



CARPETAS PEDAGÓGICAS DAMASQUINA



CONTENIDO

| | Pág. |
|----------------------------------|------|
| 1. Lengua Castellana | 2 |
| 2. Matemáticas..... | |
| 3. Ciencias Naturales..... | |
| 3.1. Física | |
| 3.2. Química | |
| 4. Ciencias Sociales..... | |
| 4.1. Historia | |
| 4.2. Geografía | |
| 5. Ciencias Humanas..... | |
| 5.1. Ética | |
| 5.2. Catedra de la Paz | |
| 6. Religión | |
| 7. Informática y Tecnología..... | |
| 8. Artística | |

GRADO

10° - 11°



EDUCACION FISICA

Lic. NELSON CAMACHO

| | | |
|---|--|-----------------------------|
| TEMA: JUEGOS DE LAPIZ Y PAPEL. JUEGOS TRADICIONALES EN FAMILIA | | GRADO: 10° - 11° |
| Subtemas | Distintos juegos. Penitencias con papel y lápiz. | |
| Estándar: | N.A. | |
| Propósito | Aprender los diferentes tipos de juegos y aplicarlos en el ambiente educativo y familiar para mejorar el desarrollo psicosocial. | |
| Metodología | Método inductivo-deductivo. De lo fácil a lo difícil | |
| Indicador de Desempeño | Participa y crea juegos tradiciones de su localidad con iniciativa y disfrute dentro de su casa. | |
| Recursos | Hojas reciclables u otros, lápiz | |

Lecturas (material de estudio), Actividades semanal, de acuerdo a la intensidad horaria

Antes de iniciar la actividad programada anota en el cuaderno o bitácora de juegos- ejercicios, la actividad que vas a llevar a cabo para tenerla como evidencia.

Para ello considera las siguientes recomendaciones:

- Busca un entorno físico adecuado y seguro para realizar las actividades en casa. Evita salir “Quédate en casa”.
- Aliméntate sanamente. Procura que tu alimentación sea correcta y sin excesos, pues la energía que necesitas para moverte y crecer la obtienes de lo que comes.
- Hidrátate. Toma abundante agua para cuando hagas la actividad física, pues tu cuerpo pierde líquidos y minerales que necesitas recuperar; es recomendable que tomes de 6 a 8 vasos diarios.
- Prepárate para la actividad física. Realiza ejercicios de estiramiento y calentamiento, como los que hacíamos antes de iniciar la clase de Ed. Física.
- Descansa para mantener una buena salud, recuperar energía. Procura dormir 8 horas diarias.
- Asíate. Después de realizar una actividad física o de manipular objetos, asíate para evitar enfermedades y con ello te sentirá cómodo.

LECTURA: Desde pequeños hemos jugado muchas veces con dos elementos muy simples: una hoja de papel y un lápiz.

Con una hoja y un lápiz podemos jugar donde queramos y de una manera muy económica, solo necesitamos un espacio adecuado, mucho ánimo y creatividad, el grupo familiar o algún amigo de juego dispuesto a jugar y pásala bien.

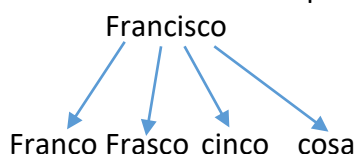
Aquí les propongo juegos que quizás ustedes conozcan y otros que deberán crear creando variantes de los que ya tienen u otro de su propio ingenio.

Los juegos y retos con papel y lápiz pueden servir para educarnos, el repaso de temas vistos y estudiados en clase, juegos para cultura general, entretenernos en casa en tiempo de pandemia que estamos ahora en cuarentena donde el grupo familiar pueden jugar y competir con sus conocimientos.



ACTIVIDAD No. 1

Palabras escondidas en el nombre o apellido



Escribe todas las palabras que pueden estar contenidas en este nombre.

Ejemplo de nombre:

FRANCISCO: Pueden encontrarse las siguientes palabras: Franco, frasco, foca, cosa, casa, etc...

Se da un tiempo límite y gana quien más palabras haya sacado de un nombre y apellido.

Ahora es tu turno "Crea dos (2) juegos" pero debes tener en cuenta que no debe ser igual al ejemplo visto y enviarlo en la fecha que corresponda para tu grado.

Horario de entrega

| | |
|--------------|------------|
| Grado 10°-01 | 19 de Mayo |
| Grado 10°-02 | 20 de Mayo |
| Grado 11°-01 | 22 de Mayo |
| Grado 11°-02 | 18 de Mayo |

Los jóvenes deberán buscar un medio electrónico para enviar los trabajos por favor por correo electrónico a : edfisicasanjuan@gmail.com o al Whatsapp: 3122964514 solo harán un (1) juego y filmaran un video realizando ejercicios individuales.

ACTIVIDAD No.2

Para este juego los jugadores consiguen una hoja de papel grande y trazan una tabla como la que se describe abajo.

| LETRA | ANIMAL | APELLIDO | CIUDAD | OBJETO | VERBO | SUSTANTIVO | ADJETIVO | COLOR | TOTAL |
|-------|--------|----------|--------|--------|-------|------------|----------|-------|-------|
| | | | | | | | | | |

Las categorías en cada columna pueden cambiar según la elección del grupo de jugadores. Pueden ser menos o más de las que hay en la muestra anterior.

En cada turno, se elige una letra y los jugadores proceden a escribir en las casillas respectivas la palabra que corresponde.

Cuando alguien finalice, dice fuerte STOP, y el resto de los jugadores deben parar de escribir.

Los puntos al revisar cada uno dice lo que respondió si su respuesta es la misma que otros jugadores, todos los que escribieron la misma respuesta anotaran 50 puntos los de palabras diferentes 100 puntos. Luego se suman por cada fila los puntos y se anotan en la última casilla.

Horario de entrega

| | |
|--------------|-------------|
| Grado 10°-01 | 16 de Junio |
| Grado 10°-02 | 19 de Junio |
| Grado 11°-01 | 19 de Junio |
| Grado 11°-02 | 15 de Junio |



Los jóvenes deberán buscar un medio electrónicos para enviar los trabajos por favor por correo electrónico a: edfisicasanjuan@gmail.com o al Whatsapp: 3122964514 solo harán un (1) juego y filmaran un video realizando ejercicios individuales.

ACTIVIDAD No. 3

Tautogramas: Un tautogramas es una frase o texto, versos o poemas, en el cual todas las palabras comienzan con la misma letra inicial.

Es un juego o reto de expresión verbal que exige creatividad u destreza mental.

Cada participante deberá tener una hoja y lápiz o bolígrafo, algunos de los participantes dicen una letra. De inmediato los demás jugadores empiezan a escribir una frase con palabras que empiecen con esa letra mencionada. Pueden ponerla condición de usar palabras con la letra mencionada también permitir agregarle pronombres, artículos, preposiciones que inicien con otra letra, para completar las frases. Se puede jugar con límite de tiempo 30seg, o 1 minuto.

Ejemplo: una frase podría ser:

M: Miguel movió su mano y mezclo la miel.

D: Dormí durante dos días donde Daniel.

Cuando hayan finalizado se cuentan cuantas palabras lograron escribir cada uno con la letra indicada y gana quien más palabras con esa letra usa en sus frases.

Ahora tú tienes que crear (2) dos variantes para este juego, utiliza tu creatividad para que sea el mismo juego, pero con diferentes formas de jugarse o de ejecución.

Horario de entrega

| | |
|--------------|-------------|
| Grado 10°-01 | 7 de Julio |
| Grado 10°-02 | 8 de Julio |
| Grado 11°-01 | 10 de Julio |
| Grado 11°-02 | 6 de Julio |

Los jóvenes deberán buscar un medio electrónicos para enviar los trabajos por favor por correo electrónico a : edfisicasanjuan@gmail.com o al Whatsapp: 3122964514 solo harán un (1) juego y filmaran un video realizando ejercicios individuales.

ACTIVIDAD No. 4

Esta actividad solo es para los que no tienen medio electrónicos.



JUEGO: TRIPAS DE GATO

Este juego es para jugar en parejas. Por turnos, cada quien unirá con una línea una figura geométrica de la lámina con su pareja. La única condición es que ninguna línea pase sobre otra; quien lo haga pierde.

Como idea para jugar pueden pintar en una hoja pares de números del uno al diez (1-10). U otros elementos como frutas, animales, colores, etc.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 3 | 1 |
| 2 | 0 | 4 | 2 |
| 4 | 2 | 5 | 4 |
| 6 | 5 | 2 | 5 |
| 3 | 1 | 3 | 0 |
| 5 | 6 | 1 | 3 |
| 1 | 3 | 6 | 6 |

Debes realizar tres (3) juegos de variantes derivado de este y crearles reglas de juego hacerlo para parejas y para tríos.

Horario de entrega

| | |
|--------------|-------------|
| Grado 10°-01 | 28 de Julio |
| Grado 10°-02 | 29 de Julio |
| Grado 11°-01 | 30 de Julio |
| Grado 11°-02 | 27 de Julio |

Los jóvenes deberán buscar un medio electrónicos para enviar los trabajos por favor por correo electrónico a : edfisicasanjuan@gmail.com o al Whatsapp: 3122964514 solo harán un (1) juego y filmaran un video realizando ejercicios individuales.

El proyecto uso del tiempo libre recreación y deportes enviara 15 ejercicios diferentes cada 15 días para trabajar en casa a nivel familiar.