	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

Nombre completo del estudiante		**Grupo**	**5°**

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:

¿Cómo a través de los tics adquiero estrategias que contribuyan al mejoramiento de los aprendizajes y al desarrollo de mis competencias en las diferentes áreas del aprendizaje?

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

EXPLORACIÓN
Actividades previas

Teniendo en cuenta la imagen propuesta para esta guía contestar lo siguiente:

1. La tecnología ¿afecta las habilidades sociales de los niños y niñas?
2. ¿Cuando se le da buen uso a los aparatos tecnológicos?
3. La tecnología sirve para:
4. ¿Existe algún país donde aún no haya internet?

ESTRUCTURACIÓN
Actividades de construcción conceptual

MOMENTO PARA APRENDER: Leer comprensivamente y como ayuda para la actividad final de la guía de transferencia o de aplicación:

LOS JUEGOS: El juego es la actividad necesaria para los seres humanos, siendo a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesario.

TIPOS DE JUEGO Y CLASIFICACIÓN:

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación.

Clasificación del juego:

1. Juegos Psicomotores:

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos. Se pueden encontrar:

Los juegos de conocimiento corporal,Los juegos motores,Los juegos sensoriales,Los juegos de condición física.

2. Juegos Cognitivos:

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan al desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.

El juego exploratorio o de descubrimiento.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

3. Juegos Sociales:

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

4. **Juegos afectivos – emocionales:**

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

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

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 tu 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.
4. Elaborar un juego de mesa o tradicional con material desechable y jugarlo en casa(Enviar evidencia fotográfica del juego elaborado)

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 6 DE NOVIEMBRE	
MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO	**QUE RECIBIR**

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

Correo electrónico: **juan@iefelixdebedoutmoreno.edu.co** **Whatsapp: 300 7678154 - EDMODO: btxmx3 para 5º-2 EDMODO PARA 5º-1 ES: i2r468** **HORARIO: De lunes a Viernes de 7:00 Am a 12:00 Pm**	**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

- 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://es.educaplay.com/recursos-educativos/1621519-17_tecnologia_para_los_ninos.html