realizados por los niños por el simple **placer** de jugar, ellos mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar. No necesitan de la utilización de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.

Entre los juegos tradicionales que utilizan objetos están: la perinola, el yoyo, el gurrufío, el trompo, las metras, carrera de sacos, saltar la cuerda, el palo encebado, etc. mientras que los juegos tradicionales que no emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas, ale limón, la candelita, etc.

## ACTIVIDAD 2

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** CARTILLA, FINAL

**OBJETIVO:** Reconoce los juegos tradicionales y en que se fundamentan.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** Del 4 al 8 de octubre.

**FECHA DE ENTREGA:** 8 de octubre.

**QUE DEBE ENVIAR:**

1. Entrega final de la cartilla mostrando la portada general, los 4 primeros juegos y el ultimo para esta entrega (total 5 juegos tradicionales) según los parámetros solicitados.
2. Escoja 1 de sus juegos y realícelo con las personas que pueda, tome fotos realizándolo y envíe por lo menos 3 fotos.

## ACTIVIDAD 3

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Autoevaluación

**OBJETIVO:** Reconoce que son los juegos tradicionales y en que se fundamentan.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** Del 19 al 22 de octubre

**FECHA DE ENTREGA:** Del 19 al 22 de octubre

**QUE DEBE ENVIAR:**

1. El formato de autoevaluación diligenciado con la nota correspondiente.

Concepto definicion.de, Redacción. (Última edición: 25 de julio del 2019). Definición de Juegos tradicionales. Recuperado de: //concepto definicion.de/juegos-tradicionales/. Consultado el 26 de agosto del 2020

## AUTOEVALUACIÓN

**Recuerde escribir la nota de 10 a 100 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	ALTO	BÁSICO	BAJO
		100 -90	89-80	79-60	59-20
<b>COMPETENCIA COGNITIVA</b>					<b>30%</b>
<b>1</b>	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).				
<b>2</b>	Preparo mis evaluaciones y pregunto mis dudas con el docente.				
<b>3</b>	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.				
<b>4</b>	Realizo mis tareas, trabajos y talleres.				
<b>COMPETENCIA PROCEDIMENTAL</b>					<b>40%</b>
<b>5</b>	Busco estrategias para estar en contacto con el docente y así poder entregar las actividades asignadas.				
<b>6</b>	Tengo en cuenta las instrucciones dadas por el docente al desarrollar las actividades.				
<b>7</b>	Establezco un horario para desarrollar mis actividades.				
<b>8</b>	Presento mis trabajos, talleres, tareas y otros con alta calidad.				
<b>9</b>	Entrego mis trabajos asignados teniendo en cuenta el tiempo establecido por el docente.				
<b>10</b>	Tengo en presente la retroalimentación hecha por el docente para desarrollar otras actividades.				
<b>COMPETENCIA ACTITUDINAL</b>					<b>30%</b>
<b>11</b>	Doy uso correcto a los recursos virtuales propuestos por el docente.				
<b>12</b>	Siempre estoy atento a la plataforma y contenidos publicados por el docente.				
<b>13</b>	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.				
<b>14</b>	No copio, ni plagio las actividades de mis compañeros.				
<b>PUNTAJE TOTAL</b>					

ESTANDAR DE EVALUACIÓN	CONCEPTO	VALOR
<b>AUTO EVALUACIÓN</b> 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