



TALLER # 10 DIMENSION CORPORAL GRADO: 10° Y 11°

NUCLEO TEMATICO: EL JUEGO

ASIGNATURAS QUE COMPONEN LA DIMENSION O NUCLEO TEMATICO:

NOMBRE	ASIGNATURA	TELEFONO	CORREO	WHATSAPP
Luz Marina Correa A.	Artística y emprendimiento	300740514 6	Artemisia1962hotmail.com	3007405146

INDICADOR(ES) A DESARROLLAR:

Comprendo instrucciones para elaborar los ejercicios.

Identifico El Juego como Recurso Educativo.

Descubro el significado de palabras desconocidas.

Elaboro un juego con materiales reciclables y lo decoro en forma creativa.

1. DESARROLLO TEÓRICO DE LA TEMÁTICA CON SUS RESPECTIVOS EJEMPLOS

EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO



Podemos decir que el juego es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender de la realidad, comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven.

El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional



y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos. También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la parte intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo. Además, el juego supone un medio esencial de interacción con los pares y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital (Herranz, 2013).

Sin el juego, la persona no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su afectividad, su socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización (Morote 2008).

Los juegos se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, de tal forma que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia (Delva, 1985); y son fundamentales porque “contribuyen al aprendizaje de las habilidades sociales, amistad, control emocional y concepto de la norma” (Montañés 2003).

José Alberto Gallardo López. Universidad Pablo de Olavide (España).
Pedro Gallardo Vázquez.
Universidad de Sevilla (España).

2. ENLACES PARA PROFUNDIZAR LA TEMÁTICA

<https://www.youtube.com/watch?v=vMlpEWI3zVQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=gE2b2lYGtgc>

3. EJERCICIOS DE REPASO

1. Registrar en el cuaderno de emprendimiento la teoría y las respuestas a las preguntas.
2. ¿Considera usted que el juego es un adecuado recurso educativo, explique por qué?
3. ¿Describa que destrezas ha aprendido con los juegos elaborados hasta el momento?
4. Subraye las palabras desconocidas y búsquelas en el diccionario.
5. Siguiendo las instrucciones del paso a paso, construyo el siguiente juego con materiales reciclados y lo decoro en forma creativa.



Objetivo: Desarrollo de la percepción visual, lateralidad y conjunto de acciones que le permiten solucionar el laberinto.

Material:

- Caja de cartón reciclada.
- Esfera, la sacamos de una botella de desodorante "Roll" On ", o también puede ser una bola de cristal o canica.
- Pegante (silicona fría o caliente).

Procedimiento:

Usamos Cartón para hacer este juego, sin embargo, la diferencia de este Laberinto está, en que, **existe una dificultad para realizarlo**, ya que es necesario dejar un espacio entre el Tablero y el fondo de la "Caja", para que la Esfera, al caer en uno de los "agujeros", caiga a esta primera planta y se pueden recoger, abrimos una abertura para la extracción de la Esfera.

Utilización:

Aunque el objetivo de los Jugadores es el mismo, que es salir de un Punto "A" y llegar a un Punto "B", este Laberinto tiene unos "hoyos" colocados en el campo por donde debe pasar la Esfera.

A primera vista, parece que fuera fácil, sin embargo, al jugar esta Competición, el Jugador deberá tener Movimientos más controlados, ya que cualquier movimiento rápido, puede hacer que la Bola caiga en uno de los "agujeros" del Tablero.

En cuanto a la Competición en sí, presenta un grado más de complejidad, porque los "agujeros" son difíciles para el Jugador.

Es por eso que creemos que 3 intentos es un buen número para que los Jugadores logren el objetivo de la Competencia.

Esperamos con este juego dar un consejo más para aquellos que quieran hacer algo divertido, utilizando Materiales reciclados, como lo es una caja de cartón. ¡Aunque es laborioso hacerlo, el resultado como Hobby es muy interesante!

LABERINTO PARA CANICAS

_____33cms_____



40cms

Como ves en la imagen, este laberinto para canicas es muy fácil de hacer. Solo necesitas una caja de cartón que tenga un fondo bajo, o si es muy alta la puedes cortar tu mismo en el tamaño deseado. **Después dibuja con lápiz y regla las líneas y círculos del tablero**, luego tendrás que **recortar algunos trozos de cartón para crear los pasillos (5cms de alto) del laberinto**. Mide con una regla la superficie para ir recortando piezas necesarias para completar toda la base.

Una vez que tengas esto listo, solo faltará que pegues todas las piezas al cartón, creando los caminos del laberinto. Como es un juego para canicas, **los agujeros deben tener el tamaño adecuado para que quepan las canicas**. Termina el juego pegando las piezas con silicona fría o con una pistola con silicona caliente, con mucho cuidado para que evites quemarte.

Para terminar, coloca una caja mayor que la del juego, una base **para que las canicas reposen cuando caigan por los agujeros y créale una salida**. También puedes pintar el juego para que quede aún más bonito.



Envía las evidencias del taller desarrollado, tanto la parte teórica como la realización del juego, por medio de fotografías o videos cortos, donde te observes jugando y afianzando tus capacidades físicas.