

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 1

ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	Núcleo lúdico-recreativo Educación física, artística y lúdica	GRADO: Caminar en secundaria 201, 202, 203, 204
PERÍODO	2	AÑO: 2024
NOMBRE DEL ESTUDIANTE		

DESEMPEÑOS:

- Reconoce los diferentes tipos de juego desde una perspectiva teórica y práctica.
- Describe los componentes fundamentales en relación a la práctica y beneficios de los diferentes tipos de juego.
- Comprende los diferentes factores que influyen en el desarrollo de sus habilidades y capacidades con relación a los juegos.
- Reconoce el concepto de lúdica, sus características y sus beneficios.
- Identifica la lúdica como una herramienta de expresión de sus emociones y sentimientos a través de prácticas recreativas y artísticas. El arte de construir con papel

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:

ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA.

ACTIVIDAD #1

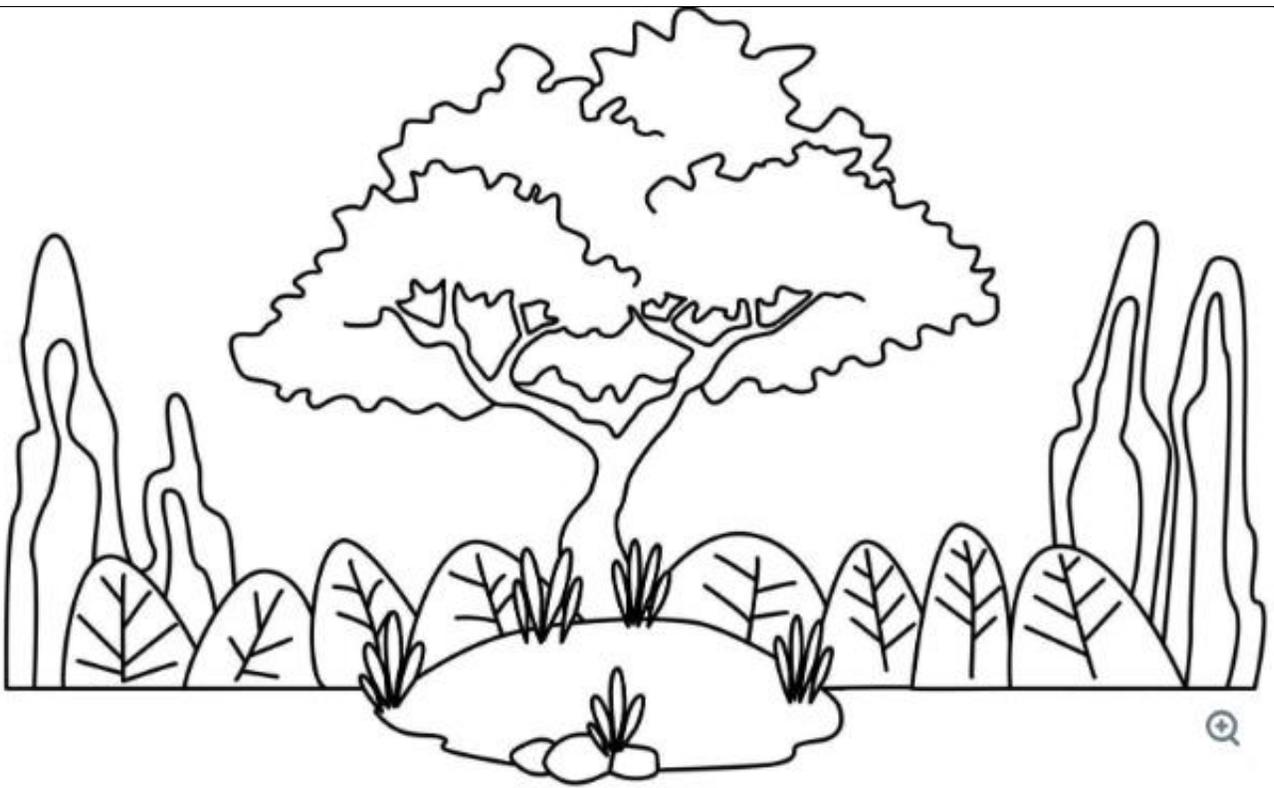
Lectura del documento **Evolución del juego a lo largo de la historia** extraer 15 ideas principales sobre el mismo y seleccionar 15 palabras relevantes y buscar su significado. (Ver documento ANEXO 1)

ACTIVIDAD #2

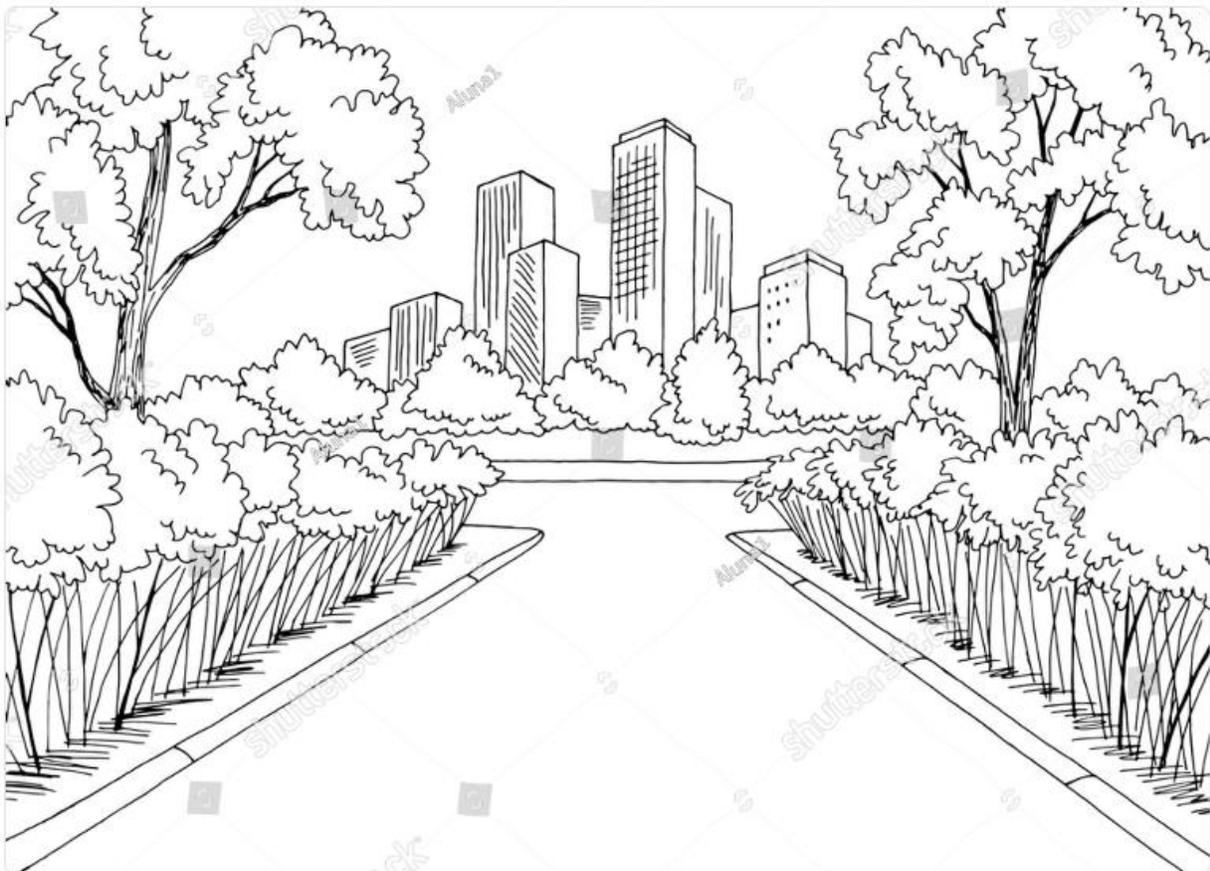
Apóyate en una búsqueda en internet y completa el siguiente cuadro en relaciona los diferentes tipos de juego que existen, con cada uno de ellos deberás buscar su definición, ejemplos de algunos juegos, describir uno de esos juegos, reconocer los materiales o recursos usados para ejecutar ese juego y realizar un dibujo. (Ver documento ANEXO 2)

ASIGNATURA: LUDICA.

ACTIVIDAD #1: Dibuja la imagen completa en una hoja de block. Debes ejecutar la técnica del punto con el uso de colores. Procura completar toda la hoja.



ACTIVIDAD #2: Dibuja la imagen completa en una hoja de block. Debes ejecutar la técnica de la línea en todas las direcciones como horizontal, vertical, diagonal. Procura completar toda la hoja.



Actividad #3: artística:

- Escribe qué es el arte de doblar y pegar papel, cuál es su origen y sus principales características. Qué es el origami y qué es la papiroflexia.

Actividad #4:

- Responde a la pregunta de qué es el origami modular, para qué sirve y cuáles tipos existen.

Actividad #5:

- Realiza en papel módulos que conduzcan a la construcción de al menos dos figuras repetitivas.

Actividad #6:

- Reproduce al menos tres diseños de aviones de papel que implique el origami modular y que vuelen en el espacio del patio salón, para esto deberás tener en cuenta el tipo de papel que utilices, lo ideal es el papel iris en tamaño carta.

BIBLIOGRAFIA:

Para el origami:

<https://www.nationalgeographicla.com/historia/2022/11/cual-es-el-origen-del-origami#:~:text=El%20origami%20consiste%20en%20crear,desde%20la%20antig%C3%BCedad%20en%20Jap%C3%B3n.>

<https://www.senalcolombia.tv/general/historia-del-origami>

<https://clicasia.com/historia-del-origami/>

Para el origami modular:

<https://www.microsiervos.com/archivo/arte-y-diseno/origami-modular.html>

<https://www.microsiervos.com/archivo/arte-y-diseno/origami-arte-matematicas-ciencia.html>

Para la construcción del origami modular:

<https://www.youtube.com/watch?v=eN5HZ5jqdKM>

<https://www.youtube.com/watch?v=ICqnxBcDp0E>

<https://www.youtube.com/watch?v=ljwK7vtaeHc>

Para la construcción de os aviones de papel:

<https://www.microsiervos.com/archivo/juegos-y-diversion/galeria-aviones-papel.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=sgzTdtv1hD8>

<https://www.youtube.com/watch?v=siYz3YW9gdg>

<https://www.youtube.com/watch?v=jCs97oxuXTU>

METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN

Componente teórico: entrega de los talleres: 100%

OBSERVACIONES:

Las actividades del plan de mejoramiento deben ser presentadas a mano, no se permite nada a elaborado a computador o impreso.

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO**FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN****NOMBRE DEL EDUCADOR(A)**

Leonardo Usuga Valle.
Giovany Montoya Colorado.
Alexandra Ríos Duque

FIRMA DEL EDUCADOR(A)**FIRMA DEL ESTUDIANTE****FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA**

EDUCACION FISICA (ANEXO 1)

EVOLUCIÓN DEL JUEGO A LO LARGO DE LA HISTORIA.

El juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno. Al ser, por tanto, un componente básico de la naturaleza humana, es perfectamente comprensible que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas. En este artículo se analizará la evolución que ha sufrido el juego desde sus orígenes hasta los albores de la sociedad moderna.

Para comenzar a estudiar esta evolución, y partiendo de la tesis de Huizinga de que el juego es anterior a cualquier cultura, hay que remontarse a los primeros pobladores del planeta Tierra. Este autor señala que *"ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él"*

En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates⁽³⁾. El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. En esta etapa, sin embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un verdadero deporte, que entienden que es más propio del hombre evolucionado, como recoge Carl Diem en algunas de sus teorías.

De la información conservada de estas épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o atacarles. Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad. Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico inferior van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota (aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie, los saltos, levantamientos de rocas y troncos. Aunque la finalidad básica sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio de exhibir la fortaleza física, es decir, un antecedente de lo que posteriormente será la utilización propagandística del deporte en la cultura babilónica.

En Babilonia aparece un juego parecido al actual boxeo (cuyo nacimiento en época contemporánea se encuentra, sin embargo, en la Inglaterra de los siglos XVII-XVIII), y se establecen diversos juegos en fiestas populares. El juego es en esta época un indicador de poder económico y disuasorio para los enemigos.

La civilización cretense supone, en cambio, un paso atrás en lo que al desarrollo del juego respecta, ya que en su cultura se extiende el profesionalismo deportivo, cediendo terreno la idea del juego como mero ocio o recreación. Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad. Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte. Estos juegos han sido los que más interés han suscitado en los investigadores, hasta el punto de que

muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual. De lo que no cabe duda alguna es de que son los mejor estudiados de todos cuantos han existido a lo largo de la Historia de la humanidad, y en este interés sin duda ha influido el buen grado de conservación de los espacios de juego y de ciertos vestigios con ellos relacionados. Si bien el sentimiento mágico-religioso permanece, va cediendo a favor del simple componente lúdico.

Después de estos antecedentes, hay sin duda que destacar la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma. En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes:

- Contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa
- Contribuir asimismo a la educación "estética" y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento
- Desarrollar el espíritu creador
- Fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior.

Sin embargo, hay que distinguir dos períodos en lo que a Grecia respecta. Así, en los primeros años de la Grecia antigua, se da más importancia a los valores de belleza, bondad y sabiduría, lo que provoca un gran desarrollo de lo que podríamos llamar "cultura del ocio", y por consiguiente de los juegos. En una etapa posterior, por el contrario, se empieza a fomentar un ideal más de belleza unida a la fuerza, si bien el ingenio sigue teniendo un papel destacado entre los valores supremos. Es así como los juegos van cediendo su papel protagonista a los deportes, que necesitarán dosis de ingenio a la par que de fuerza física.

Además, es de reseñar que en Grecia el juego está indisolublemente ligado al culto a los dioses. Ellos eran quienes inspiraban toda competición, tanto deportiva como meramente recreacional. En Roma, por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado por ese trabajo. Es por ello que el propio Estado comienza a impulsar una serie de juegos –no es necesario citar el impresionante desarrollo de los circos, no igualado por ninguna otra cultura a lo largo de la Historia- como medio de dominación social.

De este modo, y quizá de una forma casi involuntaria en una cultura que en principio estaba más orientada al trabajo que al ocio, el elemento lúdico adquiere aquí su máximo esplendor, tanto en el simple juego como en el deporte más profesionalizado, que también en cierto modo se entiende como juego. Los juegos caracterizan la vida cotidiana de los ciudadanos, llegándose a desarrollar durante la mitad de los días del año en ciertas épocas del Imperio. El elemento religioso y el político siguen también muy presentes en la evolución del juego. De hecho, el centro de la actividad política se desplaza del foro al circo, al teatro o al anfiteatro, lo que da idea de su importancia.

Así termina la evolución del juego en las primeras civilizaciones humanas. Se podría continuar con dicha evolución en la Edad Media y en la Edad Moderna, pero ése estudio, dada la multitud de datos existentes por la cercanía temporal, debe ser objeto de un análisis más extenso que el de este artículo. La base del juego queda establecida con las culturas señaladas, y lo que viene después no es más que un lógico desarrollo marcado por la constante evolución de los pueblos.

Como resumen se puede decir que el origen del juego, si bien queda claramente establecido en épocas prehistóricas, es una cuestión bastante enigmática y con pruebas demasiado escasas como para que se pueda llegar a conclusiones irrefutables. Así, han llegado hasta la actualidad diversos artilugios que los antropólogos han reconocido como lúdicos, pero cuyo origen o función nos es desconocida. Otros muchos han sido destruidos o se han perdido por pura ignorancia de los excavadores. Es de esperar que los métodos más modernos y los científicos más profesionales de la actualidad consigan poco a poco desenmascarar toda la serie de enigmas que aún perduran en cuanto al origen del juego.

