

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE) MATERIAL DE APORTACIÓN

“JUEGO MODIFICADO”

AUTOR: ADRIÁN GÓMEZ JUÁREZ

LA EDUCACIÓN FÍSICA, brinda experiencias, aprendizajes y vivencias motrices que contribuyen a la formación integral de los alumnos. La principal contribución pedagógica de esta área se refiere a la **edificación de la competencia motriz**, entendida como la capacidad de un infante o adolescente para dar sentido a sus acciones y saber cómo realizarlas. Dentro de esta capacidad destaca la **percepción, interpretación, análisis y evaluación** de las acciones vinculadas con distintos saberes adquiridos en otros contextos, con procedimientos, actitudes y valores integrados a la personalidad. (1).

Para lograr tan anhelada finalidad como docente de Educación Física empleo estrategias didácticas propias del área como lo es: el juego motor, la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo; como profesional reflexivo hago uso de estas estrategias de una manera propia y pertinente, es decir las acciones y tareas que fueron seleccionadas y planeadas siempre deben tener una intención y esta será que los alumnos aprendan, de igual manera deberán ser evaluadas para constatar el logro o no de la intención.

Es el **juego motor**, en especial el **juego modificado a través del cual** propicio la diversión orientada hacia un fin pedagógico-didáctico, una diversión formativa, creativa, participativa y no de competencia, que apunta a mejorar el nivel motor de los participantes y que es base para trabajar el juego pre deportivo, deportes alternativos y deporte escolar.

El juego modificado: Es aquella acción lúdica, que parte de la naturaleza de algún juego libre o deportivo; es modificado, porque como lo dice su nombre, se hacen modificaciones a los elementos del juego inicial, con la finalidad de alcanzar una intención pedagógica, y con ello hacer y/o crear una actividad lúdica interesante, dinámica y compleja.

Los elementos propios del juego son: espacio, materiales, tiempo, reglas, compañeros y adversario. El trabajar esta modalidad permite que los alumnos conozcan y los reconozcan a través de la práctica de varios juegos, solo así los alumnos podrán hacer modificaciones al juego que les guste y/o sea de su interés.

Con este tipo de actividad lúdica, los alumnos mueven sus conocimientos, dialogan, escuchan, hacen aportaciones, **emplean su creatividad**, diseñan, reconstruyen, afloran sus pensamientos, trabajan en equipo etc., son felices y con ello trabajan procesos mentales como el conocimiento, la comprensión, aplicación y en ocasiones otros más que se estimulan y desarrollan.

Esta es la razón importante para trabajar el juego modificado, como medio para aprender, mejorar la motricidad y ser base para otras estrategias de la Educación Física.

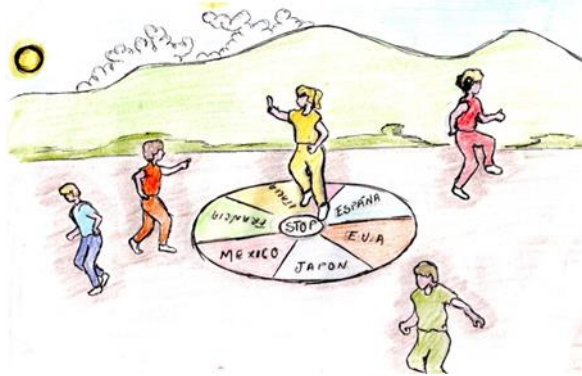
Una de las actividades lúdicas empleadas y con la cual se parte para llegar al juego modificado, es un juego tradicional de nombre “Stop”, cuya lógica es la siguiente:

**ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)
MATERIAL DE APORTACIÓN**

NOMBRE	LOGICA		ELEMENTOS A TRABAJAR
"Stop"	<p>Trazar en el suelo con gis o una tiza, un círculo, en el centro del mismo, un segundo círculo pequeño con el término "Stop" que significa alto; el círculo grande deberá dividirse en casilleros de acuerdo a la cantidad de participantes, en estos se puede colocar nombres de personas, colores, animales, frutas, países etc. Mediante la frase "declaro, la guerra, en contra, de mi peor enemigo, ¡que es!, el participante que expreso la frase indica quien es su peor enemigo y lo grita, los demás corren y se alejan del círculo.</p> <p>El jugador que le corresponde, corre y se ubica en el círculo pequeño que dice "stop", para gritar el mismo término y así evitar que sigan corriendo los jugadores, este observa y a cualquier jugador que este cerca o lejos le puede indicar que ira hacia él, empleando pasos largos y cortos se aproxima al que mencione así mismo indicara cuantos pasos necesita para llegar a ese jugador, si lo hace y es correcto, se repite el juego tocándole al que se le visito decir la frase... Si no le atina con los pasos, se le da dos o tres oportunidades y se le ponen una serie de castigos, acordados por los jugadores al inicio de la actividad lúdica.</p> <p>Participantes: Más de cuatro, para hacerlo dinámico.</p> <p>Materiales: Gises, tiza, personas.</p>		<ul style="list-style-type: none"> -Lenguaje -Matemáticas -Historia -Geografía -Orientación -Atención -Ubicación espacial -Velocidad de reacción -Patrones de movimiento, caminar, correr, saltar. Etc.
ELEMENTOS DEL JUEGO	<p>ESPACIO Patio escolar</p>	<p>TIEMPO Marcado por los participantes</p>	<p>MATERIALES Gises, tiza</p>
	<p>COMPAÑEROS Todos los participantes</p>	<p>ADVERSARIOS El que detiene el juego mediante el término "stop"</p>	<p>REGLAS No desplazarse cuando están contando con pasos.</p>

**ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)
MATERIAL DE APORTACIÓN**

ESQUEMA:



MODIFICACION DE LA ACTIVIDAD LUDICA:

NOMBRE	LOGICA	ELEMENTOS A TRABAJAR
<p>“Stop modificado”</p>	<p>Trazar en el suelo con gis o una tiza, un círculo, en el centro del mismo, un segundo círculo pequeño con el término “Stop” que significa alto; el círculo grande deberá dividirse en casilleros de acuerdo a la cantidad de participantes, en estos se puede colocar nombres de partes del cuerpo, órganos del cuerpo, sentidos del cuerpo, verbos, países, capitales, continentes, etc.</p> <p>En el círculo pequeño, deberán colocar dos pelotas o dependiendo, lo que este escrito en los casilleros (2,4... Ojos, extremidades del cuerpo etc.)</p> <p>Todos los participantes se desplazan saltando (caperucita roja) a la derecha o izquierda, entonando la frase “declaro, la guerra, en contra, de mi peor enemigo, ¡que es!, él docente o alguien de los mismos participantes menciona a las personas que les toca congelar. Estos deberán correr y para tomar las pelotas, los demás por igual, los que tienen el móvil, trataran de congelar a los participantes mediante el patrón básico de lanzar, si lo consigue, continúan congelando, los demás corren evitando ser congelados, si esto sucede, pedirán ayuda a cualquier compañero que no tenga pelota, quien lo descongelara.</p> <p>El juego termina cuando se han congelado a todos los participantes.</p> <p>Los participantes que corren para no ser congelados, solo tienen derecho a tres vidas (los pueden descongelar tres veces), el primero que</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lenguaje -Matemáticas Historia -Geografía -Orientación -Emociones -Atención -Reglas -Pensamiento creativo -Trabajo de estrategias, para logro de cometidos -Función ofensiva -función defensiva -Cooperación -Patrones de movimiento, caminar, correr, saltar, lanzar, cachar. -Lanzamiento con precisión -Ubicación espacial -Velocidad de reacción -Agilidad

**ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)
MATERIAL DE APORTACIÓN**

	fue congelado y agoto sus vidas (tres veces), dirige el juego...		-Habilidades locomotrices -Habilidades manipulativas Etc.
ELEMENTOS DEL JUEGO	ESPACIO Patio escolar	TIEMPO Determinado por la velocidad, la precisión al lanzar, el trabajo de equipo, la agilidad y velocidad de los participantes.	MATERIALES Gises, tiza
	COMPañEROS -Los que ayudan a ponchar. -Los que corren para no ser ponchados y te dan vidas. Según sea la consigna que les toque.	ADVERSARIOS -Los que corren para no ser ponchados y te dan vidas. -Los que ayudan a ponchar. Según sea la consigna que les toque.	REGLAS -Tres vidas para poder seguir activo en el juego -Golpear solo las partes del cuerpo acordadas -No deberá correr si fue congelado

ESQUEMA:

