



# I.E.D. ESCUELA NORMAL SÚPERIOR

## SEGUNDO PERIODO ACADÉMICO 2021

### GUÍA PEDAGÓGICA

#### ASIGNATURA/AS: Desarrollo Humano, Ética y valores humanos, Educación Religiosa

**NOMBRE DEL DOCENTE(S):**

- Javier Leonardo Cifuentes  
 Gladys Rincón Pedraza  
 Kenier Iván Téllez López  
 Elsa Inés Morales.  
 Ingrid Romero Peña  
 Docente Pendiente Lengua castellana  
 Docente Pendiente ética y Religión

**GRADO:**

**Séptimo**  
 701 – 702 – 703 – 704 – 705 - 706.

**FECHA INICIO:**

**Abril 05 del 2021.**

**FECHAS DE ENTREGA DE TRABAJOS Y FINALIZACIÓN DE PERIODO:**

26 al 30 de abril: **Actividad 1 y actividad 2.**  
 10 al 14 de mayo: **Actividad 3 y actividad 4.**  
 31 de mayo al 4 de junio: **Actividad 5 y actividad 6.**  
 08 al 11 de junio: **Semana de evaluación final y definitiva para el segundo periodo académico.**

**Guía con apoyo y revisión de:**

Valentina Díaz Castro

**ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA:**

El / la estudiante deberá formar y tener una identidad, a ella integrar su personalidad, comprender y apreciar el aporte que la experiencia religiosa y el desarrollo humano le otorgan a esta etapa de su crecimiento.

**NÚCLEO PROBLÉMICO:**

**Educación Religiosa – Ética y Valores:** ¿cuáles y qué significan los nuevos estilos y/o tipos de vida familiar en la sociedad actual?  
**Desarrollo Humano:** ¿Cuáles son los conceptos que circulan en el ámbito pedagógico alrededor del concepto “el juego como estrategia de aprendizaje”?

**HABILIDADES ESPECÍFICAS QUE VA A DESARROLLAR EL ESTUDIANTE:**

**Educación Religiosa – Ética y Valores:** Razonar, entender, representar acontecimientos, pensamientos, vivencias, construcción de ideas, información, asimilación, apropiación.  
**Desarrollo Humano:** Reconocimiento del juego como estrategias de formación y aprendizaje, aprendizaje mediante experiencias, nuevas formas de aprendizaje y enseñanza.

**INTEGRALIDAD, ACORDE AL MODELO PEDAGÓGICO INTEGRADOR CON ENFOQUE SOCIO CRÍTICO:**

**Proyecto de educación sexual y Cátedra de paz:** El/la estudiante se reconoce como sujeto de derecho y deberes.  
**Proyecto de aprovechamiento del tiempo libre:** Actividades extracurriculares, dentro del horario escolar y uso del ocio.  
**Plan escolar para la gestión de riesgo:** Ética el cuidado.  
**Plan de Comunicación:** Lectura, reflexión, análisis y entendimiento del manual de convivencia.  
**Artes:** Dibujo real y abstracto.  
**Ética y valores:** Nuevos estilos y/o tipos de vida familiar.

**NÚCLEOS TEMÁTICOS**

**Ética y Religión:** Nuevos estilos y/o tipos de vida familiar.  
**Desarrollo Humano:** El juego como método de aprendizaje.

**RECURSOS**

- Cuaderno.
- Lápiz.
- Colores.
- Regla.
- Borrador.
- Cartulina.
- Computador / PC.
- Programa Word.

- Correo electrónico (Gmail)
- Plataforma Classroom (para aquellos que cuentan con acceso a internet)
- WhatsApp.
- Cuadros según la actividad.
- Lectura del artículo sobre la familia.
- Lectura del juego.
- Formato de entrevista.
- Cuadro de aplicación del juego.
- Materiales y recursos para el juego elegido (parqués, dominó, lotería, ajedrez, cartas, ejercicio en casa, etc.)

### RUTA METODOLÓGICA

#### 1. DIALOGO DE SABERES (Saberes previos del estudiante y su familia):

**Actividad 1:** Dibuja gráfica y creativamente, en 6 viñetas tipo historieta, las experiencias, juegos en familia, actividades rutinarias personales típicas y actividades que no eran tan comunes pero ahora, por la situación causada por la contingencia del COVID-19, se han vuelto tradicionales y “normales” en el trabajo y estudio en casa.

–Con referencia a la historieta, ten presente que:

A: Vivencias hace referencia a los momentos alegres y agradables, que se han vivido en este tiempo donde el colegio se trasladó a la casa.

B: Juegos, hace referencia a la recreación que se ha hecho en tu familia, los juegos que han aprendido tus padres, tus abuelos, y las personas que conforman tu hogar.

C: Actividades rutinarias personales, hace referencia a las actividades que se realizan diariamente a nivel personal y familiar, esto incluye distribución de tareas del hogar, del cuidado de la familia y de responsabilidades académicas.

D: Actividades no tan comunes que ahora lo son, hace referencia a actividades que antes de la pandemia consideras que no eran tan recurridas y que ahora, lo son, incluye las nuevas celebraciones, las nueva forma de comunicación con maestros y compañeros, etc.

–Debes tener presente que para el desarrollo de la historieta es importante que los dibujos estén bien coloreados y llamativos, así mismo, demostrar evidencia de un diálogo claro y fácil de entender aquello que deseas dar a conocer.

–A continuación, te mostramos un formato para realizar tu actividad:

Escena 1 "Vivencias"	Escena 2 "Vivencias"	Escena 3 "Juegos"
Escena 4 "Vivencias"	Escena 5 "Actividades no tan comunes y que ahora lo son"	Escena 6 "Actividades cotidianas"

#### Actividad 2: (actividad personal)

Investiga y resuelve argumentativamente, con tus propias palabras, las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es la familia?
2. ¿Qué es la diversidad familiar?
3. ¿Qué es un tipo o estilo de familiar?
4. ¿Cuáles y cuántos tipos de familias existen actualmente? Explica cada una brevemente.
5. ¿Cuáles son las funciones de la familia?
6. ¿Qué prácticas de autocuidado adoptan en tu familia frente al COVID-19?
7. Plantea 1 (una) actividad y 1 (un) juego que consideres importante para tener y mantener a una familia unida y feliz.

**2. ESTRUCTURACIÓN DEL CONOCIMIENTO: (Conocimientos orientados por el maestro y desarrollados por el estudiante desde la habilidad propuesta). Se recomienda utilizar diferentes tipos de representación, rutinas de pensamiento, entre otras.**

**Actividad 3:** Busca y explica argumentativamente el concepto de familia, los 14 tipos de familia, las funciones de la familia y la familia en Colombia, para ello puedes apoyarte en el siguiente link: <https://www.lifeder.com/tipos-de-familia/>

1. Familias nucleares biparentales
2. Familias homoparentales
3. Familias monoparentales
4. Familias reconstituidas, ensambladas o compuestas
5. Familias de tres generaciones o extensas
6. Familias adoptivas
7. Familias de acogida
8. Familias sin hijos
9. Familia de abuelos
10. Familias con padres separados
11. Familia matrifocal
12. Familia comunal
13. Familias unipersonales
14. Familias con mascotas

Con base en la información consultada, realiza un collage fotográfico de tu familia, explica a qué tipo de familia pertenece, explicando sus características.

**Actividad 4:** Lee el texto titulado “el juego y los tipos de juego” (Anexo 1) y tomándolo como base, realiza un mapa conceptual donde se categorice:

- A. El concepto de juego.
- B. Las clases de juego que existen (Juego de mesa, juego deportivo, videojuegos).

**3. CONTEXTUALIZACIÓN Y APLICACIÓN DE SABERES. (Saberes aplicados en el contexto de estudio en casa).**

**Actividad 5:** A cada uno de los miembros de tu familia le vas a realizar una entrevista con base a las siguientes preguntas, teniendo como referencia el cuadro a continuación:

**Entrevista a la familia**

Nombre del integrante: \_\_\_\_\_

Rol del integrante:      Padre: \_\_\_\_\_      Madre: \_\_\_\_\_      Hermano(a): \_\_\_\_\_

Entrevista	
Pregunta	Respuesta
¿Para ti, cuál es la importancia de la familia?	
¿Con qué tipo de familia te identificas y por qué?	
Dentro tu papel en la familia, ¿cómo crees que aportas a una buena convivencia?	
En tu infancia ¿cuáles eran los favoritos con los que te divertías?	
¿Cuáles juegos aprendiste en familia antes y ahora?	

Esta entrevista la debes aplicar mínimo a 4 miembros de tu familia, te recomendamos que sean tus abuelos, tus padres o hermanos mayores. Con base a la información que agrupes en las entrevistas a realizar, responde las siguientes preguntas:

- A. ¿Crees que la concepción de familia es diferente o es igual para las personas que entrevista?
- B. ¿Cuáles juegos han pasado de generación en generación y cuales son diferentes?
- C. ¿qué estrategias o juegos crees que se pueden hacer en familia para pasar la lo días en casa?

**Actividad 6.**

1. Escoge dos (2) juegos de cualquier tipo puede ser de mesa o deportivo.
2. Enséñale a los miembros de tu familia cada uno de los juegos con base a la siguiente la información:

Juego en familia		
Nombre del juego		
Reglas del juego		
Recursos o instrumentos		
Instrucciones del juego		
Después de implementar el juego, realiza un análisis	Ventajas	
	Desventajas	
Escribe tu experiencia personal al enseñar y aplicar el juego con tu familia		

3. Graba un video del proceso de enseñanza del juego, y con tus palabras explícalo. Evidencia que jugaste con tu familia. El video debe durar como máximo 1 minuto y 30 segundos.

**NIVELES DE DESEMPEÑO**

**BAJO: BAJO (1.0 - 2.9)**

**Desarrollo Humano:** Se me dificulta reconocer los elementos que componen un juego y no logro realizar actividades lúdicas con mi familia.  
**Ética y religión:** Se me dificulta identificar y conceptualizar los nuevos estilos y/o tipos de vida familiar.

**BÁSICO: BÁSICO (3.0 - 3.9)**

**Desarrollo Humano:** Reconozco algunas estrategias lúdicas y didácticas para implementar con mi familia.  
**Ética y religión:** En ocasiones identifico y conceptualizo los nuevos estilos y/o tipos de vida familiar.

**ALTO: ALTO (4.0 - 4.5)**

**Desarrollo Humano:** Creo e implemento juegos didácticos y creativos para promover la convivencia en mi familia.  
**Ética y religión:** Identifico y conceptualizo algunos saberes de los nuevos estilos y/o tipos de vida familiar.

**SUPERIOR SÚPERIOR (4.6 - 5.0)**

**Desarrollo Humano:** Asocio el juego con mi contexto, de manera creativa y lúdica juegos reconociendo la importancia del mismo para las relaciones interpersonales.

**Ética y religión:** Identifico y conceptualizo los nuevos estilos y/o tipos de vida familiar.

**AJUSTES RAZONABLES PARA ESTUDIANTES ATENDIDOS POR INCLUSIÓN:** Implementación de juegos que involucren la oralidad tales como, siga la frase, memoria grupal, invención de cuentos rápidos, memoria de colores, frutas, nombres, animales, etc.

Para estudiantes de inclusión se propone realizar las siguientes actividades propuestas de la planeación general. (Esto con apoyo de la familia).

- Actividad 1: Realizar la caricatura según las orientaciones.
- Actividad 3: En familia leer el texto de tipos de familia y mediante un collage dar evidencias de lo aprendido.
- Actividad 4: En familia leer el texto sobre juego y en familia escoger uno y hacer mediante dibujos la explicación.
- Actividad 6: Teniendo como referencia el formato de esta actividad en familia van a escoger un juego y van a diseñar la actividad propuesta con su respectiva reflexión.

#### MODALIDAD DE PRESENTACIÓN Y ENTREGA DE TRABAJOS:

**1. ESTUDIANTES MODALIDAD FÍSICO QUE NO CUENTAN CON CONECTIVIDAD:** Los trabajos se pueden realizar en el cuaderno (debidamente marcado) de cualquiera de las tres áreas (letra legible), el desarrollo de estas actividades será válido para las tres áreas, la entrega se hace en la portería principal de la ENSU. (Acordar previamente con su maestro/a para identificarlos y evaluarlos por esta modalidad).

**2. ESTUDIANTES DE MODALIDAD VIRTUAL:** Las actividades se deben escribir en el cuadernos, tomando fotografías y enviando acorde con las normas establecidas con los docentes (WhatsApp, correo electrónico, Classroom)

- A. Ten en cuenta que como se van a integrar tres espacios académicos para el proceso de evaluación solo un maestro revisara las guías de un grado y será la misma nota para las tres áreas en el segundo periodo, a continuación, encuentra el docente que evaluara cada grado:

Grados	Docente que evaluará la actividad	Correo electrónico (Se envían a este E-mail solo con previo acuerdo del maestro vía telefónica)	Número de móvil
701	Ingrid Romero (Ética) Elsa Inés Morales. (Desarrollo Humano) Religión (docente Pendiente)	Ingrid.romero@ensubate.edu.co elsaines@gmail.com	3103798186 3204848767
702-703	Iván Téllez López (Ética y Religión) Elsa Inés Morales (Desarrollo Humano)	<a href="mailto:Kenier.tellez@ensubate.edu.co">Kenier.tellez@ensubate.edu.co</a> elsaines@gmail.com	3102135743 3204848767
704-705	Gladys Rincón Pedraza. (Religión y ética) Elsa Inés Morales. (Desarrollo Humano)	<a href="mailto:Gladys.rincon@ensubate.edu.co">Gladys.rincon@ensubate.edu.co</a> elsaines@gmail.com	3114860988 3204848767
706	Javier Cifuentes (Ética y Religión) Elsa Inés Morales (Desarrollo Humano)	<a href="mailto:Javier.cifuentes@ensubate.edu.co">Javier.cifuentes@ensubate.edu.co</a> elsaines@gmail.com	3108072557 3204848767

- B. Los docentes asesoría y resuelven dudas por los Grupos WhatsApp conformados, solo en los horarios académicos.

**HETEROEVALUACIÓN : 60%** Se tendrá en cuenta: cumplimiento de las habilidades, niveles de desempeño, puntualidad en la entrega, calidad del trabajo, pensamiento crítico, profundidad, creatividad, interés, respeto, responsabilidad, participación, etc.

#### AUTOEVALUACIÓN: 20%

1. ¿Cómo me he sentido con el desarrollo de la guía? Bien \_\_\_\_ Regular \_\_\_\_ Mal \_\_\_\_ ¿Por qué razón? \_\_\_\_\_
2. ¿Logré el objetivo propuesto? ¿Cómo?
3. ¿Qué dificultades se me presentaron y cómo las superé?
4. ¿Qué nuevos aprendizajes he adquirido?
5. Mi valoración en escala de 1.0 a 5.0 es \_\_\_\_\_

#### COEVALUACIÓN: 20%

1. La comunicación con mis profesores ha sido: Excelente \_\_\_\_ Buena \_\_\_\_ No hay comunicación \_\_\_\_ ¿Por qué razón? \_\_\_\_\_
2. La comunicación con mis compañeros ha sido: Excelente \_\_\_\_ Buena \_\_\_\_ No hay comunicación \_\_\_\_ ¿Por qué razón? \_\_\_\_\_
3. El apoyo de mi familia ha sido: Excelente \_\_\_\_ Bueno \_\_\_\_ No hay apoyo \_\_\_\_ ¿Por qué razón? \_\_\_\_\_
4. Ante mis inquietudes y dudas recibí respuesta de (familiares, compañeros, docentes, otros quiénes y cómo) \_\_\_\_\_
5. Las acompañantes, acudientes o tutores deben dar su concepto de desempeño del/la estudiante(s).

Vo.Bo DEL COORDINADOR ACADÉMICO Y OBSERVACIONES:

*Lyda Yasmín Rodríguez F.*  
Coordinadora  
Escuela Normal Superior Ubaté

#### ANEXO 1 TEXTO EL JUEGO

El término juego proviene del latín *iocus*, que significa algo así como *broma*, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que **involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo**, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje. Los juegos **actúan como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico**, en la medida que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador está en una circunstancia y tiene que llegar a otra diseñando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica. Esa estrategia está limitada por las reglas y pautas que presenta el juego, que le dan un marco. Por esta forma en la que se desarrolla generalmente el juego es que adquiere su carácter educativo: el niño aprende no solo a desarrollar estrategias, sino a **adaptarse a los recursos y las condiciones con que cuenta y conoce de antemano**. No es casualidad, entonces, que la transición del niño desde el seno familiar hacia las instituciones educativas se haga en el jardín de infantes, donde prima como actividad el juego.

**Los juegos con los que va encontrándose la persona a medida que se desarrolla corresponden a distintas clases:**

**Juegos de mesa.** Practicados a menudo mediante el uso de un tablero y en general por un reducido número de personas (usualmente de dos a seis). Tal es el caso del ludo, las damas, el ajedrez. Tienen un fuerte componente de estrategia, pero muchas veces está complementado por una importante cuota de azar, como en aquellos en los que se usan dados. Dentro de este grupo podrían incluirse también los juegos de naipes, como el póker, la canasta (ambos emplean los llamados naipes franceses) o la escoba de quince (naipes españoles) y los tradicionales juegos de postas o carreras, como el juego de la oca o el estanciero, que agregó la variante de banca y de una suerte de dinero. En algunos casos lo que se busca es premiar el conocimiento, como en los juegos de preguntas y respuestas.

**Juegos deportivos.** Son los que se practican de forma espontánea o bien dirigidos por profesores y entrenadores, en espacios abiertos y con la utilización del cuerpo. En general, además del cuerpo hay algún otro objeto, aunque a veces se limita a las competencias por el desarrollo de una habilidad netamente física. Pueden ser tanto individuales como grupales y siempre complementan los aspectos de habilidad física con la estrategia y la mente fría para pensar cómo realizarlo. Las escuelas, las familias y hasta los Estados, desde sus Secretarías de Deporte, se encargan de difundir entre los jóvenes este tipo de juegos, que gozan de gran popularidad.

**Videojuegos.** Son realizados a partir de herramientas digitales, manifestadas a través de una pantalla. No se practicaron hasta fines del siglo XX, y en algunos casos coinciden con los incluidos en las categorías anteriores, pero ofrecidos de un modo virtual. Por su eventual complejidad, y en muchos casos, por el incumplimiento de las principales características generales del juego (esto es, la falta de actividad grupal y de desarrollo de estrategias según condiciones), suelen ser criticados, y se recomienda a los padres regular el contacto de los niños con esta clase de juegos

Fuente: <https://concepto.de/juego/#ixzz6KepMPdM4>