



INSTITUCION EDUCATIVA REINO DE BELGICA

Planeación de actividades #4

4

ÁREA O ASIGNATURA: EDUCACIÓN FISICA # 4 GRADO: 3 GRUPOS: 1 y 2

TEMA(S): El juego: juegos tradicionales

DIA: 02 MES: 06 AÑO: 2020

INDICADOR(ES) A DESARROLLAR:

1. Reconoce el juego como parte esencial de su aprendizaje motor y cognitivo.
2. Respeta las diferencias y las condiciones de los compañeros.
3. Adquiere habilidades y destrezas con la práctica de los juegos tradicionales

1. DESARROLLO TEÓRICO DE LA TEMÁTICA CON SUS RESPECTIVOS EJEMPLOS

Actividad # 1

1. Lee y escribe en tu cuaderno lo que entendiste de la siguiente lectura, colorea los dibujos y ponles el nombre del juego que están realizando:

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.).

Es importante tener en cuenta que el juego realizado de manera armónica entre adultos y niños genera beneficios en diferentes etapas del desarrollo humano ya que favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización, potencia el trabajo en equipo.



Actividad # 2

Consulta con tus padres o hermanos como se llaman las siguientes actividades, descríbelas y escribe como se juegan:



2. ENLACES Y/O TEXTOS PARA PROFUNDIZAR LA TEMÁTICA

1. Observa el video y aclara los conceptos de juegos tradicionales:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=mx8pNoOUjU4>

<https://www.youtube.com/watch?v=khV8KqybSmk>

Después de ver los videos y con los juegos tradicionales que ya conoces, hacer con material reciclable algún juego tradicional y realiza un video o fotos utilizando él lo que hiciste.

3. EJERCICIOS DE REPASO

1. Lees las fichas y has un resumen de los juegos en tu cuaderno y realiza dibujos:

• Pilla-Pilla

Una vez que se sabe quién es el que se la queda, el resto de jugadores salen corriendo y el que se la queda deberá tocar a uno de ellos. Cuando lo hace, tiene que decirle en voz alta "Tula", "tu la llevas", "la llevas" o "pillao".

El jugador tocado pasa a ser el que se la queda y deberá pillar a otro jugador.

El juego concluye cuando todos los jugadores están cansados



• El Aro

Consiste en hacer rodar por el suelo un aro ayudándose de una vara de metal llamada guía, la cual en uno de sus extremos tiene forma de arco con la que sujeta dicho aro.

Tras trazar un recorrido se pueden hacer carreras para ver quién rueda más deprisa el aro y también quién es capaz de hacerlo rodar durante más tiempo sin que se caiga.



- **Rayuela**



Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez.

Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero **saltando con una sola pierna** por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente.

Si la piedra no cae dentro de la casillas correspondiente pierde su turno y le toca al siguiente.

El **Ganador** será el primero en llegar al Número Diez.

- **El Juego del Pañuelo**



Dos equipos con igual número de integrantes se situarán uno enfrente del otro y asignándose un número, mientras que otra persona se colocará entre los dos equipos.

Esta persona tendrá que extender un pañuelo al frente y deberá gritar lo siguiente: "¡preparados, listos, **ya El Número 1...**".

En ese momento, un miembro de cada equipo con el número que se grite deberá correr para hacerse con el pañuelo antes que su oponente.

El equipo que más veces se haga con el pañuelo es el **Ganador**.