



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
MANUEL URIBE ÁNGEL**

Resolución 16727 de Diciembre 20 de Diciembre de 2010  
Modificada mediante Resolución N° 201850018639 de febrero 23 del 2018  
CODIGO DANE 105001005380 NIT 900412664-3 NUCLEO EDUCATIVO 915  
**¡La Excelencia comienza con la convivencia!**

**PLAN DE APOYO Y PROFUNDIZACIÓN PERIODO: \_III\_ 2019.**

**NOMBRE DEL DOCENTE:** \_ Maria Isabel Herrera Velásquez \_

**FECHA:** Septiembre de 2019      **AREA:** Educación Física   **GRADO:** \_Once\_

**INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

- 1.1 Participación en juegos tradicionales, recreativos, populares y ancestrales.
- 2.1 Participación en actividades de concientización sobre el manejo del tiempo libre y el juego
- 3.1 Comprensión y relación entre salud y actividad física.

**DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES PEDAGOGICAS A DESARROLLAR:**

Consultar y realizar un trabajo escrito (a mano, no se aceptan trabajos en computador).

1. Investiga qué son los juegos ancestrales y cuáles son sus características.
2. Investiga qué son los juegos tradicionales y cuáles son sus características.
3. Realiza un cuadro comparativo que permita reconocer las similitudes y diferencias de estos dos tipos de juegos (tradicionales y ancestrales)
4. Realiza un relato de al menos 1 página sobre la importancia de los juegos ancestrales para las comunidades que los practican.
5. Investiga sobre un juego ancestral latinoamericano y realiza desde este juego:
  - Nombre
  - Región, país o ciudad donde se practica
  - Características del juego
  - Descripción
  - Dibujo
6. Investiga sobre un juego tradicional jugado por un adulto mayor de 60 años y realiza de este juego:
  - Nombre
  - Características del juego
  - Descripción
  - Dibujo
7. Investiga qué organizaciones existen en torno al juego tradicional, recreativo y ancestral.
8. Realiza una cartilla con el nombre "recuperando los juegos tradicionales y ancestrales latinoamericanos". Esta cartilla debe contener:
  - Lista de al menos cinco juegos ancestrales y cinco tradicionales (nombre, región, características, descripción y dibujo)
  - Relatos de juego. Estos deben contar experiencias en torno al juego de un niño o niña de 5 años, uno de 10 años, uno de 30 años y uno de 50 años. Cada uno de los personajes contará historias de cuando jugaba, a qué jugaba y qué significaban estos juegos para ellos.

**RUBRICA**

• **Porcentaje evaluación:**

**20% TRABAJO ESCRITO y 80% SUSTENTACIÓN**

• **ELEMENTOS A EVALUAR**

La sustentación se realizará a partir de un examen teórico y uno práctico, ambos teniendo como referencia algunos de los puntos desarrollados en el taller. El estudiante deberá presentar el taller y disponerse para las dos evaluaciones que constituirán el refuerzo de lo visto en el periodo dos. En esta prueba se medirá las competencias adquiridas por el estudiante. Para la prueba práctica el estudiante debe desarrollar una sesión de las planificadas en el punto 10.

**FECHAS:**

**FIRMA DEL DOCENTE:**