



PLAN DE MEJORAMIENTO Y PROFUNDIZACIÓN 2024

	ÁREA / ASIGNATURA	Educación Física, recreación y deporte			GRADO	DECIMO
	DOCENTE	Francisco Javier Rodríguez García			CURSOS	1003 - 1004
	SEDE	A	JORNADA	Tarde	PERIODO	1

1	
PARA	
NOTA MÁXIMA	3.5

1. PLAN DE MEJORAMIENTO PARA ESTUDIANTES QUE REPROBARON LA ASIGNATURA

Logros

1. Demuestra sentido de pertenencia con la institución, cumpliendo con el manual de convivencia y el pacto institucional.
2. Planea, expone y ejecuta con calidad y liderazgo actividades deportivas.
3. Participa de manera activa y consciente de las actividades propuestas por los compañeros.

El juego Johan Huizinga: "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural"

Por [Literary Somnia](#) / febrero 2, 2019

Homo Ludens de Huizinga

El juego es la parte inherente de la humanidad y Johan Huizinga realiza toda una exposición detallada bajo el título, a continuación se pretende resumir el capítulo de: "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural" En este artículo se detalla: ¿Qué es Juego, cuál es su entorno y lo que significa? así como su importancia en [la literatura](#)

Huizinga sostiene la tesis de que el juego puede ser el fundamento de la cultura. Además, las grandes ocupaciones están limitadas por el juego para el acto de jugar es consustancial a la cultura humana.

Porque además de homo sapiens y homo faber, el hombre es también homo ludens.

Huizinga menciona que el juego es el elemento más viejo que la cultura y abarca el mundo animal y el mundo humano.

Huizinga define el juego como una: "acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" en la vida corriente".

Teoría del juego según Huizinga

Teoría del juego según Huizinga menciona que la presencia del mismo no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo. Además no es un hecho superfluo, es decir, el ser humano juega y sabe que juega; es por tanto, algo más que un ser racional, puesto que el juego es irracional.

De alguna forma, el juego empieza donde la biología y la psicología acaban. Como se ha mencionado anteriormente, Es una estructura previa a la cultura. Es una cualidad determinada de la acción, que se diferencia de la vida "corriente."

La tesis de J. Huizinga en su *Homo ludens* es que el ser humano propende de forma natural al juego, y gracias a los juegos crea no sólo las reglas de éstos, sino también las del derecho y las normas básicas de la cultura y la convivencia.

No hay nada más serio que el juego. El juego es el germen de la cultura, de la civilización. Mediante los juegos creamos y aprendemos normas, y las normas son el esqueleto invisible de la civilización. No habría civilización y cultura sin normas, sin acuerdos, sin convenciones sociales.

¿Cuáles son las características del juego Según Huizinga ?

Según Huizinga las principales características son las siguientes:

1. La primera característica es su naturaleza libre, es decir, la libertad.
2. Es un escape, no es vida "corriente" sino una esfera temporal de actividades que poseen tendencia propia.
3. Es una actividad que se realiza dentro de determinados límites de tiempo y espacio.
4. Dentro del juego existe un orden propio y absoluto, es decir, el juego crea orden y es orden.

5. Se caracteriza por la tensión , ya que esto quiere decir incertidumbre o azar.

6. Cada un tiene sus propias reglas que son lo que van a delimitar lo válido o inválido dentro del mundo provisional.

Según Huizinga el concepto del juego, en su aspecto formal, es un accionar libre ejecutada dentro de un tiempo y espacio, que es sentida como si fuera parte de la vida corriente, que a pesar de todo absorbe al jugador.

Además, mediante ellos, se realizan los acontecimientos representados y ayuda al orden del mundo a sostenerse. Pero eso su significado va más allá, es decir, significan algo más, porque de las formas de este juego cultural ha nacido el orden de la comunidad de los hombres, las instituciones de su primitiva forma estatal.

Referencia

HUIZINGA, Johan. "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural" en; Humo ludens. Alianza Editorial: Madrid 1984; 11-42

A. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE MEJORAMIENTO:

ACTIVIDADES	CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN
1. Ingresar al canal https://www.youtube.com/@physedgames seleccionar un juego para ser explicado en clase, coordinar con los compañeros de 1003 y 1004 para que no se repita. 2. Retratar el juego en un pliego de cartulina Blanca en Ingles. 3. Preparar la exposición y aplicación del juego en clase teniendo como tiempo límite 15 minutos.	1. Un pliego de cartulina BLANCA con márgenes, rotulo realizado con marcador, colores, micropunta, con buena ortografía, sin tachones ni enmendaduras, marcado con su nombre y curso. 2. La actividad será presentada en ingles tanto la cartelera como la aplicación del juego SIN USO DE CELULAR! 3. Coordinar con los compañeros de 1003 y 1004 el juego escogido para que ninguno repita!

B. CRITERIOS PARA SU EVALUACIÓN:

COMPONENTE DEL PLAN	PORCENTAJE	FECHA DE ENTREGA
Cartelera	30	SEGÚN HORARIO ASIGNADO
Exposición y aplicación	70	

2. PLAN DE PROFUNDIZACIÓN

1. PLAN DE MEJORAMIENTO

NOTA MÁXIMA ESTUDIANTES QUE REPROBARON LA ASIGNATURA

A. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE PROFUNDIZACIÓN:

ACTIVIDADES	CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN
1. Ingresar al canal 2. https://www.youtube.com/@physedgames 3. seleccionar un juego para ser explicado en clase, coordinar con los compañeros de 1003 y 1004 para que no se repita. Retratar el juego en un pliego de cartulina Blanca en Ingles. 4. Preparar la exposición y aplicación del juego en clase teniendo como tiempo límite 15 minutos.	1. Un pliego de cartulina BLANCA con márgenes, rotulo realizado con marcador, colores, micropunta, con buena ortografía, sin tachones ni enmendaduras, marcado con su nombre y curso. 2. ¡La actividad será presentada en ingles tanto la cartelera como la aplicación del juego SIN USO DE CELULAR! 3. ¡Coordinar con los compañeros de 1003 y 1004 el juego escogido para que ninguno repita!

B. CRITERIOS PARA SU EVALUACIÓN:

COMPONENTE DEL PLAN	PORCENTAJE	FECHA DE ENTREGA
ACTIVIDADES	40	SEGÚN HORARIO ESPECIAL
SUSTENTACIÓN	60	

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.