



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.....	

GRADO

8° - 9°



EDUCACION FISICA Lic. NELSON CAMACHO	
TEMA: JUEGOS INFALTABLES EN LA NIÑEZ DE NUESTROS ABUELOS	
GRADO: 8° - 9°	
Subtemas	CANICAS, GOLOSA, TROMPO, YO-YO, COMETA, BALERO, COCA, TRIQUI, PEREGRINA O RAYUELA
Estándar:	N.A.
Propósito	Apreciar los juegos de antaño como medio para el disfrute y mejora de la salud emocional en tiempo de pandemia
Metodología	Método inductivo deductivo. De lo fácil a lo difícil.
Indicador de Desempeño	Resaltar la importancia de la creatividad en el desarrollo de juegos en casa.
Recursos	Tapas o checas, papel periódico u otro, pelota liviana si tienes sino la haces de papel, tiza, crayola, botella de acuerdo a tu creatividad.

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.

Diferentes generaciones de colombianos crecimos en medio de rondas, juegos infantiles tradicionales y pasatiempos que marcaron nuestra época de niñez con recuerdos gratos y memorables junto a los primeros amigos de la cuadra y el colegio. Los recreos y las tardes libres en el parque del barrio eran los mejores momentos para pasarla bien.

Muchas veces las reglas eran definidas por el que se consideraba el “dueño del juego” que definía también quien podía jugar.

Los turnos se definían con el conocido “zapato cochinito” o con el tradicional “piedra, papel o tijera”. A continuación, te nombraré algunos juegos los cuales deberás consultar y desarrollar en tu cuaderno, cada uno con sus reglas y si no las tienes deberás crearlas a tu imaginación y que cumplan los objetivos plasmados por ti, te doy un ejemplo del siguiente juego el cual te servirá de guía.



EJEMPLOS:

JUEGO TRIPAS DE GATO: Es un juego de hoja, lápiz, papel y goma. Donde se apuntan números consecutivos y en parejas en una hoja de papel. Las parejas se unen con una línea curva sin despegar el lápiz de color del papel. Se juega por turnos. El primer jugador debe juntar con una línea el uno (1) y el siguiente jugador debe juntar con una línea el dos (2) con el dos (2)...etc hasta terminar con los números que se colocaron originalmente. Se recomienda comenzar con números por parejas del 1 al 10, pero es posible realizar el juego con mayor cantidad de números. Las líneas de un jugador no deben cruzar las líneas del contrincante. Se recomienda también usar un lápiz de diferente color para identificar al jugador en turno. Pierde el jugador que despega el lápiz del papel durante su jugada, se sale del papel o bien toca otra línea dentro del juego. Es un juego que requiere habilidad y pulso para dibujar líneas curvas y se juega mucho en los colegios. La intención es complicar el camino en cada jugada para que el siguiente jugador no pueda pasar porque el paso se bloquea por las curvas, dibujando una especie de laberinto.

NOTA: Ahora es tu turno con cualquiera de uno de cada de estos juegos que a continuación te detallo debes escoger uno y desarrollarlo como lo viste en el ejemplo anterior.

Escoger uno de lápiz y papel y realizarlo, luego debes crear uno de tu propio ingenio con sus reglas y enviarlo por correo electrónico a: edfisicasanjuan@gmail.com o al siguiente whatsapp : 3122964514 o sea uno que consultaste y otro de tu creatividad y así harás con juegos de azar y deporte, juegos de mesa y otras manifestaciones lúdicas.

ACTIVIDAD No. 1. JUEGO DE LAPI Y PAPEL <ul style="list-style-type: none"> • Triqui • Cuadrito juego • Ahorcado 	ACTIVIDAD No. 2. JUEGO DE AZAR <ul style="list-style-type: none"> • Pirinola con cualquier balón • Toma todo
ACTIVIDAD No. 3. JUEGOS DE MEZA <ul style="list-style-type: none"> • Dominó • Parque o ludo 	ACTIVIDAD No. 4. OTRAS MANIFESTACIONES <ul style="list-style-type: none"> • El fusilao • Piedra, papel o tijera

Para quienes manejan internet continuaremos con la practica en la Escalera coordinativa. Siguiendo los videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=oEgdvHB7ca0>

<http://www.youtube.com/watch?v=61MpRKIA>

<https://www.youtube.com/watch?v=vTv2dclFwHc>

Esto lo demostraran en el colegio cuando nos reunamos nuevamente.

La fecha de entrega de los juegos es:

8-1	8-2	8-3	9-1	9-2	9-3
Act No.1 Mayo 18	Act No.1 Mayo 22	Act No.1 Mayo 20	Act No.1 Mayo 19	Act No.1 Mayo 21	Act No.1 Mayo 21
Act No.2 Junio 15	Act No.2 Junio 19	Act No.2 Junio 17	Act No.2 Junio 16	Act No.2 Junio 18	Act No.2 Junio 18
Act No.3 Julio 6	Act No.3 Julio 10	Act No.3 Julio 8	Act No.3 Julio 7	Act No.3 Julio 9	Act No.3 Julio 9
Act No.4 Julio 27	Act No.4 Julio 31	Act No.4 Julio 29	Act No.4 Julio 28	Act No.4 Julio 30	Act No.4 Julio 30



Institución Educativa San Juan de Damasco

Preescolar – Básica Primaria – Básica Secundaria y, Media Técnica
Aprobado por Resolución No 0388 de diciembre de 1988
NIT: 806-011-909 – D- DANE: 213001007797 - Núcleo Educativo N° 09 Zona Centro



Para quienes no tienen medios para ingresar en internet desarrollarán los juegos ya nombrados anteriormente con otros de su creatividad.

Para la Escalera coordinadora: Con una tiza o crayola u otro elemento que puedas usar para hacerla en el piso realizarás caminata en medio de los peldaños sin pisarlos, luego corriendo, con salto con uno y dos pies alternando, abriendo y cruzando piernas; todo esto sin pisar como ya lo dijimos los peldaños de dicha escalera.

Debemos crear ejercicios que puedas desarrollar en ella.

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 filmarán 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.