

GOBIERNO REGIONAL DE LA LIBERTAD

Manuel Felipe LLeppén Coronel
Gobernador Regional

Oster Waldimer Paredes Fernández
Gerente Regional de Educación La Libertad

Sussy Takeshi Tacanga Montes
Sub Gerente de Gestión Pedagógica

José Luis Aguilar Pereda
Director de Administración

ELABORADO POR:

Sussy Takeshi Tacanga Montes (Coordinadora)
Richard Alexander Valdiviezo Rodríguez
Nancy Consuelo Cabanillas González
María del Rocío Soto Narvaez
Teófilo Pérez Guevara
Jacqueline Lupita Espinola Calderón
José Alejandro Avalos Reyes
Rosa Eulogia Montiel Flores
Silvia Inés Ramírez Ramos
Vicente Alipio Moya Salinas
Maricela Milagros Huerta Vereau
Yesica Roxana Cabrera Díaz

Revisión pedagógica
José Luis De La Cruz Torres

Trujillo, Setiembre 2020



PBC Ediciones
Avenida San Martín 549, Pisco -Perú
Diseño y diagramación: Rafael Vigo Sosaya

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca
Nacional del Perú N°

Índice

Guía 01:	“Construyo mi historia personal aperturando mi bitácora de juegos tradicionales en familia”	6
	Inicio de la Actividad	7
	Desarrollo de la Actividad	7
	Cierre de la Actividad	11
Guía 02:	“Me divierto practicando el juego salta sogas”	13
	Inicio de la Actividad	14
	Desarrollo de la Actividad	14
	Cierre de la Actividad	17
Guía 03:	“Determinamos nuestra masa y peso a partir del salto de sogas”	18
	Inicio de la Actividad	19
	Desarrollo de la Actividad	19
	Cierre de la Actividad	20
Guía 04:	“Medimos y calculamos longitudes a partir del juego tradicional del tira y afloja (juego de la sogas)”	21
	Inicio de la Actividad	22
	Desarrollo de la Actividad	23
Guía 05:	“Diseñamos dos modelos de run run con material casero”	29
	Inicio de la Actividad	30
	Desarrollo de la Actividad	30
	Cierre de la Actividad	30
Guía 06:	“Elaboramos fichas y tablero de un juego de mesa: Ludo”	31
	Inicio de la Actividad	32
	Desarrollo de la Actividad	32
	Cierre de la Actividad	37
Guía 07:	“Contamos anécdotas sobre un juego tradicional”	38
	Inicio de la Actividad	39
	Desarrollo de la Actividad	39
	Cierre de la Actividad	42
Guía 08:	“Concluyo mi bitácora describiendo las emociones vividas en los juegos tradicionales”	45
	Inicio de la Actividad	46
	Desarrollo de la Actividad	46
	Cierre de la Actividad	49
Guía 09:	“Interactuamos mediante Juegos pre-dramáticos”	51
	Inicio de la Actividad	52
	Desarrollo de la Actividad	52
	Cierre de la Actividad	55

Situación Significativa

Después de varios meses de confinamiento social, las familias peruanas aun sienten miedo de contagiarse de la COVID-19 , en nuestra comunidad las actividades están volviendo poco a poco a la rutina, pero los niños, niñas, adolescentes y los adultos mayores no pueden salir como lo hacían antes de la pandemia, por lo que se necesita que la familia se distraiga practicando los juegos tradiciones, aquellos que los padres y abuelos jugaban cuando eran niños, esta práctica genera un ambiente de distracción pero también puede ayudar a fortalecer aprendizajes , actitudes de respeto, dialogo y de fraternidad. Entonces los juegos que practicaban nuestros abuelos y padres tienen la oportunidad ser recuperados por la familia y servirán como soporte emocional. Las experiencias vividas en los juegos tradicionales deben ser registradas en una bitácora personal.

- ¿Cómo se elabora una bitácora de juegos tradicionales? ¿Qué juegos practicaban nuestros padres y abuelos?
- ¿Cómo podemos registrar los juegos practicados por nuestros padres y abuelos para evitar que se pierdan y permanezcan en el tiempo?
- ¿Qué ventajas para la salud física y emocional tiene la práctica del juego salta soga?
- ¿Cómo se puede determinar la masa y el peso a partir del juego salta soga?
- ¿Cómo se puede calcular la longitud de una soga que se utiliza para jugar al tira y afloja, considerando diseño, número de participantes y distancia entre ellas?
- ¿Cómo se confeccionan un tablero y fichas de ludo para jugar en familia?
- ¿Qué anécdotas podemos narrar sobre las experiencias vividas en los juegos tradicionales?
- ¿Qué emociones vividas en los juegos tradicionales puedo describir para concluir la bitácora?

Producto: Bitácora de juegos tradicionales

<https://cosasdepeques.com/juegos-tradicionales-para-ninos-que-nunca-pasaran-de-moda.html>



CALENDARIZACIÓN DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE

SEMANA:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<p>Título de la sesión: Construyo mi historia personal aperturando mi bitácora de juegos tradicionales</p> <p>Área: Ciencias Sociales</p> <p>Competencia: Construye interpretaciones históricas.</p> <p>Evidencia: Elabora su árbol genealógico de juegos tradicionales y lo registra en su bitácora.</p>	<p>Título de la sesión: Me divierto practicando el juego salta sogas</p> <p>Área: Educación Física</p> <p>Competencia: Asume una vida saludable.</p> <p>Evidencia: Practica el juego salta sogas y explica cómo influye en su salud emocional.</p>	<p>Título de la sesión: Medimos y calculamos longitudes a partir del juego tradicional del tira y afloja</p> <p>Área: Matemática</p> <p>Competencia: Resuelve problemas de movimiento y localización.</p> <p>Evidencia: Calcula la longitud de una sogas para jugar al tira y afloja considerando el diseño, la cantidad de personas participantes y la distancia entre ellas.</p>	<p>Título de la sesión: Elaboramos fichas y tablero de un ludo</p> <p>Área: EPT</p> <p>Competencia: Gestiona proyectos de emprendimientos económico o social.</p> <p>Evidencia: Elabora un tablero y fichas de ludo.</p>	<p>Título de la sesión: Concluyo mi bitácora describiendo las emociones vividas en los juegos tradicionales</p> <p>Área: DPCC</p> <p>Competencia: Construye su identidad.</p> <p>Evidencia: Analiza sus emociones vividas en los juegos tradicionales y lo registra en su bitácora personal.</p>
<p>Título de la sesión: Determinamos nuestra masa y peso a partir del juego salta sogas</p> <p>Área: CyT</p> <p>Competencia: Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo.</p> <p>Evidencia: Determina su masa y peso a partir del juego salta sogas.</p>	<p>Título de la sesión: Practicamos juegos teatrales en familia</p> <p>Área: Arte y Cultura</p> <p>Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <p>Evidencia: Practica juegos teatrales en familia.</p>	<p>Título de la sesión: Contamos anécdotas sobre un juego tradicional</p> <p>Área: Comunicación</p> <p>Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <p>Evidencia: Narra una anécdota sobre experiencias vividas en los juegos tradicionales.</p>		

“Construyo mi historia personal aperturando mi bitácora de juegos tradicionales en familia”

Semana:

Fecha:

Área curricular: Ciencias Sociales

Grado: 1°

RESUMEN

El propósito de esta sesión es que te reconozcas como protagonista de los procesos históricos y que los juegos tradicionales son parte de nuestras vivencias y costumbres que van pasando de generación en generación, donde se puede ver la permanencia y simultaneidades que se dan en ellos.

En el momento actual en que se vive la pandemia COVID – 19, es necesario que las familias intercambien experiencias agradables sobre los juegos que realizaban en casa, en el barrio o en la comunidad cuando eran niños, en la situación actual los juegos son un motivo de soporte emocional entre padres e hijos para poder llevar los momentos de cuarentena, de aislamiento social, ayudan a mejorar el estado emocional familiar y fortalecer nuestra identidad personal y social.

¿Cómo podemos registrar los juegos practicados por nuestros padres y abuelos para evitar que se pierdan y permanezcan en el tiempo?

Competencia: Construye interpretaciones Históricas

Capacidades:

- Interpreta críticamente fuentes,
- Comprende el tiempo histórico
- Elabora explicaciones sobre procesos históricos.



Evidencia de aprendizaje: Elabora su árbol genealógico de juegos tradicionales y lo registra en su bitácora.

Enfoque transversal: Enfoque de búsqueda de la excelencia

Valor (es): Flexibilidad y apertura

Actitud(es): Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

INICIO DE LA ACTIVIDAD

- Antes de iniciar la sesión se te invita a reflexionar sobre las normas de salubridad y por qué practicarlas.

Normas de salubridad:

- Lávese las manos con frecuencia con un desinfectante de manos a base de alcohol o con agua y jabón.
- Mantenga al menos 1 metro (4 pies) de distancia entre usted y las demás personas, particularmente aquellas que tosen, estornuden y tengan fiebre.
- Al toser o estornudar, cúbrase la boca y la nariz con el codo flexionado o con un pañuelo; lávese las manos con un desinfectante de manos a base de alcohol, o con agua y jabón.
- Utilice mascarilla si vas salir o trasladarse otro lugar.

- Al finalizar la sesión lograrás **construir tu historia personal aperturando tu bitácora de juegos tradicionales.**
- El reto que debes dar respuesta es: **¿Cómo podemos registrar los juegos practicados por nuestros padres y abuelos para evitar que se pierdan y permanezcan en el tiempo?**

Te invitamos a que desarrolles las siguientes actividades

Actividad 01. Te has preguntado:

- ¿Qué juegos habrían jugado los niños de la cultura Moche?
- ¿Serán iguales a los que jugamos ahora?
- ¿Qué juegos hemos heredado de los españoles?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Actividad 02. Para conocer porque es importante los juegos: Identifica la importancia de los juegos tradicionales para la familia y la sociedad. Realiza una lectura silenciosa y subraya la información relevante la cual te será útil para construir tu árbol genealógico de los juegos.

Ruth Suarez (2016) nos aclara puntos claves de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales se caracterizan por haber sido transmitidos de forma oral de generación en generación. Son anónimos y universales, encontrándose huellas del mismo juego en varias partes del mundo, con surgimientos paralelos en lugares totalmente diferentes. Poseen un espléndido valor como modelo de estudio antropológico y cultural, transmitiendo creencias y leyendas. Los niños los juegan por el mismo placer de jugar, respondiendo a sus necesidades básicas y con reglas negociables de fácil comprensión. Además, nos sirven como un recurso de fácil acceso debido a que no requieren ni mucho ni costoso material, son sencillos de compartir y practicables en cualquier lugar y momento.

<https://www.inspirulina.com/la-importancia-de-los-juegos-tradicionales.html>

Según (Herrador Sánchez, 2013) Ortega y Gasset hilvanó la idea que “el hombre no tiene naturaleza, sino historia”. Lo mismo podemos decir de los pueblos, habitados por gentes que diseñan su propia historia con las líneas definidas y los trazos bien marcados, de sus costumbres y tradiciones, emanadas de una infancia con raíces en los juegos, cuyos creadores, los niños, adolescente al jugar, entretejen los hilos de una sociedad adulta que encuentra en estas actividades lúdicas, una forma imprescindible de romper el ritmo rutinario de sus quehaceres.

J. Á. Herrador Sánchez, *Juegos populares y tradicionales a través de la Filatelia* (pág. 9)

Saltar la cuerda o la sogá.

Dos púberes toman la sogá por el extremo y lo hacen girar, el resto entran por turnos para saltar. Cuando la sogá toca a un jugador, este pierde. Se cuentan los saltos buenos de cada jugador. Gana el que hace más saltos.



El zumbador o Run Run

Se hace con un botón mediano o una chapa chancada, pasando un hilo por dos hoyuelos, y amarrándolo en las puntas, dejando el botón al medio. luego se estira con las dos manos hacia los lados con suavidad y ritmo. El hilo hace de elástico y al acercar y separar las manos, se escucha un delicado ruido.



'Tutti Frutti' o Stop

También es conocido por 'Stop', 'Alto el fuego', 'Lápiz quieto', 'Mercadito', 'Basta, y por muchos nombres más. Se necesita de dos o más Jugadores. se juega: Se hace un cuadro de doble entrada. En las columnas se escriben los nombres de las categorías elegidas (nombre, objeto, color, fruta, países), en las filas se escriben las letras del abecedario, que se pueden elegir por sorteo o considerando un orden alfabético.

	COLOR	FRUTA	PAÍSES	NOMBRES
A	Azul	Aguacate	Argentina	Ana
B	Blanco	Banana	Bolivia	Beatriz



EL LUDO

Es un juego de mesa. Se trata de un entretenimiento que se basa en el uso de un tablero con casillas numeradas y cuatro salidas: cada participante dispone de cuatro fichas que debe tratar de llevar a la casilla central, avanzando de acuerdo a lo que determina un dado. La denominación de ludo se emplea en Venezuela, Uruguay, Perú, Chile y Argentina. En otros países, al juego se lo llama parchís.

- ¿Practicar algunos de estos juegos? ¿por qué?

- ¿Los juegos también pueden ser una fuente de información de nuestra historia personal? ¿Cómo? Escribe un ejemplo.



Actividad 03. Investiga con tu familia, familiares sobre que juegos jugaban cuando eran niños y adolescentes, luego los registraras en una bitácora cada juego que te han contado.

- A continuación, se brinda información para elaborar tu bitácora, utiliza tus experiencias de los juegos que vas a realizar durante la semana.

Bitácora de trabajo

Una bitácora de trabajo es un cuaderno o una serie de anotaciones, en las que se recopilan detalles importantes y todo tipo de anotaciones en el desarrollo de un trabajo o proyecto.

En la actualidad la bitácora de trabajo es un cuaderno o un espacio virtual, donde se anotan los puntos importantes de un trabajo, un proceso o un proyecto, conforme se van desarrollando.

Es importante organizarla para que tenga los siguientes elementos básicos:

- Portada: En ella se anotará el nombre del proyecto o trabajo, y el nombre de quien lo realiza. En los trabajos en equipo, se anotará el nombre de sus integrantes.
- Tabla de contenido: Al comenzar a escribir una bitácora de trabajo, no siempre tenemos claro qué temas y contenido específico tendrá el trabajo, por lo que al comenzar dejaremos una o cuatro hojas para ir anotando los contenidos relevantes y el número de página en que se encuentran.
- Enumerar todas las hojas del cuaderno a partir de la cuarta hoja.
- En la primera hoja presentar los datos de la portada.
- El espacio de trabajo: Son las hojas donde se harán las anotaciones. Es muy recomendable que estén foliadas (numeradas) y se les deje márgenes para poder hacer anotaciones y glosas.
- En las siguientes hojas, elaborar la tabla de contenido.
- Ir llenando la bitácora conforme se van realizando las prácticas, poniendo en cada hoja. (escribiendo las experiencias de cada juego que se practica)
- Ir completando progresivamente la tabla de contenido conforme el avance de la bitácora.
- Reservar algunas hojas de la parte final de la bitácora para escribir las referencias de utilidad que se van colectando.
- Ir vinculando las referencias con las partes a las que corresponden por medio de comentarios que indican que hay que revisar la última sección de la bitácora, si se desea profundizar.

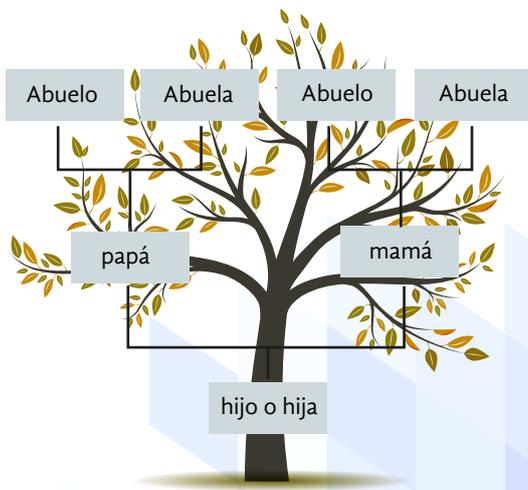
IE. Título del proyecto Bitácora de mis juegos Nombres y apellidos del estudiante Grado y sección	Tabla de contenidos Árbol genealógico de los juegos familiares.....6 Juego de la soga...7 Juego del run run...8		Árbol genealógico de los juegos familiares
--	---	--	---

Registra en tu bitácora los juegos que practicas durante la semana. Teniendo presente que debes describir y elaborar un comentario de que te pareció cada juego.

Te invitamos a elaborar tu árbol genealógico de los juegos con la información recogida sobre los juegos que practicaba tu familia. (abuelos, padres y tú)

Actividad 04: El reto de hoy día es Construir un árbol genealógico de los juegos que jugaron tus abuelos, tus padres y tú junto con la ayuda de tu familia, sigue los siguientes pasos:

- Entrevista a tus familiares e investiga acerca de los juegos que practicaban tus padres y abuelos cuando eran niños y adolescente. Anota tus respuestas en tu cuaderno.
- Con la información recogida elabora el árbol genealógico de los juegos tradicionales de tu familia y regístralos en tu bitácora.
- Para construir el árbol genealógico de juegos ten presente los siguientes pasos:



¿Cómo hacer un árbol genealógico de juegos?

Llamado así precisamente porque imita la forma de un árbol natural.

1. Se debe realizar una investigación sobre los juegos que jugaron sus antepasados de la persona. Esta información debe estar registrada en tu cuaderno de apuntes.
2. Se representa en la base del tronco a la persona principal, creciendo hacia arriba y el exterior simulando las ramas hacia las generaciones más antiguas.

- Luego de concluir tu árbol genealógico responde a la pregunta.
¿Por qué algunos juegos siguen vigentes y otros desaparecen?
- Guarda tu árbol genealógico en tu bitácora.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Ahora evalúate sobre el tema abordado en la clase.

Actividad 04. Evaluación. Responde las preguntas de la autoevaluación y metacognición.

- Autoevaluación: Responde la siguiente pregunta:

¿La práctica de los juegos de generación en generación a que ayuda a una sociedad?

- Metacognición.

¿Te gusto el tema de la clase? ¿Por qué?

¿Qué parte del tema te gustó?

¿Qué pasos seguiste para entender el tema?

¿Cómo puedes aplicar lo aprendido en esta sesión?

Tarea: Invita a tu familia a jugar el juego de la sogá.

Recursos

- Información de las páginas web.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Casciani D (08/02/2015). La importancia de los juegos tradicionales.
<https://www.inspirulina.com/la-importancia-de-los-juegos-tradicionales.html>

J. Á. Herrador Sánchez, Juegos populares y tradicionales a través de la Filatelia.



“Me divierto practicando el juego salta soga”

Semana:

Fecha:

Área curricular: Educación Física

Grado: 1°

RESUMEN

Cabe resaltar que el juego constituye un medio adecuado para promover el acercamiento y la interacción saludable entre seres humanos, y su práctica hace que lo disfrutemos, que tengamos sentimiento de bienestar y tranquilidad, fortaleciendo la comunicación, el afecto y la construcción de relaciones saludables entre las personas.

Competencia: Asume una vida saludable.

Capacidades:

- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud.
- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.



Evidencia de aprendizaje: Practica el juego salta soga y explica cómo influye en su salud emocional.

Enfoque transversal: Enfoque de búsqueda de la excelencia

Valor (es): Flexibilidad y apertura

Actitud(es): Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.



INICIO DE LA ACTIVIDAD

En esta semana trataremos sobre: “Me divierto practicando juegos tradicionales”. Teniendo en cuenta que el juego constituye un medio adecuado para promover el acercamiento y la interacción saludable entre seres humanos, ya que, al participar en el, no solo respetamos acuerdos y tomamos decisiones, sino también permite que disfrutemos el juego, que tengamos sentimiento de bienestar y tranquilidad, fortaleciendo la comunicación, el afecto y la construcción de relaciones saludables entre las personas. Antes de iniciar, responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué juegos de los que practicaban tus padres y abuelos te gustaría practicar?
- ¿Sabes en qué consiste el juego **salta sogá**? ¿De qué manera lo jugaban tus padres y abuelos?

Ahora, participa y practica el juego tradicional de **salta sogá** y explica cómo influye en tu salud emocional.

Criterios que debes tener en cuenta para evaluar el producto: organiza tus ideas, explica de manera clara y precisa cómo influye el juego tradicional salta sogá en tu salud emocional.

Ahora, ubícate en el espacio de tu casa que has elegido para realizar la actividad, tómate el pulso antes de empezar y anótalo en tu cuaderno. Luego, practica tu activación corporal general (desplazamientos suaves, movilidad de todas las articulaciones, estiramientos suaves), que debe durar 10 minutos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Observa y escucha el siguiente video:

“Juego tradicional Saltar Soga.”

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=9--MgP4LZP8>

Reflexiona y dialoga con tu familia, a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sentían tus familiares al practicar el juego de **salta sogá** en el pasado?
- ¿Cómo reacciona cada participante al practicar el juego?

Actividad física: Invita a tu familia para que compartan juntos esta actividad.

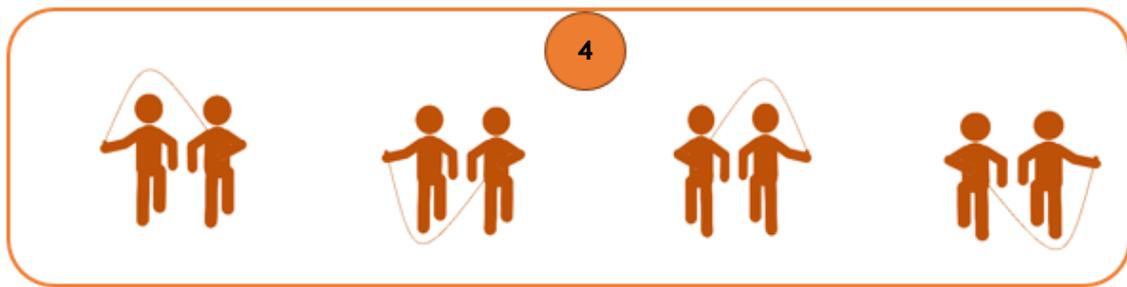
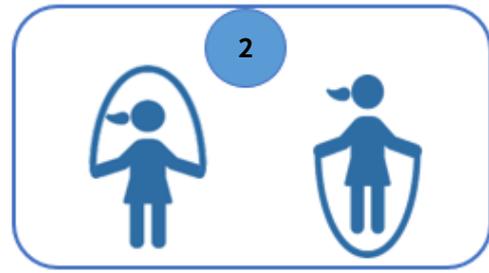
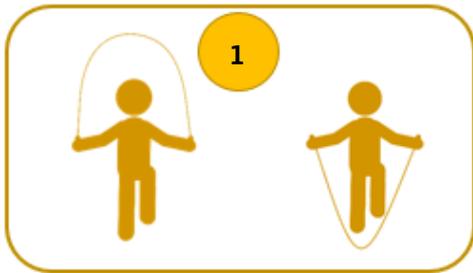
Antes de practicar el juego, realicen un ensayo, repasen las diferentes formas de jugarlo y dialoguen sobre cómo organizarse mejor para iniciarlo. Finalmente, practiquen y disfruten del juego participando con alegría y entusiasmo.

A continuación, en base al video observado, sugiere a tu familia practicar el juego “Salta sogá”. Para ello, sigan las siguientes pautas:

Consigan una sogá larga (3 m).

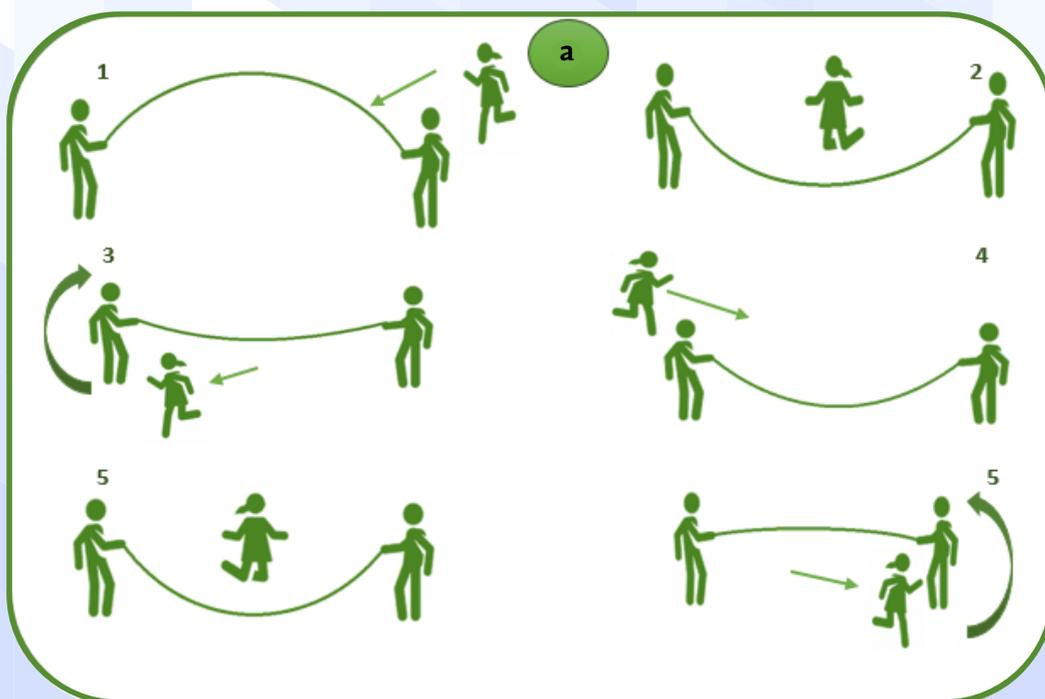
Organícense y empiecen a practicar el juego tradicional.

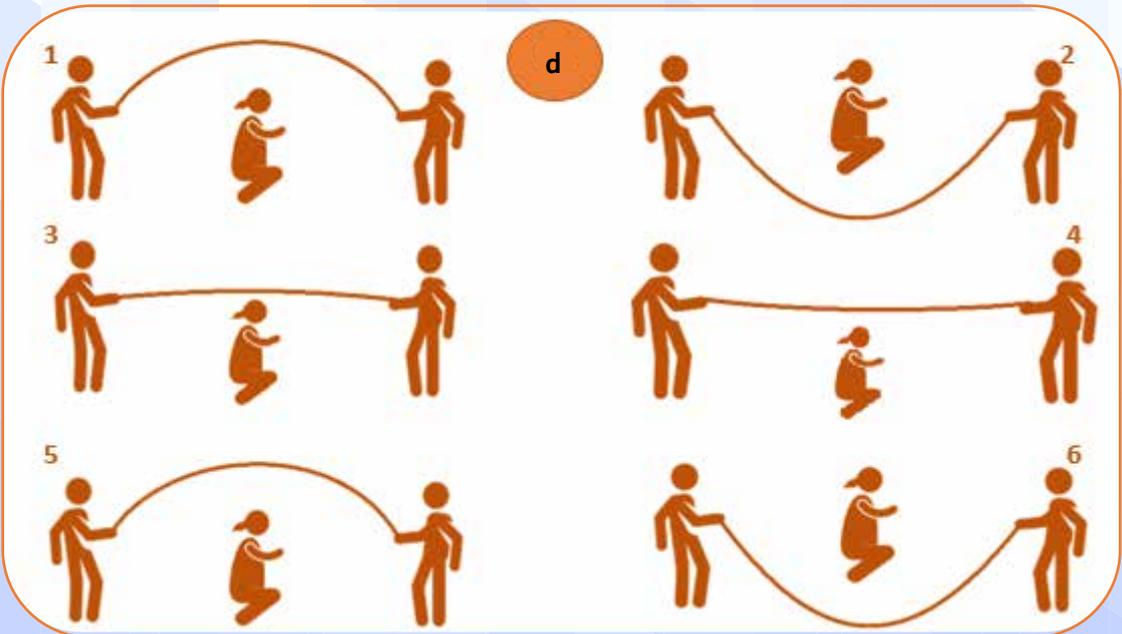
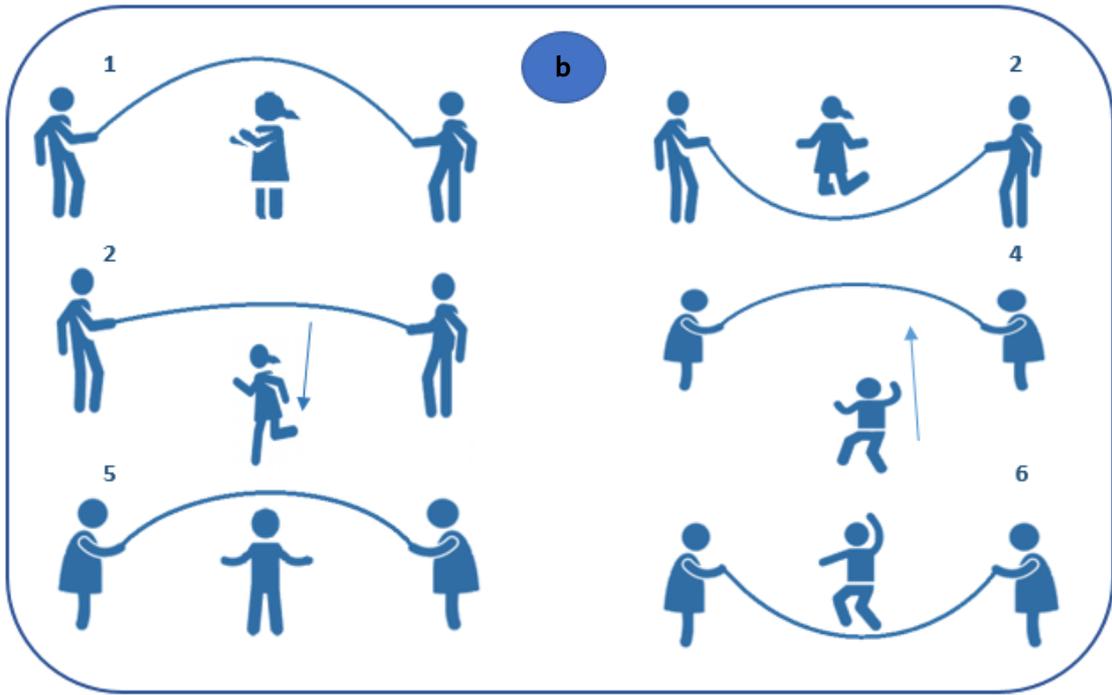
Saltar primero de manera individual, 1.- Con un pie, 2.- con los dos pies de manera continua, luego en 3.- Pareja uno frente a otro, 4.- de forma lateral.



Luego realizamos el sorteo para determinar quiénes mueven la soga y quiénes saltan.

Salta mientras se mueve la soga: a) En pasada, b) Entrando y saliendo, c) En cuclillas, d) Agachado sosteniendo y moviendo la soga encima del que salta, luego se mueve la soga y empieza a saltar, e) Dando la vuelta (cambiando de posición).





Luego intercambien los roles de cada participante en el juego, para que tengan la misma oportunidad de cumplir las funciones en el juego y así lo disfruten a plenitud.

- ¿Cómo se sintieron al practicar el juego tradicional **salta soga**?

Cuando hayan finalizado el juego, reúnanse nuevamente y dialoguen sobre la siguiente pregunta:

- ¿Qué otras acciones pueden proponer para jugar salta soga?

Acuerden otras acciones de practicar este juego y, en consenso, den las indicaciones con claridad, para que todas y todos sepan cómo jugar. Luego, pónganlo en práctica y a disfrutar en familia de nuevo.

Anota en tu cuaderno para que luego lo puedas practicar.

¿Crees que todos los participantes del juego se sintieron bien? ¿Por qué?

¿Cómo influyó el juego en tu bienestar emocional?

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Realiza ejercicios suaves en 5 minutos para volver a la normalidad: respira (inhala profundamente y exhala con suavidad), luego relájate cerrando los ojos y respirando profundo y suave. Estira todo el cuerpo con suavidad. Tómate el pulso y anótalo.

Reflexión final:

¿Cómo te has sentido al practicar esta actividad?

¿Qué aprendiste hoy?

¿Crees que practicando juegos mejoras tu bienestar emocional?

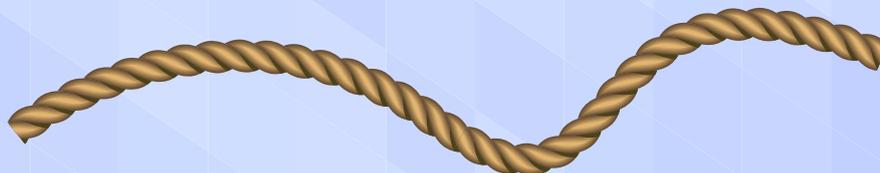
¿De qué otra forma mejoras tu bienestar emocional?

Ahora, investiga, con el apoyo de tu familia, cómo el juego influye en tu bienestar emocional. **Anota en tu bitácora** toda la información que consideres importante y, a partir de ella, previo diálogo y acuerdo, seleccionen algunos juegos tradicionales que les gustaría jugar en familia.

Recursos

Plataforma web, linkografías.

Recuerda: Luego de la actividad física, debes asearte todo el cuerpo, cambiarte y ponerte ropa limpia y descansar.



“Determinamos nuestra masa y peso a partir del salto de sogá”

Semana:

Fecha:

Área curricular: Ciencia y Tecnología

Grado: 1°

RESUMEN

La vida en cuarentena es todo un desafío, por decir lo menos, y todos estamos luchando mental, emocional y físicamente, generando altos niveles de estrés y el aumento de la masa corporal, por lo que los expertos en salud recomiendan encarecidamente que hagamos todo lo posible para prevenir el aumento excesivo de masa corporal, durante este tiempo de pandemia.

Por tanto, es importante conocer que la masa es la medida de la resistencia de un cuerpo a los cambios de movimiento por la actuación de una fuerza, mientras que el peso tiene que ver con la fuerza gravitacional que actúa sobre la masa del cuerpo.

Por lo tanto ¿Cómo podemos determinar la masa y el peso corporal a partir del salto de sogá?

Competencia: Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.

Capacidades: Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, tierra y universo.



Evidencia de aprendizaje: Determina su masa y peso a partir del salto de sogá.

Enfoque transversal: Enfoque de búsqueda de la excelencia

Valor (es): Flexibilidad y apertura

Actitud(es): Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.



INICIO DE LA ACTIVIDAD

Sabías que los juegos son muy importantes como actividad física para mejorar los niveles de ansiedad y estrés, en especial en estos momentos de aislamiento social y es así que ya has realizado el juego del salto de sogas en el área de Educación Física, por tanto, te invitamos a responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué juegos realizan en casa? y ¿Quiénes participan?
- ¿Alguna vez dialogaron con tus familiares sobre juegos de su época o han jugado con ustedes?
- ¿Cómo crees que los juegos influyen en la liberación del estrés y ansiedad?
- ¿A través del juego salta sogas podemos diferenciar tu masa corporal y peso? ¿Cómo?

Muy bien, luego de responder las interrogantes, socializa tus respuestas con los familiares que te acompañan. Al finalizar la sesión estarás en la capacidad de determinar tu masa corporal y tu peso, corrigiendo errores que se cometen en la vida cotidiana.

Criterios de Evaluación

1. Identifica los instrumentos para la medida de la masa y el peso.
2. Determina su masa corporal y peso ya sea por medidas directas, indirectas o estimaciones.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Te invitamos a visualizar el video en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=PnPuc2hqTgl> y luego completa la tabla N° 1:

Tabla N° 1. Diferencias entre masa y peso.

Criterios	Masa	Peso
Instrumento de medida		
Unidad de medida (S.I.)		
Tipo de Magnitud		



Por tanto, es importante precisar que la masa es una magnitud escalar que mide de la resistencia de un cuerpo a los cambios de movimiento por la actuación de una fuerza y siempre es la misma, sin importar el lugar donde se ubica, por ejemplo, si una persona de masa 60,0 kg en la superficie terrestre y al saltar la soga a 0,5 m de altura, su masa es la misma y si viajara a la luna los 60,0 Kg de masa se mantiene constante.

El peso es una magnitud vectorial por tanto tiene dirección y sentido que se orienta hacia el centro de la tierra, es decir que tiene que ver con la fuerza gravitacional que actúa sobre la masa de un cuerpo, por ejemplo, al saltar la soga la persona aplica una fuerza para elevarse o saltar y es atraída por la fuerza gravitacional hacia la superficie. El peso varía de acuerdo a la posición donde se ubique el cuerpo como por ejemplo si la persona de 60,0 kg el módulo de su peso es de 588,0 N en la tierra y si viajara a la luna el módulo de su peso sería 96,0 N. (1N es igual a 1kg.m/s²).

A continuación, para seguir propiciando el juego como estrategia para lidiar con el estrés o ansiedad, repite el juego de salto de soga con tus familiares y realiza medidas directas, estimación o cálculos matemáticos y completa la tabla N° 2.

Tabla N° 2. Masa y peso en familia.

Nombres de familiares	Masa (kg) si tienes una balanza realiza la medida de la masa de la persona o simplemente la estima.	Peso (N= Newton) para ello multiplicamos el valor de la masa por el módulo de la gravedad (9,8 m/s ²). $w=m\vec{g}$

Concluimos que para medir la masa utilizamos la balanza y se expresa en Kg, mientras que para medir el peso se usa el dinamómetro y se expresa en N. por tanto asume el reto de aplicar lo aprendido en situaciones de tu vida cotidiana.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Felicitaciones, lo lograste jugando con tu la familia, ahora reflexiona a partir de las siguientes preguntas:

1. ¿Qué dificultades tuvieron para el salto de la soga en especial los de mayor peso?
2. ¿Cómo determinaste tu masa y tu peso? y ¿Cómo lo puedes ir implementando en casa con la finalidad de corregir errores cotidianos?

Finalmente asumen el reto de proponer otro juego usando la usando la soga, pero el juego se debe dar en dos grupos (jalando la soga) y registra en tu bitácora.

Recursos

<https://www.youtube.com/watch?v=PnPuc2hqTgl>

Texto de Ciencia y Tecnología de 1°.

Medimos y calculamos longitudes a partir del juego tradicional del tira y afloja (juego de la soga)

Semana:

Fecha:

Área curricular: Matemática

Grado: 1°

RESUMEN

Queridos estudiantes:

El propósito de esta semana es que emplees estrategias heurísticas, recursos gráficos o procedimientos para determinar la longitud de un segmento, segmentos congruentes y operar con dichas longitudes usando unidades convencionales (metro) a partir del juego de la soga tradicional y algunas variaciones; expresar relaciones entre las operaciones con longitudes de segmentos y analizar los procedimientos para el conteo de segmentos contenidos en una recta a partir del juego tradicional “tira y afloja”, para mejorar la convivencia familiar en el contexto actual.

Explorarás las definiciones de segmento de recta, representación, notación y operaciones con las medidas de dichos segmentos, y aprenderás a calcular la cantidad total de segmentos contenidos en una figura con tres o más puntos.

Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Capacidades:

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
- Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas



Evidencia de aprendizaje: Calcula la longitud de una soga para jugar al tira y afloja considerando el diseño, la cantidad de personas participantes y la distancia entre ellas.

Enfoque transversal: Enfoque de búsqueda de la excelencia

Valor (es): Flexibilidad y apertura

Actitud(es): Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

INICIO DE LA ACTIVIDAD

Reúne a tu familia y lee el siguiente texto:

EL JUEGO EN TIEMPOS DE EMERGENCIA SANITARIA – COVID 19

“Realizar actividades lúdicas en familia refuerza vuestros vínculos, favorece la cohesión entre todos los miembros y convierte los días que pasamos en familia en un recuerdo positivo para nuestros hijos.”

Buscar un tiempo al día para hacer una desconexión electrónica. Internet y la televisión, son recursos útiles y necesarios para poder soportar las horas de aislamiento social, pero también puede llegar a saturar a los niños y provocarles una excitación artificial que no es saludable.

Dedica un rato cada día a apagar todos los aparatos electrónicos y hacer otro tipo de actividades como jugar juntos a juegos de mesa o de rol, juegos tradicionales, etc.

Esta es la ocasión perfecta para que los niños empiecen a descubrir la diversión que los juegos tradicionales puedan brindarles. Entre estas actividades tenemos: la rayuela, tres en raya, canicas, hula hula, tutti frutti, el tira y afloja o juego de la sogá, ollas encantadas, el florón, la gallinita ciega, pan quemado, saltar la sogá, escondidas, agua de limón, el baile de las sillas, entre otras. Puedes jugar de forma colaborativa, cooperativa, sin competitividad que pueda crear un foco de tensión no deseado.

Adaptado de: https://www.cuerpomente.com/blogs/ramon-soler/coronavirus-ninos-casa-actividades-psicologia_6088



Ahora, responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué ventajas ofrece el juego en familia en la actualidad?
 - ¿Qué juegos tradicionales conoces? ¿Quiénes nos deben orientar al respecto?
 - ¿Has jugado el tira y afloja o juego de la sogá?
 - ¿Qué estrategias emplearías para ganar?
 - ¿Qué objetos geométricos puedes identificar en el juego de la sogá?
- Comparte y reflexiona tus respuestas con tus familiares.

En esta sesión aprenderás a *emplear estrategias heurísticas, recursos gráficos o procedimientos para determinar la longitud de un segmento, segmentos congruentes y operar con dichas longitudes usando unidades convencionales (metro) a partir del juego de la sogá tradicional y algunas variaciones; expresar relaciones entre las operaciones con longitudes de segmentos y analizar los procedimientos para el conteo de segmentos contenidos en una recta.*

Criterios de Evaluación



Para valorar tu diseño deberás tener en cuenta los siguientes criterios:

1. Cada una de las representaciones gráficas debe contener las dimensiones y unidades correctas.
2. El procedimiento y la respuesta debe tener las unidades adecuadas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Lee comprensivamente la siguiente situación de aprendizaje:

El juego del tira y afloja en tiempos de la COVID-19

El juego de la soga es uno de los juegos más antiguos del mundo. Este juego se remonta al menos a la época de las civilizaciones antiguas de Egipto, Grecia y China, entre otras. Durante un tiempo, el juego de la soga se consideró como un deporte olímpico entre los años 1904 y 1920. La competencia no ha cambiado mucho con el paso del tiempo, ya que aún se enfrentan al menos dos jugadores, uno a cada lado, que tratan de jalar al oponente más allá de un punto medio usando una soga entre ellos. Existen muchas variantes del juego y organizaciones que lo practican en ligas nacionales e internacionales.[1][2]



Efectos físicos: Fuerza, agilidad.

Edad: 8 años en adelante.

Organización: Grupal.

Material: Cuerda y pañuelo.

Terreno de juego: Patio, gimnasio, campo deportivo, parque (Espacio libre).

Desarrollo del juego: Se reparte el grupo en dos equipos (procuraremos que estos estén lo más equilibrados posible). Trazamos una línea en el suelo y atamos un pañuelo en el centro de la cuerda (punto rojo). Y vamos a jugar, los dos equipos cogen la cuerda (de cada nudo) de manera que el pañuelo este encima de la línea pintada en el suelo, a una señal los dos equipos tiran de la cuerda intentando que el equipo contrario traspase la línea marcada en el suelo. Gana el equipo que consigue arrastrar al contrario a su campo. Está prohibido soltar la cuerda.

Ricardo, estudiante de primero de secundaria, tiene un espacio libre de 20 m x 30 m para poder desarrollar actividades deportivas en familia.

1. La familia de Ricardo consta de 6 miembros, calcule la longitud mínima de la soga para poder jugar 2; 4 o los 6 miembros en equipos con igual número de integrantes, considerando que la distancia entre cada nudo es 1 m, la longitud después de cada nudo extremo es 2 m y la distancia entre los nudos centrales es 3 m.
2. Calcule la cantidad de segmentos que se forman en la soga, considerando un punto al nudo donde cogerá cada persona en el juego.

Responde de manera creativa, reflexiva y crítica a cada una de las preguntas y actividades propuestas siguiendo las fases del **enfoque centrado en la resolución de problemas**:

Comprendiendo el problema:

1. ¿Qué forma geométrica tiene la lámina soga?
2. ¿Qué objeto geométrico representa cada uno de los nudos?
3. ¿Qué nos piden hallar en la situación inicial propuesta?

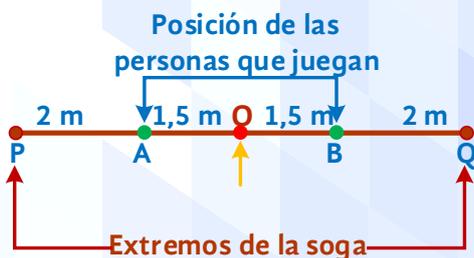
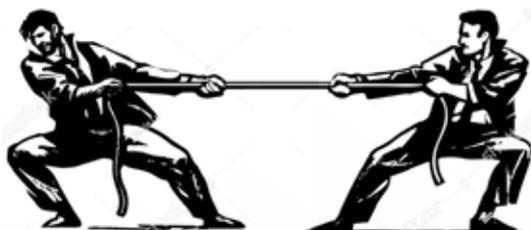
Diseña o selecciona una estrategia o plan:

1. Expresa gráficamente el objeto geométrico que representa a la soga (recta), los nudos y la marca central, considerando las longitudes respectivas. Luego, calcula la longitud mínima de la soga, considerando los tres posibles juegos en equipos de 1; 2 o 3 personas.
2. Calcula la cantidad de segmentos que se forman en cada situación del juego, considerando la señal central como un nudo más.

Ejecuta la estrategia o plan:

1. Expresa gráficamente el objeto geométrico que representa a la soga (recta), los nudos y la marca central, considerando las longitudes respectivas.

Juego de dos personas (1 por equipo)



- Los puntos P y Q son los extremos de la soga. Entonces, P y Q son los extremos del segmento PQ. Se denota por: \overline{PQ}
 - Los puntos A y B representan los nudos de la soga, donde se ubica cada persona participante del juego. Entonces, A y B son los extremos del segmento AB. Se denota por: \overline{AB}
 - O es el punto central de la soga, donde se ubica la señal. Entonces, O **equidista** de los extremos y de los puntos A y B. Es decir, $OA=OB; OP=OQ$. En este caso, decimos que los segmentos OA y OB son **congruentes** y se denota por: $OA \cong OB$.
 - La **longitud mínima de la soga** es: $2\text{ m} + 1,5\text{ m} + 1,5\text{ m} + 2\text{ m} = 7\text{ m}$
- $PQ=PA+AO+OB+BQ$ (Suma de segmentos)

Juego de cuatro personas (2 por equipo)

Juego de seis personas (3 por equipo)

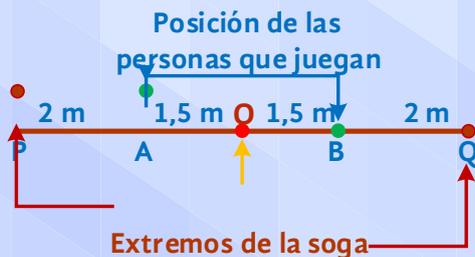
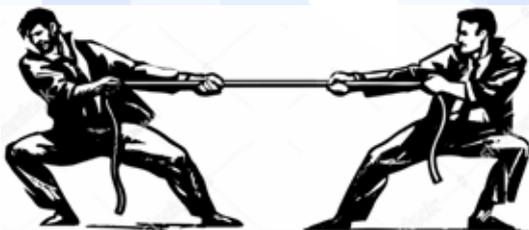
Responde a la primera pregunta de la situación inicial.

.....

.....

2. Calcula la cantidad de segmentos que se forman en cada situación del juego, considerando la señal central como un nudo más.

Juego de dos personas (1 por equipo)



Los segmentos que se pueden observar en la representación gráfica son:

\overline{PA} ; \overline{PO} ; \overline{PB} → 4 segmentos

\overline{AO} ; \overline{AB} ; \overline{AQ} → 3 segmentos

\overline{OB} ; \overline{OQ} → 2 segmentos

\overline{BQ} → 1 segmentos

Por tanto, en la representación gráfica del juego se tiene 10 segmentos.

Juego de cuatro personas (2 por equipo)

--	--

Juego de cuatro personas (2 por equipo)

--	--

Responde a la segunda pregunta de la situación inicial.

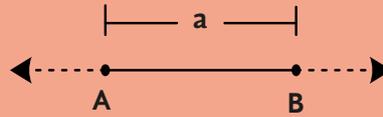
.....
.....



Lee atentamente las **ideas fuerza** que te será útil en el desarrollo de la sesión:

SEGMENTO

Es una porción de recta limitado por dos puntos denominados extremos.



A y B: extremos

Notación: Segmentos de extremos A y B: \overline{AB}

Medida del : \overline{AB} ($AB = a$)

PUNTO MEDIO DE UN SEGMENTO

Es el punto que divide al segmento en dos segmentos de igual medida.



Si: $AM = MB \Rightarrow M$: punto medio de \overline{AB}

OPERACIONES CON LONGITUDES DE SEGMENTOS

Suma:



$$AD = AB + BC + CD$$

$$AD = AC + CD$$

$$AD = AB + BD$$

Resta:



$$BC = AC - AB$$

$$BC = BD - CD$$

$$BC = AD - AB - CD$$

Número total de segmentos:



Se calcula mediante la fórmula: $\#segmentos = \frac{n(n-1)}{2}$, siendo el número de puntos que tiene el segmento.

Por ejemplo, en este caso, $n = 4 \Rightarrow \#segmentos = \frac{4(4-1)}{2} = 6$.

Por tanto, en la figura existen 6 segmentos: \overline{AB} , \overline{AC} , \overline{AD} , \overline{BC} , \overline{BD} .

Reflexiona sobre el desarrollo:

1. ¿Qué procedimientos te sirvieron para organizar la estrategia y responder a las preguntas planteadas en la situación inicial?
2. Calcula el número de segmentos usando la fórmula.
3. Describe otras situaciones de la vida cotidiana que se pueden modelar mediante superficies rectangulares o circulares.

Ahora, de manera reflexiva, responde a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué aprendiste en esta sesión?
2. ¿Para qué será útil lo que aprendiste en esta sesión?
3. ¿Cómo superaste las dificultades presentadas?
4. ¿En qué otras situaciones podrías aplicar las estrategias desarrolladas en esta sesión?
5. ¿Lograste las metas que te propusiste en cuanto al desarrollo de las actividades propuestas?
6. ¿Qué valores debemos mostrar en la situación que vivimos actualmente a raíz de la COVID-19?

Ahora reúne a tu familia y dialoguen sobre el juego tradicional “El run run”. Además, registra en tu bitácora las reglas establecidas para el juego del tira y afloja, así como la longitud de soga necesaria para jugar.

Recursos

1. Plataforma web Aprendo en casa.
2. Enlace web: https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=hH2j8_EhQN8&feature=emb_logol

<https://es.aliexpress.com/item/891856783.html>:



“Diseñamos dos modelos de run run con material casero”

Semana:

Fecha:

Área curricular: Arte y Cultura

Grado: 1°

RESUMEN

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan empleando su propio cuerpo o recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza u objetos domésticos. El reto de esta sesión será que diseñes dos modelos de “run run”, utilizando material casero.

Para ello empezarás leyendo la información extraída de dos vídeos cortos sobre la confección del “run run”, utilizando diversos materiales. Luego observarás un vídeo sobre decoración de botones que servirá como modelo para el diseño de los “run run”. Nos preguntamos ¿Cómo diseñamos dos modelos diferentes de run run utilizando material casero?

Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Capacidades: Aplica procesos creativos.

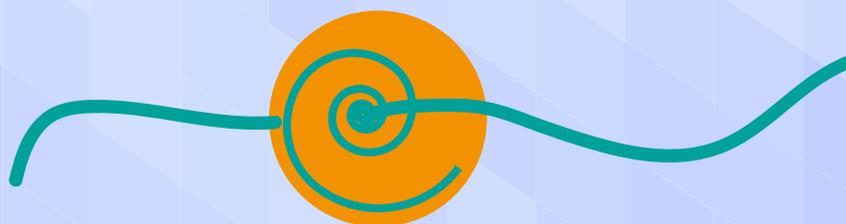


Evidencia de aprendizaje: Diseña dos modelos de run run con material casero.

Enfoque transversal: Enfoque de búsqueda de la excelencia

Valor (es): Flexibilidad y apertura

Actitud(es): Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.



INICIO DE LA ACTIVIDAD

- Para empezar este interesante proyecto, te recordamos que eres valioso e importante, por ello debes cuidar tu salud. Se te invita a practicar las normas de salubridad.
- Ahora leerás la ficha de trabajo, a realizar la **Actividad N° 01** para recoger saberes previos, respondiendo a las preguntas: ¿Sabes con qué otros nombres se le conoce al run run? ¿Conoces cómo se elabora?
- Se te informa el propósito de la sesión, competencias y capacidades que vas a trabajar (Competencia: Crea proyectos desde lenguajes artísticos. Capacidad: Aplica procesos creativos).
- Se te presenta el título de la sesión y se te da a conocer el reto: Diseñar dos modelos de “run run”, utilizando material casero.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se te proporciona dos textos cortos para que identifiques y selecciones información, leyendo y subrayando las ideas que utilizarás para elaborar tu “run run” (**Actividad N° 02**)
<https://www.youtube.com/watch?v=SGd2IQBsHbM>
<https://www.youtube.com/watch?v=iR2BmU55-54>
- Luego observarás el video <https://www.youtube.com/watch?v=LFbBrkjpg74> como un ejemplo de diseño para que en base a este puedan hacer dos diseños de “run run”, utilizando materiales diferentes, el cual tendrá dos criterios, la combinación de colores y lo vistoso del diseño. (**Actividad N° 03**)
- Luego de elaborar dos “run run” con material casero, practica el juego en familia y anota en la bitácora cómo elaboraste tu “run run” y qué experiencia te produce al jugarlo. (**Actividad N° 04**)

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

- Completa la **Actividad N° 05** sobre la metacognición.

Reflexiona

¿Qué has aprendido en esta sesión?

¿Cómo has aprendido?

- También contesta la siguiente pregunta que enlaza con la otra área (E. Trabajo)
¿Sabes cómo se elabora un ludo? Explícalo

<https://www.pinterest.cl/pin/493777546626780247/>

“Elaboramos fichas y tablero de un juego de mesa: Ludo”

Semana:

Fecha:

Área curricular: Educación para el Trabajo

Grado: 1°

RESUMEN

Teniendo en cuenta los juegos anteriores que te permitieron desarrollar tus habilidades y destrezas, a parte de brindarte un sano esparcimiento, hoy elaborarás un tablero y las fichas de un juego de mesa denominado Ludo, lo harás con materiales reciclables que tengas en casa.

Competencia: Gestiona proyectos de emprendimientos económico o social.



Evidencia de aprendizaje: Elabora un tablero y fichas de ludo.

Enfoque transversal: Enfoque de búsqueda de la excelencia

Valor (es): Flexibilidad y apertura

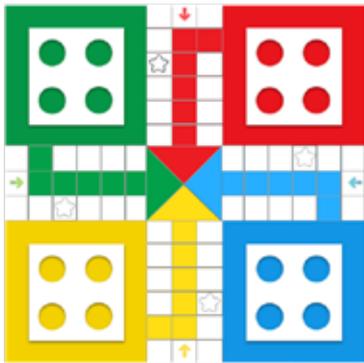
Actitud(es): Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.



INICIO DE LA ACTIVIDAD

Observa las imágenes y responde las siguientes interrogantes:

- ¿Qué observas?
- ¿Alguna vez participaste de un juego de mesa? ¿Cuál? ¿Con quién o quiénes jugaste?
- ¿Has elaborado alguna vez algún juego de mesa?



Hoy elaborarás el tablero y fichas de un juego denominado **Ludo**, lo harás con materiales que tengas en casa, haciendo uso de tu creatividad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

TABLERO DE LUDO

MATERIALES

- Cartón
- Tijera
- Regla
- Lápiz y/o lapicero
- Plumones
- Témperas
- Goma
- Borrador

REFERENCIAS



PROCESO DE ELABORACIÓN

1) Traza, en el cartón, un cuadrado de 30 x 30 cm.



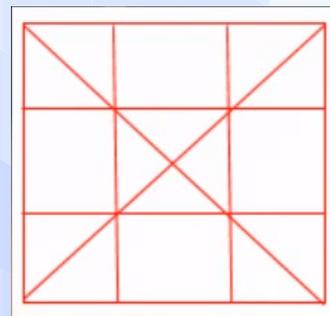
2) Pinta la superficie del cartón que cortaste con témpera blanca.



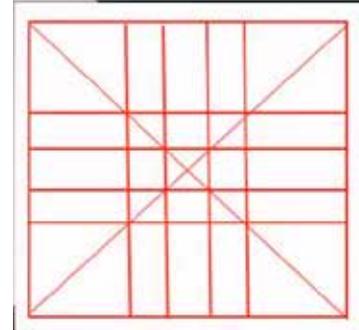
3) Traza un marco con 1 cm. de ancho en cada lado, luego traza diagonales en el cuadrado que formaste.



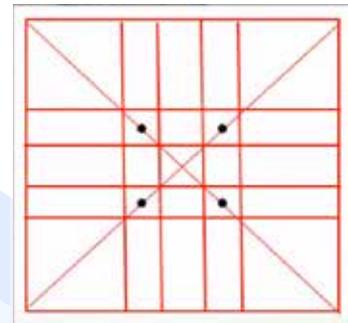
4) Divide cada lado en tres secciones iguales, 10 cm. cada uno.



5) Ahora, a las secciones del medio, divídelas en tres partes iguales, cada una de 3,33 cm.



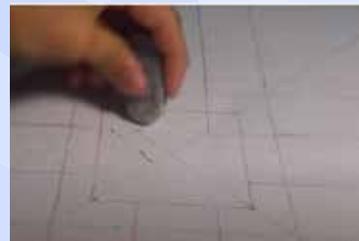
6) Marca un punto en la mitad de los cuadrados principales, como se muestra en la imagen.



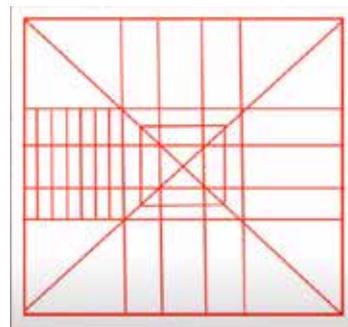
7) Une los puntos que trazaste anteriormente.



8) Ahora, borra las líneas que están dentro del cuadro que trazaste.



9) Luego traza 7 líneas como se muestra en la imagen, quizás la séptima línea salga del margen, pero está bien. Este procedimiento lo vas a realizar en los cuatro lados.



10) Pinta con témperas los cuadros, así como la imagen, y luego delinea para que tenga mejor acabado.



11) Así es como debe quedar tu tablero de ludo.



FICHAS DE LUDO

- Cartón
- Tijera
- Una moneda de 50 céntimos
- Lápiz y/o lapicero
- Papel de color
- Goma.



PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Pega una hoja de color encima de la superficie de un pedazo de cartón.



2. Traza el contorno de la moneda.



3. Recorta los círculos trazados.



4. Fichas terminadas.



CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Con la ayuda de tu familia elabora tu propio tablero y fichas de ludo.

- Explora todos los materiales que tienes a tu alcance ¡No es necesario comprarlos! Ten en cuenta que puedes reemplazar algunos materiales, todo está en la creatividad y empeño que le pongas.
- Elabora tu tablero y fichas, de los colores y tamaños que tú desees, lo importante es que te agrade tu creación ¡Vamos, tú puedes hacerlo!
- No olvides, reunir a tu familia para que puedan jugar el ludo y así compartir gratos momentos juntos.

Ahora reflexiona:

- o ¿Cómo te sentiste en el desarrollo de esta actividad?
- o ¿Reuniste a tus familiares para jugar ludo con tu tablero y fichas que elaboraste?
- o ¿En qué otra actividad puedes aplicar lo aprendido?

Coloca en tu bitácora el proceso de aprendizaje incluyendo fotos y/o videos.

“Contamos anécdotas sobre un juego tradicional”

Semana:

Fecha:

Área curricular: Comunicación

Grado: 1°

RESUMEN

Estimado estudiante:

El propósito de esta actividad es narrar anécdotas interesantes para valorar la trascendencia de los juegos tradicionales.

El juego constituye un medio adecuado para promover el acercamiento y la interacción saludable entre seres humanos, ya que al participar en él, no solo respetamos acuerdos y tomamos decisiones, sino también disfrutamos, tenemos anécdotas inolvidables y colaboramos con quienes lo compartimos; estas acciones propician que se fortalezcan la convivencia, la comunicación, el afecto y la construcción de relaciones saludables entre las personas. Por ello, antes de iniciar tu narración ten presente que una anécdota es la narración de un acontecimiento que le sucede a alguien.

Luego, recordarás qué momentos graciosos te ocurrieron mientras participabas de algún juego tradicional: salto de sogas, ludo, estatuas, rayuela, gallinita ciega, etc. Planificarás la narración de tu anécdota dando respuesta a las siguientes preguntas: ¿Qué vas a contar? ¿Cuándo te ocurrió? ¿Dónde? ¿De qué juego tradicional participabas? ¿Qué sucedió al inicio? ¿Quiénes estaban ahí? ¿Quiénes escucharán tus anécdotas? ¿Cómo terminó? ¿Para qué vas a contar anécdotas? Puedes anotar las respuestas si deseas.

Una vez que has planificado la narración de tu anécdota escribe de forma ordenada los hechos más resaltantes de la anécdota que vas a contar en una ficha, esto te servirá como guion al momento de realizar tu primer ensayo.

Finalmente, revisarás y evaluarás el primer ensayo de la narración de tu anécdota, realizarás los reajustes que consideres necesarios en cuanto al inicio, desarrollo y final; así como, los recursos verbales, no verbales y paraverbales que utilices.

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.

Capacidades:

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.



Evidencia de aprendizaje: Narra una anécdota sobre experiencias vividas en los juegos tradicionales.

Enfoque transversal: Enfoque de búsqueda de la excelencia

Valor (es): Flexibilidad y apertura

Actitud(es): Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

INICIO DE LA ACTIVIDAD

Actualmente, vivimos en un contexto de emergencia sanitaria y es necesario fortalecer nuestro espíritu de resiliencia. Debemos interactuar promoviendo el acercamiento e interacción saludable. Al participar de juegos de antaño, podemos conocer cómo aprovechaba el tiempo libre la familia y esto nos ayuda a fortalecer lazos de confraternidad con nuestros seres queridos. En esa interacción nos suceden experiencias divertidas, momentos emocionantes, interesantes e inolvidables, que podemos compartir en familia y trascender al paso de los años. Recuerdas: ¿Has leído o escuchado alguna anécdota? ¿Qué es una anécdota? ¿Conoces su estructura? ¿Cuáles son sus características? ¿Qué juegos tradicionales conoces? ¿Cuáles jugaste, dónde y con quiénes? ¿Recuerdas algún momento gracioso que ocurrió mientras participabas de estos juegos? ¿Te animas a contarlo?

En esta actividad te invitamos a narrar a tu familia **una anécdota interesante y divertida vivida en los juegos tradicionales**. Lo harás con un lenguaje libre y sencillo; teniendo en cuenta su estructura y características para lograr entretener al oyente.

Finalmente, evaluarás la narración de tu anécdota con una lista de cotejo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

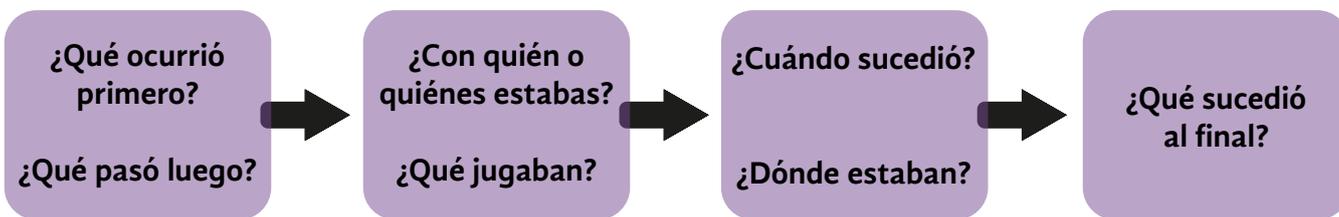
Primero, invita a uno o más integrantes de tu familia y pídeles que te cuenten algunas anécdotas de su infancia, si les sucedieron mientras jugaban con sus amigos mejor. Pregúntales ¿Qué hacían en sus momentos de ocio? ¿A qué jugaban? ¿Con quiénes? ¿Dónde? ¿Hasta qué hora?

¡Vamos a reírnos un poquito!

Lee el título e identifica la estructura de la anécdota: ¡El WhatsApp no enviado!, luego lee detenidamente, hasta el final. Dialoga con tu familia: ¿Qué sucedió? ¿A quién o quiénes les sucedió? ¿Dónde sucedió? Además, debes considerar cómo inicia la anécdota, de qué manera continúa, qué suceso llama más la atención, si es divertida y cómo termina.

¡Manos a la obra!

- Ahora, que ya recordaste qué es una anécdota, cuál es la estructura y qué las caracteriza, estás listo para iniciar la narración de la tuya. Te sugerimos guiarte del esquema que te proponemos:



- Puedes leer o escuchar otras anécdotas en la web pues te servirán de ejemplos a la hora de organizar tus ideas sobre las experiencias que deseas compartir.

¡Plasma tus ideas!

- Despierta tu creatividad y deja volar tu imaginación. Comparte tus experiencias más interesantes y divertidas vividas en los juegos tradicionales, para inspirar y enseñar a otros, que con el juego podemos aprender y fortalecer la convivencia asertiva entre los integrantes de la familia. Antes de iniciar puedes revisar el video: ¿Qué es una anécdota? (<https://www.youtube.com/watch?v=rLiQs9EehA>)

- Organiza tus ideas antes de realizar el primer ensayo de la narración de tu anécdota. Puedes utilizar la siguiente ficha:

Anécdota seleccionada:	
Al inicio de la historia ocurrió que...	
Luego...	
Finalmente...	

¡Ensayo tu presentación!

- Piensa en cómo debe ser la presentación de tu anécdota frente a tu familia: ¿Qué recursos verbales, no verbales o paraverbales debes utilizar? ¿Cómo estarás vestido? ¿Será necesario utilizar alguna imagen como refuerzo?

Puedes tener en cuenta estas recomendaciones:

- Habla con volumen de voz adecuado, para que todos te escuchen.
- Pronuncia con claridad.
- Sigue un orden: qué sucedió al inicio, cuál fue el problema, como terminó la historia.
- Apóyate con movimientos de tus manos, cuerpo o expresiones de la cara.
- Puedes hacer uso de la ficha que has completado o de algún dibujo si así lo crees conveniente.
- Ensayla la presentación de tu anécdota. ¡Tú puedes! Ahora tienes un nuevo reto que cumplir.

¡Presenta tu anécdota!

- Reúne a la familia que tengas en casa, pídeles que se sienten en un lugar cómodo y tranquilo y diles que realizarás la presentación de tu anécdota sobre una experiencia graciosa vivida cuando participabas de un juego tradicional. Pídeles que te tomen fotos, pues estas te servirán para enriquecer tu bitácora. Preséntales tu anécdota sin olvidar los recursos de apoyo que consideraste durante tu ensayo. Al terminar, pregúntales qué les pareció la presentación e indaga si lograste transmitir el mensaje que te propusiste y los hiciste reír. También puedes grabarte y compartir tu anécdota con más familiares y amistades.

Evalúa tu participación

- Reflexiona sobre el ejercicio de tu oralidad completando la siguiente ficha:

Antes de la narración...	Sí	No	Mis comentarios
1. ¿Logré planificar mi anécdota teniendo en cuenta su estructura y el tema?			
2. ¿Logré ensayar la presentación de mi anécdota?			
3. ¿Realicé reajustes o correcciones a mi anécdota?			
Durante la narración...			Mis comentarios
4. ¿Logré presentar y difundir mi anécdota a mis familiares y amistades?			
5. ¿Narré mi anécdota sobre una experiencia vivida en un juego tradicional?			
6. ¿Logré presentar mi anécdota utilizando adecuadamente los recursos verbales, no verbales y paraverbales?			

- Ahora que ya has reflexionado sobre el trabajo que has hecho te invitamos a realizar las actividades de cierre.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

- Es momento de reflexionar sobre todo lo desarrollado, para ello, responde las preguntas ¿Qué aprendiste? ¿Cuál fue tu mayor dificultad? ¿Por qué es importante contar una anécdota? ¿Crees que tu anécdota fue entretenida y divertida? ¿Por qué? ¿Crees que tu anécdota puede influir para que otras personas disfruten de los juegos tradicionales en familia? ¿Por qué?

- Recuerda pegar en tu bitácora las fotos que te tomaste durante la narración de tu anécdota, complementalas con breves comentarios.

- Ahora que, has plasmado tus experiencias vividas en una anécdota divertida e interesante que te sucedió en el desarrollo de los juegos tradicionales, te invito a que juegues el “Tutti frutti”. Puedes revisar el siguiente video para conocer en qué consiste: ¿Cómo jugar? <https://www.youtube.com/watch?v=Y1zU9RtQ3j0>

Recursos

- Página web.

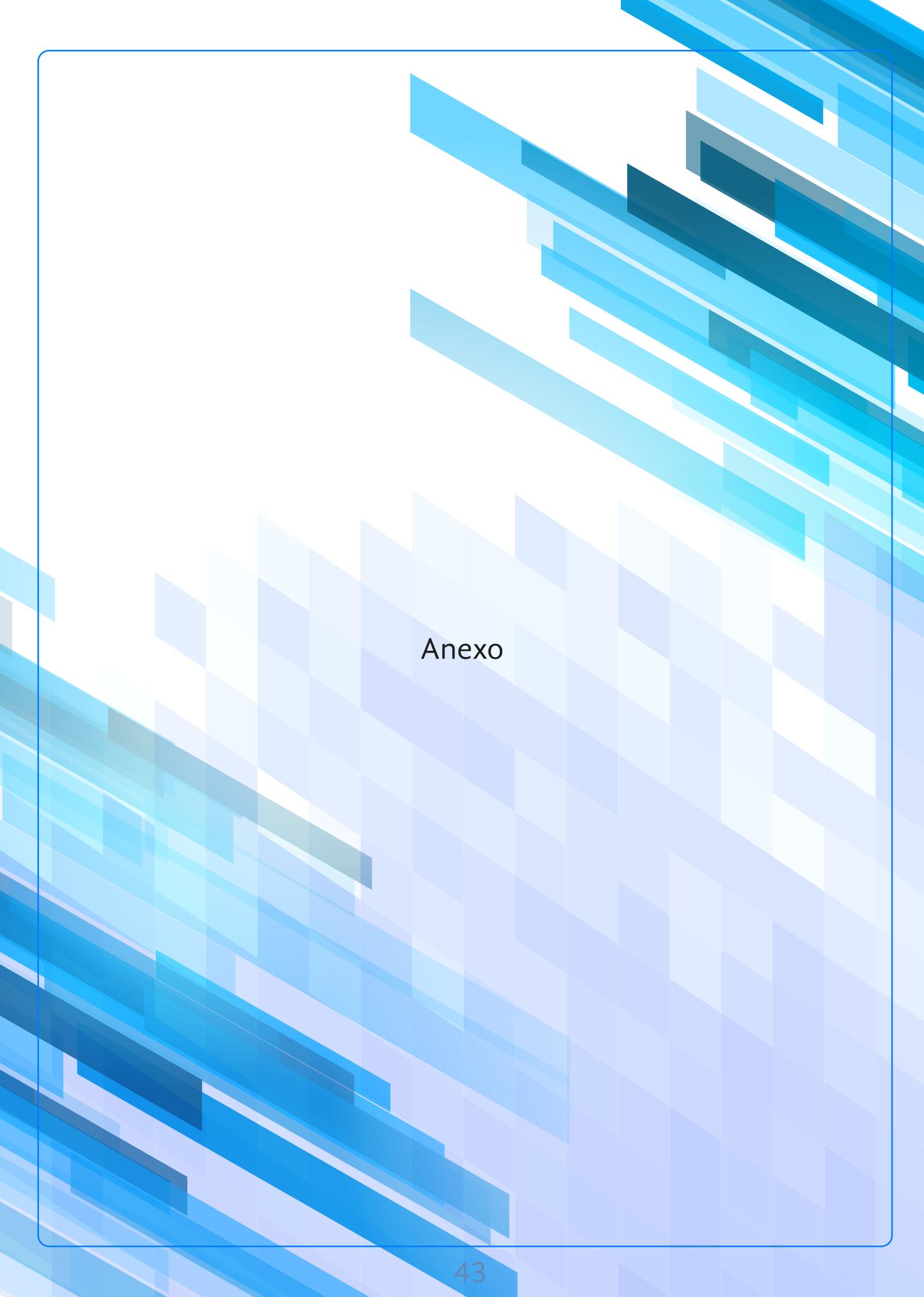
- Internet.

- Ficha de revisión.

- Video sobre ¿Qué es una anécdota: <https://www.youtube.com/watch?v=rLiQJs9EehA>

- Cómo jugar al “Tuti frutti” (rápido y fácil) <https://www.youtube.com/watch?v=Y1zU9RtQ3j0>





Anexo

¡El WhatsApp no enviado!

Cierto día, en el tiempo de la cuarentena como sabemos estaba prohibido salir por la emergencia sanitaria. Me encontraba en casa muy aburrido, pues no podía salir, tampoco podía jugar fútbol como siempre con los amigos del barrio. Tenía el celular descargado y se me ocurrió coger el celular de mi hermana para jugar un rato.

Revisando el celular, se abre la aplicación del WhatsApp, sin querer veo un mensaje que no habían sido enviado, me dio curiosidad y leí todo el texto. El mensaje era una declaración de sentimientos. Mi hermana llevaba más de dos años enamorada de su mejor amigo. Sin embargo, él no lo sabe, a pesar de pasar casi todo el tiempo juntos y compartirlo todo. Me sentí apenado por lo que vivía mi hermana y por haber leído su mensaje. De pronto, escucho pasos, me asusté y por dejar el celular de prisa, sin querer se presiona la tecla de enviar. Ya se imaginarán como me sentí. Se me subió la sangre a la cabeza, no sabía qué hacer. Pensé- ¡Yanina, me matará! ¡Sin duda!

Lo pensé mucho y le conté lo que había pasado a mi hermana. Ella estaba muy triste y avergonzada con lo que había pasado. Pensé en hablar con Gabriel, sin embargo, él se me adelantó y vino a mi casa, pues mi hermana no le contestaba el celular. Él se le declaró y hoy están juntos.

Finalmente, todo resultó bien entre ellos, pero debo reconocer que no debí revisar las cosas privadas de mi hermana ni de nadie, porque podría generar problemas, menos mal que todo terminó bien.

“Concluyo mi bitácora describiendo las emociones vividas en los juegos tradicionales”

Semana:

Fecha:

Área curricular: Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Grado: 1°

RESUMEN

El propósito de esta sesión es que los estudiantes describan sus emociones, sentimientos y comportamientos cuando se practica juegos que son compartidos en familia, al realizar estos juegos pueden identificarse emociones y sentimientos que se pueden y ayudarnos a llevar mejor la pandemia COVID -19 y realizar el aprendizaje de manera activa y entusiasta. ¿Cómo mi bitácora de los juegos me puede ayudar a reflexionar sobre mis emociones y sentimientos?

Reto: Describe tus emociones sobre los juegos que registraste en tu bitácora personal

Competencia: Construye su identidad.

Capacidades: Autorregula sus emociones.



Evidencia de aprendizaje: Presenta la bitácora personal de los juegos vivenciados y reflexiona sobre las emociones que despertó en él.

Enfoque transversal: Enfoque de búsqueda de la excelencia

Valor (es): Flexibilidad y apertura

Actitud(es): Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.



INICIO DE LA ACTIVIDAD

Te invito a leer y analizar las normas de salubridad y por qué practicarlas.

- Lávese las manos con frecuencia con un desinfectante de manos a base de alcohol o con agua y jabón.
- Mantenga al menos 1 metro (4 pies) de distancia entre usted y las demás personas, particularmente aquellas que tosen, estornuden y tengan fiebre.
- Al toser o estornudar, cúbrase la boca y la nariz con el codo flexionado o con un pañuelo; lávese las manos con un desinfectante de manos a base de alcohol, o con agua y jabón.
- Utilice mascarilla si vas salir o trasladarse otro lugar.

Reflexiona contestando las siguientes preguntas:

- ¿Qué emociones han sentido no asistir al colegio?

- ¿Qué han sentido cuando un familiar o amigo estuvo enfermo con COVID 19?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Es hora de leer la siguiente información y relacionarla con tus emociones que sentiste esta semana, te invito a desarrollar las actividades.

Actividad 01. Identifica información: Lee con atención e identifica la información relevante subrayando.



Sentimiento y emoción

¿Qué son las emociones?

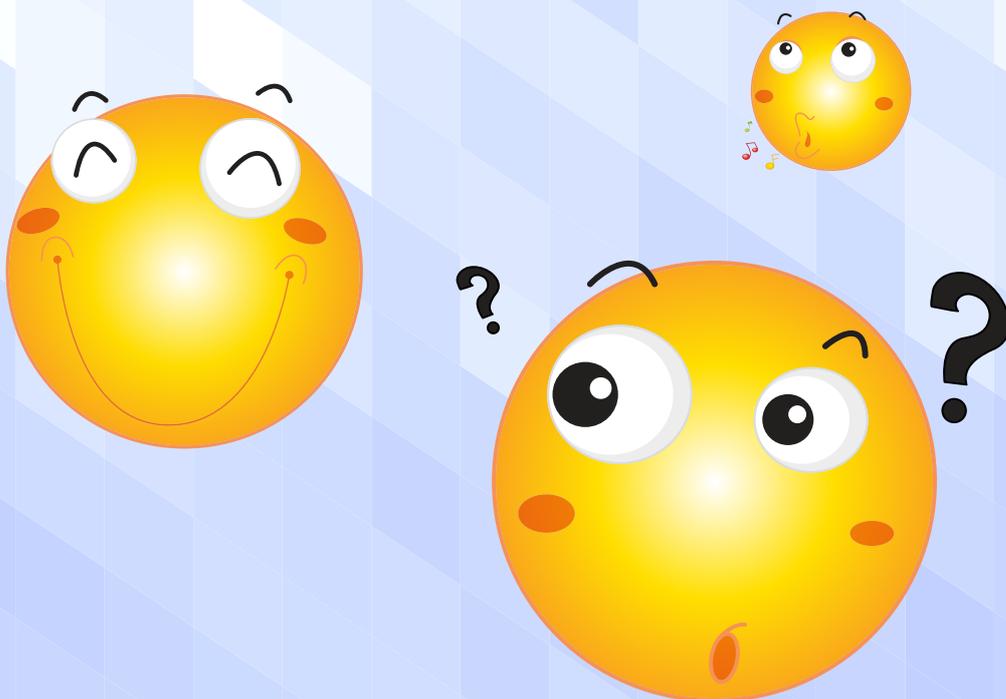
La definición de emoción es una reacción de nuestro organismo, psicofisiológica, cognitiva y conductual, que nos conduce a reaccionar de una determinada manera ante un agente externo, como estar contentos por recibir una buena noticia o internos, como estar tristes al recordar un recuerdo amargo. Las emociones aparecen de forma instantánea frente al suceso y tienen una corta duración, tendiendo a situarse en polaridades de emoción positiva o emoción negativa.

¿Qué son los sentimientos?

Los sentimientos son un estado de ánimo que se produce en relación a inputs externos, considerados la expresión mental de la emoción. ¿De dónde vienen los sentimientos? Cuando la emoción se procesa en el cerebro y la persona es consciente de dicha emoción y del estado de ánimo que le produce, da lugar al sentimiento, por ello el origen de los sentimientos son las emociones definidas y valoradas racionalmente que determinarán nuestro estado de ánimo.

¿Qué son los sentimientos y las emociones? Es común situar las emociones y los sentimientos en el mismo plano y no es de extrañar, puesto que hay una estrecha relación entre el concepto de sentimiento y emoción, no obstante, aunque los dos procesos dependan el uno del otro, son estados diferentes. Por ello, antes de poder comprender los sentimientos y sus tipos, es de especial relevancia conocer qué les diferencia de las emociones.

<https://www.diferenciador.com/diferencia-entre-emocion-y-sentimiento/#:~:text=La%20emoci%C3%B3n%20es%20definida%20por,emociones%20seg%C3%BAn%20nuestras%20experiencias%20personales>



6 puntos clave para saber la diferencia entre emoción y sentimiento

1. Las emociones son estados transitorios que vienen y se van
2. Las emociones se dan de forma inconsciente, y son muy rápidas.
3. La emoción siempre va primero al sentimiento.
4. Las emociones son reacciones psicofisiológicas que ocurren de manera automática y espontánea
5. Cuando somos conscientes de nuestros sentimientos vamos a poder gestionarlos.
6. Las emociones tienen una intensidad mayor que los sentimientos.

Emociones primarias

a. La tristeza: Se define como una función de reparación y adaptación ante una pérdida. Esta emoción provoca la disminución de energía, tanto física como mental. Además, es posible perder toda la ilusión por las actividades diarias. En los casos más graves puede desembocar en una depresión.

b. Alegría: supone la desaparición de sensaciones negativas y la aparición de otras positivas como el placer y la diversión. Genera actitudes positivas hacia uno mismo y hacia otras personas.

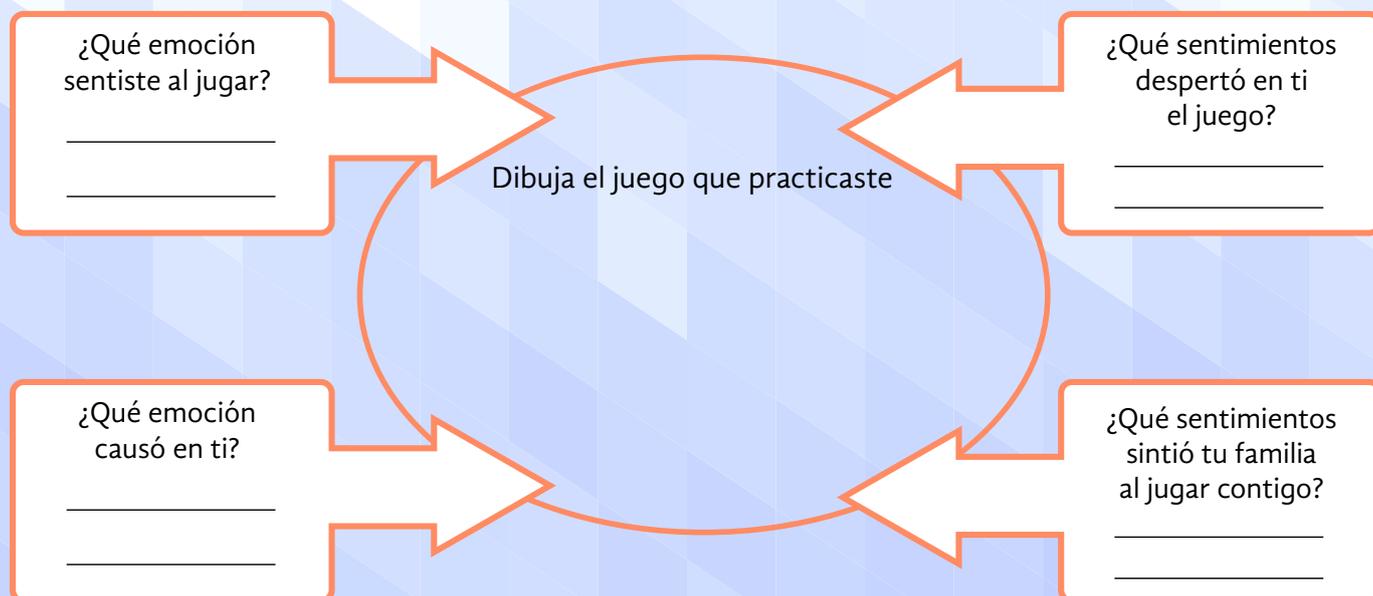
c. Miedo: es una emoción primaria que provoca la paralización del organismo ante una determinada situación. El cuerpo está sometido a un estado de alerta y en los casos más graves puede aparecer el pánico y la fobia. Nos ayuda a tener respuesta de escape y de evitar peligro.

d. Cólera: se desencadenan una serie de reacciones en el organismo: aumenta de forma notable la frecuencia cardíaca y crecen los niveles de adrenalina. Esta emoción guarda una relación directa con la indignación y la furia. Se produce calor en el rostro.

e. Sorpresa: La sorpresa es la emoción más breve de todas. Se produce de forma repentina, y desaparece con la misma rapidez. Las cejas se levantan y se arquean.

Obtenido de <https://www.psicomocionat.com/6-diferencias-entre-emociones-y-sentimientos/>

Actividad 02. Selecciona un juego que practicaste en la semana y relacionalo con la información de emociones y sentimientos (utiliza la información que has leído).



Actividad 03. Ahora utiliza tu bitácora para reflexionar y comprender tus emociones.

Cada día realizaste un juego y lo guardaste en tu bitácora personal ahora escoge un juego, el que más te gusto para reflexionar sobre las emociones que sentiste al realizarlo. (Este análisis también lo guardas en tu bitácora)

Día:

- Describe el juego que realizaste y con quienes.
- ¿Qué emoción sentiste al realizar ese juego? ¿Por qué?
- ¿La emoción que sentiste en qué sentimiento se convirtió?
- ¿En tu familia que emociones despertó el jugar contigo ese juego?
- ¿Qué SIGNIFICADO tendrán los juegos en las emociones desde tu experiencia?

Puedes ilustrarlo con una fotografía o dibujar el momento que realizarte el juego en familia.

- Guárdalo en tu bitácora.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Necesitas conocer si lo vivido en esta semana te fue útil te invitamos a evaluarte a través de la metacognición.

Actividad 04. Evaluación. Responde las preguntas de la metacognición.

¿Qué te pareció construir tu bitácora de los juegos?

¿En qué parte tuviste dificultad para construirla?

¿Qué pasos seguiste para construir tu bitácora?

¿Qué consejos darías a tus familiares sobre los juegos que hay en tu bitácora?

Actividad 05. Comparte con tu familia tu bitácora y anímalos a jugar los juegos que hay en ella bitácora y conversa de las emociones y sentimientos que sientes el compartirlos con ellos.

Recursos

- Documentos web sobre sentimientos y emoción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

diferenciador (19 de julio de 2020).

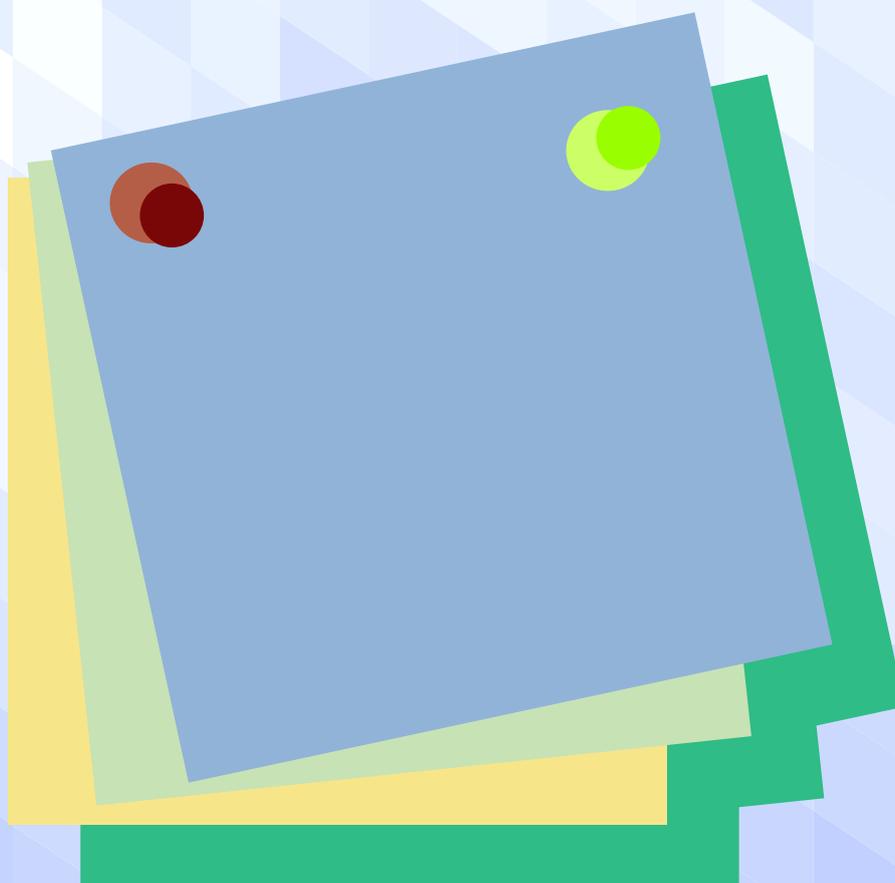
<https://www.diferenciador.com/diferencia-entre-emocion-y-sentimiento/#:~:text=La%20emoci%C3%B3n%20es%20definida%20por,emociones%20seg%C3%BAn%20nuestras%20experiencias%20personales.>

Okdiario.com (22 de Julio de 2020).

<https://okdiario.com/curiosidades/cuales-son-emociones-primarias-4649613.>

Psicoemocinat.com (19 de julio de 2020).

[https://www.psicoemocinat.com/6-diferencias-entre-emociones-y-sentimientos/.](https://www.psicoemocinat.com/6-diferencias-entre-emociones-y-sentimientos/)



“Interactuamos mediante Juegos pre-dramáticos”

Semana:

Fecha:

Área curricular: Arte

Grado: 1°

RESUMEN

Los juegos tradicionales son los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, se realizan empleando su propio cuerpo o recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza u objetos domésticos.

Los juegos pre-dramáticos son juegos preparatorios antes de participar en una obra, su objetivo es de integración al grupo, de observación, de imaginación, concentración, creatividad, expresión adecuada por medio de gestos y palabras, comunicación.

El reto de esta sesión será crear un juego pre-dramático inspirado en un juego tradicional.

Para ello empezará explorando creativamente con los juegos tradicionales mediante el lenguaje oral y corporal, para luego proponer un juego pre-dramático inspirado en un juego tradicional que las personas puedan realizarlo como distracción y aprendizaje en beneficio de su bienestar emocional. Deberás invitar a tus familiares para que se unan a este momento de esparcimiento y expresividad, finalmente grabaras en un video tu propuesta y lo envías a tu profesor (a).

Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Capacidades:

- Explora y experimenta los lenguajes del arte.
- Aplica procesos artísticos.
- Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.



Evidencia de aprendizaje: Elaboran un video sobre el juego pre-dramático inspirado en un juego tradicional.

Enfoque transversal: Enfoque de búsqueda de la excelencia

Valor (es): Flexibilidad y apertura

Actitud(es): Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

INICIO DE LA ACTIVIDAD

- Para empezar este interesante proyecto, te recordamos que eres valioso e importante, por ello debes cuidar tu salud. Se te invita a practicar las normas de salubridad.
- Reconociendo mis saberes previos, respondo a las preguntas:

¿Por qué crees que los juegos ayudan a mejorar en nuestro bienestar emocional?
¿Conoces juegos que utilicen la mímica y la voz para divertirse? ¿Cuáles son?

- Se **te** informa el propósito de la sesión, competencia y las capacidades que vas a trabajar.
- En la presente sesión, asumirás el reto de **crear un juego pre dramático inspirado en un juego tradicional** como distracción y aprendizaje en beneficio de tu bienestar emocional para luego grabarlo en un video.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Para empezar este interesante proyecto, te recordamos que eres valioso e importante, por ello debes cuidar tu salud. Se te invita a practicar las normas de salubridad.
- Reconociendo mis saberes previos, respondo a las preguntas:

Los juegos tradicionales son los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Desarrollan la fantasía, la creatividad y la imaginación, cuentan con rimas, canciones, palmadas y otros elementos de gozo lúdico.

Los juegos pre-dramáticos son actividades que se repiten una tras otra vez para dominar una dificultad y lograr habilidades dramáticas utilizando el lenguaje oral y corporal. Pueden ser los juegos de presentación, de expresividad, juegos de mímica, juegos de ronda, juegos tradicionales entre otros. Ejemplo: Pronunciar palabras expresando alegría, tristeza, ansiedad, cólera y finalmente susurrando.

¡A Jugar! Realizaremos el juego Don Pingüé

Reúne a tu familia para compartir este juego :
“De Tin Marín de Don Pingüé,
Cúcara, Mácara, Títere fue
yo no fui, fue Teté,
pégale, pégale
que él (ella) fué”

Esta rima tradicional es usada para escoger entre varias alternativas y tomar una decisión mucho más fácil. Nos servirá para iniciar el juego y elegir al jugador que quedará en el centro de la ronda.

Para empezar a explorar y experimentar con el lenguaje oral y corporal del juego, busca un lugar en casa en el que sientas comodidad y tranquilidad, realiza ejercicios de respiración: aspira lentamente contando hasta 10 y enseguida espira lentamente, repite 3 veces. Luego aspira lentamente al mismo tiempo que levantas los brazos lo más alto posible en punta de pies, luego espirar lentamente mientras se vuelve a la posición normal, repite 3 veces.



La dinámica del juego consiste en que formarán un círculo y tomados de la mano realizarán una ronda y el participante elegido se quedará en el centro. Luego cantarán la canción de Do Pingüé caminando en sentido de las agujas del reloj.

Cuando la canción diga ¡Alto todos!, todos los participantes se detienen y la persona del centro comenzará a contar “de tin marin...” y al que le toque irá al centro a realizar la mímica de la canción. Luego forman la ronda nuevamente y empiezan a repetir la secuencia, pero con diferente mímica de acuerdo a la letra de la canción.



Sobre la base de tu exploración y la práctica del juego, agrega algunas variantes, quizá con objetos, palmadas, pasos de bailes. ¡Tú decides!

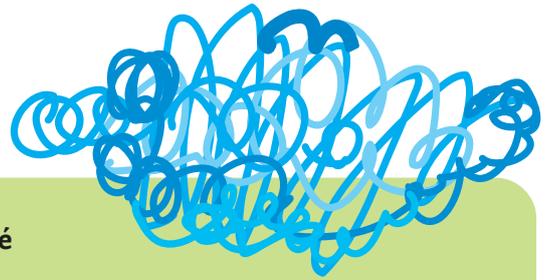
Si deseas, puedes observar algunos videos para aprender el juego. Los enlaces que te dejo a continuación son de la música y el video del juego.

<https://www.youtube.com/watch?v=Qzlwyb2Gx0U> Video Do Pingüé

<https://www.youtube.com/watch?v=5Ey5f32j1d0&list=RD5Ey5f32j1d0&index=1> Video Do Pingüé

<https://www.youtube.com/watch?v=gSl8nPxr2tQ&list=RD5Ey5f32j1d0&index=22> Canción Letra





El juego de do pingüé

Este es el juego de do pingüé
Cúcara macara títere fue
Si a ti te toca al centro irás
Y como un apache tienes que danzar
¡alto todos! Yo voy a contar
De tin marín de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Yo no fui fue teté
Pégale pégale que éste fue

Este es el juego de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Si a ti te toca al centro irás
Y como un ruso sobre un pie tú bailarás
¡alto todos! Que yo voy a contar
De tin marín de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Yo no fui fue tete
Pégale pégale que éste fue

Este es el juego de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Si a ti te toca al centro irás
Esta vez son dos y la rasta bailarán
¡listos todos! Yo voy a contar
De tin marín de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Yo no fui fue tete
Pégale pégale que éste fue...y éste también
Este es el juego de do pingüé
Cúcara mácara títere fue

Si a ti te toca al centro irás
Y como un robot hay que caminar
¡alto todos! Yo voy a contar
De tin marín de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Yo no fui fue tete
Pégale pégale que éste fue

Este es el juego de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Si a ti te toca al centro irás
Y como chimpancé tú vas a bailar
¡me toca a mí y yo voy a contar!
De tin marín de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Yo no fui fue tete
Pégale pégale que éste fue

Este es el juego de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Si a ti te toca al centro irás
Y música disco tienes que bailar
¡alto todos! Yo voy a contar
De tin marín de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Yo no fui fue tete
Pégale pégale que éste fue

Este fue el juego de do pingüé
Cúcara mácara títere fue
Nos despedimos adiós adiós
Fue divertido pero se acabó.



Luego escoge un juego tradicional de tu agrado y empieza a realizar variantes en cuanto a su letra o mímica o ritmo musical, intentándolo varias veces hasta que logres crear tu JUEGO PRE-DRAMÁTICO.

Planifica:

Responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué juego tradicional escogerás para tu juego pre-dramático?
- ¿Qué variantes agregarás o cambiarás a tu juego pre-dramático?
- ¿Utilizarás música o efectos de sonido?
- ¿Qué beneficios generará en tu familia el juego que crearás?

¡Reto de hoy!

Crea tu secuencia de tu juego pre-dramático inspirado en un juego tradicional probando una y otra vez hasta que te sientas a gusto con tu propuesta. Muéstrale a algún familiar el juego que creaste para recibir sugerencias de mejora. Realiza los ajustes, de ser necesario. Reúne a tu familia para que juntos realicen tu propuesta y practiquen el juego pre-dramático como distracción y aprendizaje en beneficio de su bienestar emocional, y explícales cómo fue tu proceso de creación, luego grabarás en un video tu juego creado y lo enviarás a tu docente.

Pregúntales cómo se sintió a tu familia al realizar el juego. Registra la realización de tu juego pre-dramático mediante fotografías para incluirlas en tu bitácora que estas realizando en otras áreas.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Evalúa tu desempeño en el desarrollo de tu aprendizaje para ello responde las siguientes preguntas:

¿Qué has aprendido?



Empty green box for response

¿Cómo has superado las dificultades?



Empty green box for response

¿Qué actividades disfruté más?



Empty green box for response

Recursos 

- <https://www.youtube.com/watch?v=5Ey5f32j1d0&list=RD5Ey5f32j1d0&index=1> Video Juego Do pingüe
- <https://www.youtube.com/watch?v=Qzlwby2Gx0U> Video
- <https://www.youtube.com/watch?v=gSI8nPxr2tQ&list=RD5Ey5f32j1d0&index=22> Canción Letra De Don Pingüe
- https://www.ecured.cu/Juegos_Tradicionales





Av. América Sur 2870 - Trujillo 130008
Central GRELL: (+044) 232322
grell@regionlalibertad.gob.pe

