



PLAN DE MEJORAMIENTO Y PROFUNDIZACIÓN 2024

	ÁREA / ASIGNATURA	EDUCACIÓN FÍSICA			GRADO	DÉCIMO
	DOCENTE	ALEXANDER RAMIREZ PRADA			CURSOS	1001-1002
	SEDE	A	JORNADA	TARDE	PERIODO	1

1. MEJORAMIENTO	
PARA	ESTUDIANTES QUE REPROBARON LA ASIGNATURA
NOTA MÁXIMA	3.5

A. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE MEJORAMIENTO:

ACTIVIDADES	CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN
1. Elaborar una cartilla con 20 juegos creados o modificados por usted que y se puedan aplicar en las clases de Educación Física del colegio 2. Preparar la sustentación para la fecha indicada, será por medio de preguntas sobre el trabajo realizado.	El trabajo debe ser realizado en hojas blancas, y a mano. Cada juego debe tener las siguientes partes: <ol style="list-style-type: none"> Nombre del juego Objetivos del juego Materiales Reglas del juego Descripción detallada del juego Esquema gráfico explicando el juego.

B. CRITERIOS PARA SU EVALUACIÓN:

COMPONENTE DEL PLAN	PORCENTAJE	FECHA DE ENTREGA
ACTIVIDADES	50 %	SEGÚN HORARIO ESPECIAL
SUSTENTACIÓN	50%	

2. PROFUNDIZACIÓN	
PARA	ESTUDIANTES QUE APROBARON LA ASIGNATURA
NOTA MÁXIMA	5.0

A. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE PROFUNDIZACIÓN:

ACTIVIDADES	CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN
-------------	--------------------------------

<p>1. Realizar un cuadro comparativo con los 3 conceptos de juego, de deporte. 2. Consultar otras fuentes si es necesario. 3. Realizar un cuestionario de 15 preguntas con sus respectivas respuestas.</p> <p>Preparar la sustentación para la fecha indicada, será por medio de preguntas sobre el trabajo realizado.</p>	<p>El trabajo debe ser presentado en hojas blancas y a mano.</p>
--	--

B. CRITERIOS PARA SU EVALUACIÓN:

COMPONENTE DEL PLAN	PORCENTAJE		FECHA DE ENTREGA
ACTIVIDADES	50%	100%	SEGÚN HORARIO ESPECIAL
SUSTENTACIÓN	50%		

MEJORAMIENTO para los estudiantes que **REPROBARON** la asignatura y requieren fortalecer su aprendizaje.
PROFUNDIZACIÓN para aquellos que **APROBARON** y tienen la posibilidad de mejorar su desempeño académico.
Lo anterior, de acuerdo con los criterios establecidos en el SIEE - Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes año 2024.

TEXTO DE APOYO

1. Introducción

Normalmente cuando nos disponemos a definir el término *deporte*, son numerosos los aspectos, características y nociones que se nos vienen a la mente. La gran complejidad de este concepto ha suscitado cierta divergencia a la hora de ser definido por los distintos autores, lo cual, unido a su evolución en el tiempo y en las distintas sociedades, ha hecho que su definición tenga cierto carácter dinámico y coyuntural. Igualmente ocurre lo mismo cuando hablamos de sus características, orientaciones y clasificaciones. A continuación realizaremos un repaso de cómo han ido evolucionando estos aspectos en las últimas dos décadas, a través de las aportaciones realizadas por los autores más relevantes y estudiosos de esta cuestión.

2. Concepto de Deporte

Actualmente, debido al gran auge de la actividad físico-deportiva, el deporte es analizado desde diferentes puntos de vista, ya sea desde el ámbito cultural como el científico. De este modo el deporte es estudiado por la sociología, la filosofía, la biomecánica, la educación, la historia, etc. Como afirma García Ferrando (1990: 29), el deporte abarca las distintas manifestaciones en diversos órdenes de nuestra sociedad, de manera que en los últimos años se habla de la industria deportiva como grupo diferenciado que ofrece actividades de distracción, entretenimiento, espectáculo, educación, pasatiempo y, en general, bienes y servicios relacionados con el ocio y la actividad física, competitiva y recreativa.

El término deporte, con el que en la actualidad nos referimos a algo tan claro y que evidencia un fenómeno sociocultural y educativo por todos conocidos, es una de las palabras más polémicas, además de ser uno de los términos más fascinante y complejo (Paredes, 2002).

En este sentido cabe destacar, pues, la de la gran complejidad a la hora de definir un concepto como el de deporte, ya que abarca la mayoría de los ámbitos de la vida humana (económico, social, político, educativo, etc.), de hecho, José María Cagigal (1981: 24) nos comenta que "*todavía nadie ha podido definir con general aceptación en qué consiste el deporte*". Al respecto, Olivera (2006), nos dice que aunque ha habido una gran cantidad de intentos por parte de asociaciones del deporte, autores de renombre y de organizaciones académicas internacionales, para definir el concepto, éste, por su complejidad simbólica, realidad social y cultural, resulta indefinible. También para Hsu (2000), es muy difícil definir el concepto deporte de una forma clara.

Según Piernavieja (1969), el uso casi repentino y hasta casi abusivo del vocablo deporte ha hecho confusa la comprensión de un acto que, tradicionalmente, ha aparecido lleno de sencillez y naturalidad.

Si consultamos el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española (1992:482), nos encontramos con que en su primera acepción el término *deporte* significa "recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre". Mientras que en su segundo significado hace referencia a la "actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas". Como podemos comprobar, el término *deporte* se caracteriza por los siguientes aspectos: actividad física y mental, reglas o normas, competición, diversión, juego. Todos estos aspectos nos van a facilitar un primer acercamiento al concepto de *deporte*.

Atendiendo a lo que nos dice el Diccionario de las Ciencias del Deporte (1992:574-575) y relacionado con lo expuesto al principio de este apartado, lo primero que nos aclara éste es el hecho de que no es posible delimitar esta noción con precisión, debido al uso diverso y corriente de la misma. Incluso más adelante nos advierte de que la comprensión del concepto *deporte* está sometida a modificaciones históricas y de que no puede determinarse de una vez por todas. Como podemos comprobar este diccionario no hace referencia a una definición concreta del término *deporte*, pero, sin embargo, alude a los distintos ámbitos en donde se practica el mismo y a las diferentes concepciones del mismo. De esta manera, el deporte se practica en: *disciplinas deportivas* (clubes deportivos, Federaciones Deportivas, etc.), *la escuela* (deporte escolar), *ámbitos higiénicos y sanitarios* (deporte recreación, deporte de compensación, etc.), *instituciones específicas* (deporte de empresas, deporte universitario, etc.), *grupos de personas con características típicas* (deporte femenino, deporte para niños, etc.), *formas de organización (artística)* (danza, bailes de salón, etc.). Por último, este diccionario nos muestra las características esenciales del *deporte*, las cuales son: performance, competición y reglas. Por su parte, Piernavieja (1966) señala que, la cuna de la palabra deporte fue la lengua provenzal y de ella pasa a otras leguas romances, como el francés y el castellano. <https://www.efdeportes.com/efd138/concepto-y-clasificaciones-del-deporte-actual.htm>

JUEGO

Introducción

El juego ha estado unido siempre a todos los colectivos socio-culturales a lo largo de la historia, siendo una actividad inherente al ser humano. Etimológicamente, la palabra "juego" proviene de dos vocablos. Por un lado, *Jocus/Iocus/Iocare*, que es consecuencia de la evolución del latín a las lenguas romana o latín del pueblo y que es sinónimo de términos como ligereza, frivolidad, pasatiempo, broma o diversión. Por otro lado, *Ludus-Ludere*, cuya transcripción viene a definirse como la acción propia de jugar. A este término de raíz latina se le pueden asociar otra serie de conceptos propios del juego como son los juegos infantiles, juegos de azar, de recreo, la competición o la representación teatral entre otros (Huizinga, 1972).

La importancia concedida al juego no es algo nuevo, o de nuestro tiempo. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3.000 a.C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En la Grecia clásica, el juego formaba parte de la formación del ciudadano, siendo Aristóteles o Platón quienes destacaron su gran valor educativo. Sin embargo, desde entonces existe un vacío en el pensamiento en torno al juego, sólo roto por educadores como Quintiliano, dentro del pensamiento romano, que considera el juego como una actividad vinculada a la vida infantil y que contempla la necesidad de que el proceso educativo se inserte en un contexto lúdico; o por Tomás de Aquino, que atribuye al juego un valor funcional como actividad física que proporciona descanso psíquico (Omeñaca y Ruiz, 2009).

No será hasta finales del siglo XIX cuando se inicien los primeros estudios teóricos sobre el juego: en este momento surgen los planteamientos relativos al por qué de la actividad lúdica. Estos acontecimientos aparecen vinculados al acercamiento sistemático a la infancia como motivo de estudio (Omeñaca y col., 2009).

En el siglo XX, muchos autores han estudiado el juego como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje del niño, sobre todo a raíz de las teorías de Piaget, las cuales relacionan la evolución del desarrollo del niño debido a la relación de éste con el juego, de manera, que en cada etapa del desarrollo, el juego tiene unas determinadas características (Huizinga, 2005).

Por otro lado, el juego no es el mismo en todas las edades, éste evoluciona con el desarrollo cognitivo, social y motor del niño. Así pues, Ortí (2004) diferencia una serie de periodos lúdicos que determinan la organización del juego:

- a. Periodo de ludoegocentrismo (2-6 años). Se dan juegos sencillos, individuales, totalmente egocéntricos, en los el niño se dedica a explorar las diversas posibilidades que tiene de actuar con los objetos y las personas. Por ser los que poseen una estructura interna más simple, se les denomina juegos de organización simple.
- b. Periodo de competición y cooperación ludopráctica (6-12 años). Los juegos se desarrollan fundamentalmente en grupo con la participación de todos los niños de la misma edad. Cada vez cobra mayor importancia las reglas, primero como normas muy sencillas y más adelante como algo codificado. Aparece la noción de competición motriz. El tipo de juego que en este periodo predomina es el juego de proeza, por medio del cual el niño trata de sobresalir del resto. Más adelante esta competición pasa a ser cooperación. Los juegos de este nivel son de organización media. Dentro de este periodo podemos hablar de:
 - o El juego reglado y social (6 a 8 años/Primer ciclo de Primaria), caracterizado por una independencia respecto a los adultos y las agrupaciones con otros compañeros para jugar igualmente en base a unas normas establecidas por ellos mismos.

- El juego competitivo (8 a 10 años/Segundo ciclo de Primaria), del cual podemos destacar la consolidación de las relaciones sociales y la predilección por la competición. Igualmente se hace más visible la diferenciación sexual entre niños y niñas, lo cual justifica la necesidad de incluir juegos de tipo cooperativo.
 - El juego de ejercitación (10 a 12 años/Tercer ciclo de Primaria), en el que es destacable el perfeccionamiento de la práctica lúdica, el inicio de los juegos deportivos y una mayor diferenciación entre niños y niñas, siendo completamente necesario establecer juegos desde una perspectiva coeducativa e integradora.
- c. Periodo de establecimiento y desarrollo del acuerdo ludopráxico (a partir de los 12 años). Los niños empiezan a aceptar el pacto grupal con todas sus consecuencias. Progresivamente se desarrollan en grupo los juegos más organizados y se inician los deportes colectivos. Los juegos ya son de una organización elevada, quedando regulado minuciosamente todo.

Respecto a las clasificaciones de los juegos, éstas son muchas y variadas, así pues, históricamente podemos hacer referencia a clasificaciones como las siguientes:

- Según la edad o crecimiento (Chateau, 1973) los clasifica en: reglados y no reglados.
- Según la evolución intelectual (Piaget, 1956) los clasifica en: de ejercicio, simbólico y de reglas.
- Según Caillois (1979) se clasifican en: agón (juegos de competición), alea (juegos de azar y fortuna), mimicry (juegos de representación e imitación), ilinx (juegos de equilibrio o vértigo).

Otra clasificación más actual es la propuesta a raíz de Parlebas (1981) y continuada por otros autores como Lagardera y Lavega (2003). En este sentido, la praxiología motriz o ciencia de la acción motriz (Parlebas, 1981, 1988, 2001) ofrece bases epistemológicas sólidas para generar conocimiento científico en torno al juego motor. Cada juego se puede concebir como un sistema praxiológico (Lagardera y col., 2003; Parlebas, 1981, 1988), portador de una 'lógica interna' que orienta al alumnado en un sistema de relaciones de acuerdo con las condiciones que establecen las reglas. Cualquier alumno al intervenir en un juego deberá conocer, respetar y adaptarse a la "lógica interna" de ese juego, aunque cada persona protagonizará respuestas motrices diferentes según sus características personales, culturales o sociales. Estos aspectos externos a las reglas del juego forman parte del concepto de "lógica externa" (Parlebas, 1981). A partir del concepto de "lógica interna", Parlebas (1981) elabora una clasificación sistémica de los juegos deportivos. A partir del criterio de "interacción motriz", se establecen cuatro grupos de juegos o "dominios de acción motriz" (Lagardera et al., 2003):

- a. Juegos psicomotores, los cuales se definen como un conjunto de prácticas en las que no hay interacción motriz. El protagonista interviene sin tener ningún oponente que le perjudique o compañero que le ayude en la realización de acciones motrices. La intervención está ausente de cualquier interacción motriz con otros participantes. Algunos ejemplos de este tipo de juegos serían el salto de longitud, el salto de altura, los bolos, la rayuela o el salto de cuerda individual.
- b. Juegos sociomotores de oposición, en donde al menos hay un jugador que ejerce una influencia sobre la acción a desempeñar por otro jugador, oponiéndose a la misma o perjudicando su acción. Por ejemplo, juegos de perseguir y capturar a un adversario, lucha de gallos o pulso gitano, deportes como el judo, el tenis o la esgrima.
- c. Juegos sociomotores de cooperación y oposición, en los cuales varios jugadores que forman parte de un equipo deben enfrentarse y superar a otros adversarios, generalmente también organizados en equipo. Serían los denominados coloquialmente deportes de equipo como el baloncesto o el fútbol, o bien juegos predeportivos adaptados como el balón prisionero, el juego de los diez pases o el pichi.
- d. Juegos sociomotores de cooperación, en donde al menos hay un jugador que ejerce una influencia sobre la acción a realizar, ayudando o facilitando la consecución del objetivo (existe una interacción de ayuda entre los participantes). En este caso encontramos juegos como bailar una danza colectiva, pasarse la pelota sin que toque el suelo o bien realizar figuras corporales en el acrosport.

Por lo tanto, la lógica interna de cada juego desencadena conductas motrices distintas asociadas a estrategias originales adoptadas por cada jugador. En definitiva, todo juego dispone de un orden o estructura subyacente que regula y orienta las posibles acciones motrices que se pueden experimentar.

El objetivo del presente artículo es realizar una aproximación al concepto de juego en base a diferentes autores destacando su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. <https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm>