



Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

Nombre completo del estudiante		Grupo	4°
--------------------------------	--	-------	----

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:
¿Cómo incide la comunicación digital en los hábitos y estilos de vida de las personas?

ÁMBITOS CONCEPTUALES	DÍA	ÁREA
Los juegos, clasificación y el tiempo libre.	23 DE OCTUBRE	EDUCACIÓN FÍSICA

EXPLORACIÓN
Actividades previas



Teniendo en cuenta la imagen, contestar lo siguiente en tu cuaderno de educación física:

1. Según la imagen te ha pasado a ti o algunos de tu familia? Explique cómo?.
2. ¿Son capaces los niños de divertirse sin recurrir a la tecnología? Explique.
3. ¿La tecnología ha esclavizado al hombre? Explique.

ESTRUCTURACIÓN
Actividades de construcción conceptual

MOMENTO PARA APRENDER:
Leer comprensivamente:

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente.



Los expertos han señalado las características del juego:

- Se hace simplemente por placer.
- Es elegido libremente.
- Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura.
- Favorece el desarrollo social y la creatividad.
- Se halla en la base misma de la cultura.

Los juegos de mesa han sido desde siempre populares, en cuanto exigen un esfuerzo mental no sólo para comprender el juego sino para desarrollarlo, y en el mejor caso, ganar.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA, MEDIA.

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

Los juegos tradicionales son aquellos que se practican desde hace tiempo y en general no necesitan de soportes electrónicos ni de un tablero. Sus reglas son archi conocidas, como la rayuela, la carrera de bolsas o el “ponerle la cola al burro”.

Todas las sociedades del mundo tienen sus juegos típicos y sus maneras específicas de jugar, de acuerdo a tradiciones, pero también a las condiciones del clima y el relieve del territorio donde viven.

TRANSFERENCIA
Actividades de aplicación

MOMENTO PARA PRACTICAR:

Realizar lo siguiente en su cuaderno de educación física:

1. Consulte cinco(5) juegos de mesa, escribirlos y dibujarlos.
2. Consulte cinco(5) juegos tradicionales, escribirlos y dibujarlos.
3. Consulte cinco(5) juegos Psicomotores, escribirlos y dibujarlos.

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 6 DE NOVIEMBRE

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO

Correo electrónico:
juan@iefelixdebedoutmoreno.edu.co
Whatsapp: 300 7678154, Edmodo para 4º-1 es: a7amdj
Edmodo para 4º-2 es: sdgdaf
HORARIO: De lunes a Viernes de 7:00 Am a 12:00 Pm.

QUE RECIBIR

Fotos del trabajo del cuaderno, prácticas de ejercicios o Dibujos de ejercicios propuestos en las guías u otras que se le pidan en el desarrollo de las guías. Y enviar al whatsApp o el email del docente.

BIBLIOGRAFÍA

<https://es.slideshare.net/oceloteth/tiempo-libre-educacin>

● Educación física, Básica Primaria. Carlos Bonilla B. Hipolito Camacho C. editorial Kinesis. 1999.

● Manual práctico para el desarrollo psicomotor del escolar, Rosario González Bravo. Colección Cultura física y Deportiva. Vol.1. 1993.

<https://definicion.mx/tiempo-libre/>

<https://concepto.de/juego/>