



Nombre completo del estudiante		Grupo	7°
---------------------------------------	--	--------------	-----------

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:
¿Qué papel juegan las creencias en la vida del hombre?

ÁMBITOS CONCEPTUALES	DÍA	ÁREA
ritmo y lúdica	24	EDUCACIÓN FÍSICA (PROYECTO DE APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE)

EXPLORACIÓN
Actividades previas



observa y analiza bien la imagen, y según las actividades lúdicas deduce:

1. ¿Cuál es la creencia de las personas y el concepto actual de los lúdica tradicionales y del tiempo libre actual (como lo ocupan y que piensan de ello?)
2. cual es el la diferencia del ritmo moderno y el antiguo en las actividades tradicionales

ESTRUCTURACIÓN
Actividades de construcción conceptual

MOMENTO PARA APRENDER:

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, pues incluso en éstas el elemento que Huizinga denomina “agona” o de competitividad estaba presente.

Los juegos más característicos de la época (excluyendo los que tienen un carácter netamente deportivo) son las luchas a empujones, salto de comba, tirar de la cuerda, danzas acrobáticas y juegos de pelota.

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



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA MEDIA TÉCNICA

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

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, llevándose 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.

Los juegos de esta etapa incluyen los columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias (batallas navales simuladas) y, cómo no, los juegos de pelota, constantes a través de todas las culturas.

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 este 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.

Una marcha regula el paso de un cierto número de personas. Se estructura en compás binario o cuaternario, aunque el más común es el binario. Su ritmo lleva a la división de los tiempos en dos valores desiguales, siendo el primero más largo que el segundo, para lo cual se suele usar el puntillo. La marcha deportiva, también llamada marcha rápida o sportive walking, es un deporte que se practica a un ritmo más sostenido que la marcha cotidiana. Por lo tanto, hay que trabajar la respiración, la resistencia y casi todos los músculos del cuerpo. .

TRANSFERENCIA
Actividades de aplicación

- MOMENTO PARA PRACTICAR**
1. realizar 4 ejercicios lúdicos con pequeños objetos en casa, tu debes escogerlos (con tu hermano o un familiar) duración 4 minutos por ejercicio)
 2. practica 3 juegos libres recreativos de tu creatividad (duración 3 minutos cada juego)

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 10 de octubre

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO	QUE RECIBIR
wassap 3148732780 edmodo adelxon@iefelixdebedoutmoreno.edu.co	fotos del trabajo en el cuaderno 3 videos de 3 minutos cada uno de los juegos y ejercicios realizados

BIBLIOGRAFIA

wikipedia google