



GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)
Nuestra escuela: una opción para la vida
PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL

Código	PENP - 01
Versión	001
Fecha	18/03/2020
Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Artes: Lina Gil Tecnología: Sandra Ramírez Edu.Física: Nelson González.	GRADO	Octavo
----------------	--	--------------	--------

ASIGNATURA	Artes, Ed. Física, Tecnología		
-------------------	-------------------------------	--	--

Correo electrónico de contacto	Artes: Lina Gil: lina.gil@sabiocaldas.edu.co Tecnología: Sandra Ramirez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co EDU. FISICA: Nelson González: nelson.gonzalez@sabiocaldas.edu.co		
---------------------------------------	---	--	--

Fecha de envío	1 de Junio	Fecha de entrega	5 de Junio
-----------------------	------------	-------------------------	------------

Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas		
--	---------	--	--

TEMA	Juegos autóctonos		
-------------	-------------------	--	--

Contextualización

Los Juegos autóctonos

Hay juegos que son autóctonos u originarios de un lugar específico, e incluso se juegan solo en ese lugar. Es el caso del juego de pelota azteca, que se practicaba en la cultura mesoamericana de México.

Recibía el nombre de tlachtli y tenía un fin religioso y muy sangriento. Otros son la cucaña (Islas Canarias), la pelota vasca (País Vasco) o el cricket (Inglaterra).



En la actualidad quedan muy pocos juegos autóctonos puros, que se practiquen solo en una determinada región o país. El gurrufío es ejemplo de esto, dado que solo se juega en Venezuela.

El gurrufío es un juguete tradicional venezolano compuesto por una tapa de botella de gaseosa aplanada y ensartada a través de dos

orificios en un pabilo o cuerda.

En Latinoamérica, los juegos tradicionales suelen ser manifestaciones culturales que se han transmitido de generación en generación, y son producto del proceso de mestizaje e integración de los pueblos.

Hay comunidades indígenas en donde aún se mantienen y practican juegos autóctonos, pero estos son menos conocidos.

Características principales

– Son originarios del lugar donde se juegan.

- Sirven para desarrollar habilidades motrices básicas y específicas, y contribuyen a mejorar la capacidad de coordinación.
 - Forman parte de la cultura popular y tienen un origen ancestral.
 - Sirven para ocupar el tiempo libre y la práctica del ocio sano.
 - Contribuyen a la integración social y al rescate de la identidad y los valores culturales propios.
 - Son juegos simples que estimulan la creatividad y la imaginación.
 - Estimulan valores de cooperación, compañerismo, respeto, superación y la sana competencia.
 - Por lo general se realizan con el cuerpo y con elementos disponibles en la naturaleza.
 - Pueden ser individuales o colectivos.
- Hay decenas de juegos autóctonos y tradicionales en muchos lugares del mundo que utilizan objetos para su ejecución. Ejemplo de estos son la cuerda, el trompo, las canicas y las carreras de sacos, entre otros.
- También hay otros que se juegan solo con el cuerpo y la mente, como es el caso de piedra, papel o tijera, o el juego de pares o nones.



Descripción de la actividad sugerida

1. Indaga sobre un juego autóctono; procedencia, reglas del juego, antigüedad y realiza un video en el que lo expongas de una manera creativa, Sigue las recomendaciones:
 - No debe exceder 3 minutos
 - Debes ser recursivo y dar un ejemplo del deporte en acción.
 - Piensa el atuendo más adecuado para tu presentación.
 - Debes presentarlo como la sección deportiva de un noticiero.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://www.radionacional.co/noticia/cultura/los-juegos-infaltables-infancia-los-colombianos>
https://youtu.be/Xc_Gn4Q-6tl

Criterios de Evaluación

Artes: Recrea un video similar a la sección deportiva de un noticiero.

Tecnología: Plantea soluciones a situaciones cotidianas, por medio de aplicaciones tecnológicas utilizadas en nuestros días.

Ed. Física: Ubica y expresa con su cuerpo manejo del espacio y tiempo.