

COORDINACION DE AREA DE EDUCACION FISICA ZONA F011
SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACION BASICA ECATEPEC
PROYECTO JUEGOS REGLADOS



ELABORO:

PROFR. GILBERTO JAIR RAMOS VALLIN

JUEGOS REGLADOS

Presentación

Desde que se tiene memoria, todo tipo de intervención del docente en el juego parece una forma de inhibición a la libertad expresiva de los niños. Se prioriza el acto de jugar por el sólo hecho de jugar.

*Frente a esta posición, una segunda tradición sostiene la importancia de incluir al **juego como método para enseñar**. La premisa que subyace a esta percepción estaría expresada en el **“jugar para...”**. Así se diseñan **“juegos educativos”** o **“actividades lúdicas”** en las que, a partir de juegos, se trata de enseñar contenidos de diferentes áreas disciplinares.*

*Esta segunda postura, que reconoce como antecedente las propuestas pedagógicas de **Froebel y Decroly**, ha tomado fuerza en los últimos años a partir de algunas producciones de desarrollo curricular que utilizan al juego como medio para enseñar diversos contenidos. El maestro utiliza el juego a los fines de enseñar otros saberes valiosos para los niños. A la vez, enseña el juego, lo incluye en su propuesta y le destina un tiempo en su cronograma. Sin duda resulta enriquecedor que la escuela infantil recupere esta vertiente y sostenga estas formas diferentes de jugar, dando pie a los juegos reglados*

Propósitos

- *La convivencia en ámbito de cooperación e igualdad de género*
- *A seguir reglas para, así comprender que en todos los ámbitos de su vida hay reglas*
- *Conocer cuál es la importancia del juego en la vida cotidiana*
- *Aprender la cultura por medio de juegos*
- *El valor intrínseco que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad*

ACTIVIDADES

Casas.

Los alumnos caminan libremente por todo el espacio, a la voz de “Casas” se deben agrupar por tríos, dos se agarran de las manos (pared delantera y trasera) y el tercero se sitúa en medio (inquilino).

A la voz de: “Inquilinos” se cambian de casa los inquilinos, “Paredes” se cambian de casa las paredes, “Terremoto” todos se cambian de sitio, “Calma” todos vuelven a caminar libremente.

Los alumnos se distribuyen.

Libremente por todo el espacio y cada uno ha de intentar tocarse la parte del cuerpo que diga el profesor.

- Tocar: la cabeza, el codo derecho, el pie izquierdo, el ojo derecho.
- Tocar a un compañero: el hombro derecho, la muñeca izquierda, la rodilla derecha, la nuca.
- Tocar: la oreja derecha a alguien que lleve camiseta blanca, la espalda a quién lleve gafas, el codo izquierdo a quien sea rubio.
- Hacerlo caminando y tocar a la señal.

Ponle la cola al burro.

Se coloca un dibujo de burro (sin cola) en el suelo. Uno de los niños, con los ojos vendados, recibe una cola de burro y un pedazo de masking tape. Con el apoyo del grupo (mediante gritos) se dirige a ciegas a y coloca la cola en su lugar.

Por parejas con una pelota.

A la señal uno debe tocar a su compañero con la pelota en la parte del cuerpo que indique el profesor.

- Tocar al compañero en: el pie izquierdo, el hombro derecho, la cabeza, la rodilla izquierda, la nuca, el codo derecho, la oreja izquierda.
- El compañero se escapa para intentar que no le toquen en: la espalda, el pecho, el brazo derecho... c. Uno frente al otro y separados un metro, no pueden mover los pies, pero si el resto del cuerpo.

Que escándalo.

Los alumnos caminan por todo el espacio haciendo mucho ruido con los pies, a la señal deben desplazarse sin que se oiga nada y a una nueva señal vuelven a hacer mucho ruido, así alternativamente.

Juegos reglados

GRADO 1RO	NOMBRE DEL PROMOTOR	ZONA ESCOLAR	NIVEL	COORDINACIÓN DE AREA DE EDUCACION FISICA
			Prescolar	F011
	EJE: INTERGRACION DE LA COORPOREIDAD			PERIODO:
COMPONENTES PEDAGÓGICO DIDÁCTICOS	CREATIVIDAD EN LA ACCION MOTRIZ	INTENCIÓN PEDAGÓGICA GENERAL		
APRENDIZAJES ESPERADOS	1.- pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juego, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse. 2.-identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalece el respeto y la inclusión de los demás.	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TEMAS TRANSVERSALES	EVALUACIÓN
			promoción de la salud, vinculando la prevención y autocuidado y preservación con base a la diversificación de sus experiencias	<ul style="list-style-type: none"> • rubricas • lista de cotejo
				RECURSOS

PARTE INICIAL: cantar la vaca lola

Casas

Los alumnos caminan libremente por todo el espacio, a la voz de "Casas" se deben agrupar por tríos, dos se agarran de las manos (pared delantera y trasera) y el tercero se sitúa en medio (inquilino).

- a. A la voz de: "Inquilinos" se cambian de casa los inquilinos, "Paredes" se cambian de casa las paredes, "Terremoto" todos se cambian de sitio, "Calma" todos vuelven a caminar libremente.

Los alumnos se distribuyen libremente por todo el espacio y cada uno ha de intentar tocarse la parte del cuerpo que diga el profesor.

- a. Tocar: la cabeza, el codo derecho, el pie izquierdo, el ojo derecho.
 b. Tocar a un compañero: el hombro derecho, la muñeca izquierda, la rodilla derecha, la nuca. c. Tocar: la oreja derecha a alguien que lleve camiseta blanca, la espalda a quién lleve gafas, el codo izquierdo a quien sea rubio.
 d. Hacerlo caminando y tocar a la señal.

Parte final : inhalar la flor, soplar la vela

Juegos reglados

GRADO 2RO	NOMBRE DEL PROMOTOR	ZONA ESCOLAR	NIVEL		COORDINACIÓN DE AREA DE EDUCACION FISICA
			Prescolar		F011
	EJE: INTERGRACION DE LA COORPOREIDAD				PERIODO:
COMPONENTES PEDAGÓGICO DIDÁCTICOS	CREATIVIDAD EN LA ACCION MOTRIZ	INTENCIÓN PEDAGÓGICA GENERAL			
APRENDIZAJES ESPERADOS	1.- pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juego, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse. 2.-identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalece el respeto y la inclusión de los demás.	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TEMAS TRANSVERSALES	EVALUACIÓN	
				<ul style="list-style-type: none"> rubricas lista de cotejo 	
				RECURSOS	

PARTE INICIAL: Jugar a poner la cola al burro: Se coloca un dibujo de burro (sin cola) en el suelo. Uno de los niños, con los ojos vendados, recibe una cola de burro y un pedazo de maskin tape. Con el apoyo del grupo (mediante gritos) se dirige a ciegas a y coloca la cola en su lugar.

Por parejas con una pelota, a la señal uno debe tocar a su compañero con la pelota en la parte del cuerpo que indique el profesor.

a. Tocar al compañero en: el pie izquierdo, el hombro derecho, la cabeza, la rodilla izquierda, la nuca, el codo derecho, la oreja izquierda.

b. El compañero se escapa para intentar que no le toquen en: la espalda, el pecho, el brazo derecho... c. Uno frente al otro y separados un metro, no pueden mover los pies, pero si el resto del cuerpo.

Que escandalo

Los alumnos caminan por todo el espacio haciendo mucho ruido con los pies, a la señal deben desplazarse sin que se oiga nada y a una nueva señal vuelven a hacer mucho ruido, así alternativamente.

Parte final: cantar yo tengo una casita

EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES

Los cinco niveles de desarrollo, en correspondencia con la escala numérica de 1 a 10, reflejan:


- a) *Un progresivo grado de apropiación de conocimientos teóricos, de habilidades y de actitudes, de forma comprensiva*
- b) *La orientación a aplicar cada vez con mayor pertinencia y organización tales conocimientos teóricos, habilidades prácticas y actitudes.*
- c) *El aumento progresivo de la calidad en el análisis y resolución de problemas.*

NIVEL DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RANGO DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	LOGROS BASICOS	CALIFICACION	LOGROS ESPECIFICOS
I. MÍNIMO (suspenso)	0-2.9	El estudiante demuestra el conocimiento de nociones básicas y las contextualiza.	0-1.9	<ul style="list-style-type: none"> -Se poseen nociones básicas, aunque en bajo grado -Se conocen algunos procedimientos pero con poca profundidad.
			2.0-2.9	<ul style="list-style-type: none"> Se poseen nociones en mayor cantidad. -Se tienen algunos conocimientos del contexto de la competencia. -El estudiante tiene alguna habilidad procedimental, pero muy superficial o mecánica. -Interpreta y argumenta de forma superficial, sin tener como referencia la teoría y el contexto.
II. MEDIO (suspenso)	3-4.9	El estudiante demuestra el manejo de algunos conceptos y habilidades, pero sin la suficiencia necesaria para analizar y resolver los problemas.	3.0-3.9	<ul style="list-style-type: none"> -Maneja nociones con algunos componentes conceptuales. -Comprende los procedimientos de la competencia, aunque no los aplica. -Interpreta y argumenta en torno al contexto, pero con poca pertinencia.
			4.0-4.9	<ul style="list-style-type: none"> -Aplica habilidades procedimentales, aunque con baja pertinencia. -Interpreta y argumenta problemas con referencia al contexto y a lo conceptual pero sin pertinencia. -Relaciona conceptos entre sí. -Demuestra dedicación al aprendizaje. -Aplica procedimientos en problemas pero sin suficiente coherencia.

<p>III. BÁSICO (aprobado)</p>	<p>5.0-6.9</p>	<p>El estudiante demuestra que maneja algunos conceptos, habilidades y actitudes básicas para analizar y resolver problemas simples, con coherencia.</p>	<p>5.0-5.9</p>	<p>-Analiza y comprende los problemas aplicando la teoría, aunque le falta coherencia. -El estudiante demuestra responsabilidad con sus compromisos.</p>
<p>IV. AVANZADO (notable)</p>	<p>7.0-8.9</p>	<p>El estudiante demuestra el manejo de la mayoría de conceptos, habilidades y actitudes establecidos para la competencia en problemas simples y de mediana complejidad.</p>	<p>6.0-6.9 7.0-7.9 8.0-8.9</p>	<p>-Analiza, comprende y resuelve situaciones y problemas con base en un mínimo de conceptos y habilidades procedimentales con coherencia y pertinencia. El estudiante demuestra dominio de un amplio número de conceptos y habilidades procedimentales en el abordaje de situaciones y problemas. -Hay personalización del conocimiento. El estudiante demuestra dominio de un amplio número de conceptos y habilidades procedimentales en situaciones y problemas -Hay organización, planeación y pertinencia.</p>
<p>V. DE EXCELENCIA (sobre saliente)</p>	<p>9.0-10.0</p>	<p>El estudiante demuestra el manejo de casi todos los conceptos, habilidades y actitudes de la competencia en el análisis y resolución de problemas de alta complejidad.</p>	<p>9.0-10.0</p>	<p>El estudiante analiza y resuelve situaciones y problemas con adaptación al contexto, desde diferentes enfoques. -Hay creatividad. -Hay visión ecológica.</p>

EVALUACIÓN

Juegos reglados



INSUFICIENTE I	SUFICIENTE II	BÁSICO III	SOBRESALIENTE IV
No comprende la dinámica del juego y no respeta las reglas	Comprende la idea general del juego, lanza, atrapa y recepción pero no adecuadamente	Comprende la idea general del juego, lanza, saca y atrapa pero no sincroniza los movimientos adecuadamente	Comprende la idea general del juego, lanza, saca y atrapa adecuadamente con fluidez en sus movimientos

BIBLIOGRAFÍA

• *JUEGOS REGLADOS EDITORIAL*

• *APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACION INTEGRAL EDUCACION FISICA EDUCACION BASICA PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO, ORIENTACIONES DIDACTICAS Y SUGERENCIAS DE EVALUACION*