

Dimensión No. 3 Educación

“Juego limpio”

Espacios recreativos



RESULTADO AL QUE CONTRIBUYE:

- Fomentar valores como la inclusión, el respeto y el liderazgo.
- Promover la actividad física y mejorar las habilidades deportivas.
- Fortalecer el desarrollo emocional, intelectual y social.
- Brindar espacios de recreación para el desarrollo integral.

TEMA:

3.2. Participación de niñas, niños y adolescentes entre 6 y 17 años en el Programa Juego Limpio.

OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN:

Mi familia logrará:

- Conocer el Programa Juego Limpio.
- Inscribir a las niñas, niños y adolescentes entre 6 y 17 años en el Programa Juego Limpio.
- Identificar los beneficios del deporte y el juego en el desarrollo emocional, intelectual y social en las niñas, niños y adolescentes.

DIRIGIDO A:

- La familia.



CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y PRÁCTICAS A PROMOVER

¿DE QUÉ MANERA SE PROMUEVE EL CAMBIO DE COMPORTAMIENTO?



CONOCIMIENTOS:

- Mi familia conoce los beneficios del deporte y el juego en el desarrollo emocional, intelectual y social de las niñas, niños y adolescentes.



ACTITUDES:

- Mi familia valora que niñas, niños y adolescentes participen en actividades del Programa Juego Limpio.



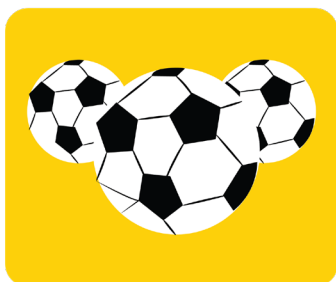
PRÁCTICAS:

- Mi familia inscribe y permite que niñas, niños y adolescentes asistan al programa Juego Limpio.
- Mi familia acompaña amorosamente a las niñas, niños y adolescentes para que participen en el Programa Juego Limpio.



ESTRATEGIA METODOLÓGICA

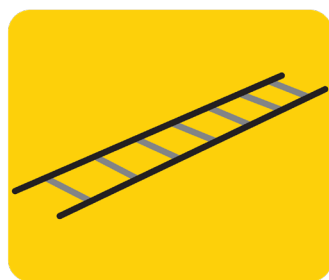
¿Cuáles son los recursos y materiales que se necesitan?



Balones o Pelotas.



Conos



Escalera de
agilidad



Gabachas u otra
forma de distintivo



Tarjeta celeste



Cartulinas, marcadores, tijeras
y masking tape

¿Cuál es el tiempo aproximado de desarrollo?



1 hora en grupo de varias familias.

Previo a desarrollar esta guía, debe contar con información sobre a dónde o con quién pueden hablar las familias para inscribir a sus hijas e hijos, horarios, fechas, etc.



ENTRADA: A PARTIR DE LA EXPERIENCIA

- Juego: “Corre, piensa y responde”. Esta será la parte de calentamiento, el acondicionamiento que precede al aprendizaje y al esfuerzo físico.
- Con sus gabachas puestas, organizar a los jugadores en una fila, este será el punto de partida y de retorno, la distancia debe ser lo más larga posible, según el espacio disponible. Los jugadores deberán dar su mayor esfuerzo para llegar de un punto a otro, llevando un balón con la pierna hábil de ida y de vuelta.
- Al regresar al punto de partida, deberán responder una pregunta antes de pasar el balón al siguiente participante, quien repetirá la actividad.
- Preguntas:
 - ◇ ¿Cuál es tu juego favorito?
 - ◇ ¿Te gustaría jugar más ahora? ¿Por qué?
 - ◇ ¿Qué juegas con tus amigas y amigos?
 - ◇ ¿Piensas que las niñas y niños de tu comunidad tienen espacios adecuados para aprender jugando?
 - ◇ ¿Por qué es bueno el juego?
 - ◇ ¿Qué juegos recomendarías a otras niñas y niños?



Al finalizar explique qué es Juego Limpio. Explique que el Programa Juego Limpio busca el trabajo en equipo y la creación de espacios en dónde se cultiven principios y valores como la empatía, el respeto, la inclusión, el liderazgo, la honestidad y la comunicación asertiva. Explicar cómo funciona el Programa, en dónde se desarrolla, quiénes participan, entre otros.



DESARROLLO: APRENDIZAJES

- Juego: “Rally”. Ahora se desarrollarán los aspectos técnicos y tácticos para el entrenamiento de nuestras mentes y de nuestro cuerpo para el juego.
- Seleccionar a una persona entre los jugadores para que desempeñe el rol de árbitro. Su tarea será motivar a los participantes y, además, contará con una tarjeta celeste que podrá utilizar en cualquier momento del juego para reconocer y destacar las buenas acciones de los jugadores.
- Formar parejas de forma voluntaria o con una dinámica. Cada pareja debe completar unos retos deportivos que se les indicará, explicar que, si uno de los integrantes no puede completar una prueba, la otra persona debe ayudarla/o, lo importante es el apoyo mutuo y el trabajo en equipo. La o el árbitro felicitará a los jugadores que se apoyen durante el rally utilizando la tarjeta celeste y dando palabras alentadoras para continuar con el juego.



- **Reto No. 1:** Los dos jugadores en un espacio delimitado por los conos, estarán trotando y dando pases con la pelota o el balón constantemente.
- **Reto No. 2:** El jugador que patea debe ir con velocidad por la pelota o el balón y entregarlo a su compañera o compañero..
- **Reto No. 3:** Con la pelota o el balón en la mano, los jugadores deberán pasarlo mencionando una letra del abecedario, el jugador que recibe el balón deberá decir un animal, objeto o nombre con la letra que mencionó su compañera o compañero.
- **Reto No. 4:** Una persona se venda los ojos y la otra es el líder, el líder debe guiar a la pareja a través de un recorrido previamente establecido (usando los conos y escaleras de agilidad), utilizando solo su voz. Turnar el rol de líder con la otra persona.



DESARROLLO: APRENDIZAJES

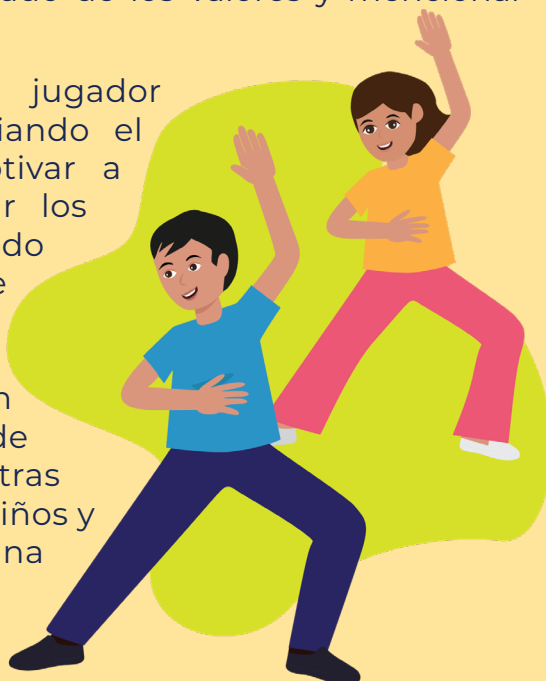
- La pareja que complete mejor las actividades será la ganadora y se le felicitará con la tarjeta celeste.
- Al terminar la actividad, reflexionar con todos los participantes, adaptando las siguientes preguntas al rango de edad:
 - ◇ ¿Cómo el apoyo del compañero o la compañera marcó la diferencia para terminar los retos?
 - ◇ ¿Cuál fue el reto que más les costó hacer? ¿Por qué?
 - ◇ ¿Consideran que su pareja se comunicó con ustedes de manera que pudieran lograr lo que se les pedía? ¿Por qué?
 - ◇ ¿Qué habilidades fueron necesarias para guiar con éxito a la pareja?
 - ◇ ¿Cómo se sienten después de haber realizado estas actividades?
 - ◇ ¿Qué piensan sobre la actitud del árbitro durante el juego?





CIERRE: COMPROMISO GRUPAL / FAMILIAR

- Juego: “Los valores de hoy”. Por último, una vuelta a la calma y reflexión sobre lo aprendido, este es un momento de relajación física y mental.
- Formar un círculo con todos los participantes. Enumerar a cada participante, en orden, cada uno debe dirigir un ejercicio de estiramiento, que todo el grupo imitará. Si algún jugador no conoce un ejercicio, brindarle apoyo sugiriendo uno. Tomar un tiempo prudente entre cada ejercicio.
- Mientras el grupo hace estiramientos, reflexionar sobre los valores de respeto, inclusión y liderazgo, el trabajo en equipo, la motivación que dio la o el árbitro y los beneficios del deporte en el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes. También motivarlos a explicar el significado de los valores y mencionar cómo aplicarlos a la vida.
- Por último, solicitar a cada jugador que realice un cartel anunciando el Programa Juego Limpio. Motivar a los participantes para realizar los carteles en su idioma, incluyendo información sobre a dónde ir o con quién hablar para inscribirse, días, horarios, etc. Este cartel debe colocarse en sus casas o en lugares visibles de la comunidad para motivar a otras familias a inscribir a las niñas, niños y adolescentes en el Programa. Una vez terminados los carteles, presentarlos a todos los participantes.



Las intervenciones que forman parte de Mano a Mano son completamente gratuitas. Cualquier cobro o solicitud de pago debe ser denunciado.

