

EDFI al día

www.uprm.edu/edfi

Cuarta Edición

Febrero 2014

Mensaje Directora EDFI

Llegó el mes de la amistad y el amor!! Este mes de febrero tenemos otra oportunidad para comunicarles a nuestros compañeros que son apreciados y que valoras su amistad, después de todo, no sabemos por cuánto tiempo disfrutarás de su compañía. Atrévete a perdonar y a dar un abrazo, te sentirás mejor.

En esta edición de febrero conocerás lo que están haciendo nuestros estudiantes de Maestría además de las herramientas necesarias para la creación de un juego. Además, el chiste del mes que no puede faltar!

La página de CAAMP Abilities está disponible, así como las solicitudes para ser voluntario este próximo verano. CAAMP Abilities será del 24 al 31 de mayo.....SEPARA LA FECHA!!! Accesa nuestra página <http://www.uprm/caampabilities> o visítanos en Facebook para más información sobre el campamento.

Dra. Margarita Fernández Vivó
Directora Interina



Editorial

Con mucha satisfacción presentamos el cuarto número de EDFI al Día, publicación del Departamento de Educación Física. Como inicio se ha incorporado un artículo muy interesante sobre el tema de la creación de juegos de niños(as) de escuela elemental y le sigue una sección que presenta lo que están haciendo nuestros estudiantes de maestría.

Agradecemos a todos los colaboradores, que nos han aportado artículos para la publicación mensual de EDFI al Día y por su compromiso con el Departamento. Su apoyo ha hecho posible cumplir con el objetivo de esta publicación, que es, difundir artículos relacionados a la Educación Física y mantenerlos informados sobre lo que está ocurriendo en nuestro Departamento. Exhortamos a que continuen aportando artículos para las próximas publicaciones.

De igual modo, resulta grato felicitar a nuestros estudiantes y personal no docente en la celebración de su cumpleaños en el mes del amor y la Amistad.

Jeannette Rivera Barbosa, CAP
Asistente Administrativo III



Cómo crear tu propio juego

Dr. Carlos Quiñones

Hay varias formas de crear juegos para niños/as en escuela elemental. Pero antes de crearlos debemos saber las necesidades de los estudiantes. Normalmente, los niños/as les gusta estar físicamente activos/as. Ellos realizan la actividad física en periodos cortos de tiempo y ésta normalmente es vigorosa, luego descansan por un momento y vuelven otra vez a la actividad física vigorosa. Esto significa que los juegos que se van a crear tienen que ser de corta duración, pocas reglas y estructura, que promuevan la actividad física vigorosa y que incluyan a todo el mundo en todo momento (no filas de espera y no eliminación). Finalmente, el juego debe estar diseñado para que haya un alto nivel de éxito al ejecutarlo. ¿Cómo puedes lograr todo esto en un sólo juego? Ofreciéndole a los niños/as un propósito para participar en el juego. Los juegos deben tener un tema específico (correr, lanzar una bola, atrapar, escapar, esquivar) para poder ofrecerle y explicarles el propósito de participar en el juego.

Existen varios tipos de juegos:

1. Juegos pre-diseñados (ya están hechos y publicados).
2. Juegos pre-diseñados modificados (juegos que están diseñados pero el maestro les hace modificaciones dependiendo de las necesidades de los estudiantes).
3. Juegos diseñados por el maestro (el maestro se inventa un juego).
4. Juegos diseñados por el maestro y los estudiantes.
5. Juegos diseñados por el estudiante.

A continuación el juego de los pulpos y los peces.

Grado: K-2

Equipo: Cuatro conos para marcar el área de juego

Un “hula hoop” por cada dos estudiantes

Destrezas que se enfatizan en el juego: Escapar, amague, “tag” (atrapar a tu compañero)

Organización:

Mitad de la clase van a ser pulpos y estos se tienen que parar dentro de los “hula hoops” que van a estar regados por toda el área de juego. La otra mitad del grupo va a ser los peces los cuales van a estar parados a un lado del área de juego (mira el diagrama).

Descripción:

1. Cuando se dé la señal, los peces correrán por el área de juego sin que los pulpos los toquen.
2. Si un pez es atrapado o tocado por un pulpo el pez se convierte en pulpo y el pulpo en pez.
3. Si un pez llega al otro lado del área de juego tienen que regresar al mismo punto donde empezaron por la parte de afuera del área de juego (mira el diagrama).
4. El juego debe continuar por lo menos un minuto antes de que el maestro de la señal para parar.
5. Cuando el maestro de la señal de parar el juego todos los peces se vuelven pulpos y todos los pulpos se vuelven peces (se intercambian los personajes y las tareas).

Desarrollo de contenido para el juego:

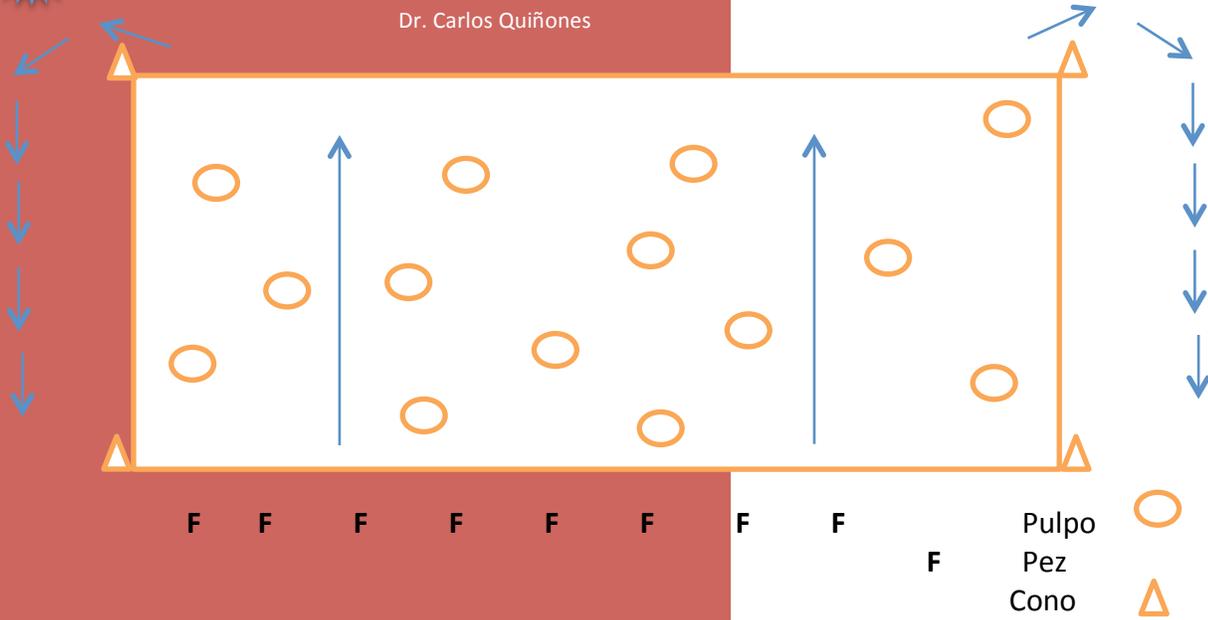
1. Puedes hacer el área de juego más grande o más pequeño (extensión a la tarea).
2. Puedes añadir más pulpos que peces y vice-versa (extensión a la tarea).
3. Los pulpos deben mantener ambos pies dentro de los “hopos” y no los pueden mover de lugar. (refinamiento).
4. Los pulpos deben estirar bien los brazos para atrapar a los peces (refinamiento).
5. Los peces recuerden esquivar los tentáculos de los pulpos cambiando de dirección para que no sean atrapados (refinamiento).
6. ¿Cuántos peces pueden llegar al final del océano? (final del área de juego)(aplicación).
7. ¿Cuántos peces atraparon los pulpos? (aplicación).
8. Permite que los pulpos puedan sacar un pie fuera del “hoop” (extensión).
9. Dile a los peces que crucen el océano “nadando” lento (caminando) o “nadando” rápido (corriendo) (extensión).

Cont.
Pág. 3

Cont.

Cómo crear tu propio juego

Dr. Carlos Quiñones



Juego pre-diseñados modificado

Maestría de Kinesiología

Dra. Enid Rodríguez



Le damos la bienvenida a nuestros nuevos estudiantes en el Programa de Maestría en Kinesiología: Leonardo Méndez, Bryan Rivera, Agnes Acevedo, Barry Elbert y Jonathan Muñoz. Es un reto personal y profesional para todo individuo que aspire realizar estudios graduados. Sin embargo, es una hazaña que con enfoque y dedicación puedes cambiar el rumbo de tus conocimientos científicos, análisis crítico y de competencia. Los estudios avanzados te proveerán con la suficiente experiencia a enfrentar el acalorado y retante mundo laboral. Atrévete! Busca información de nuestro programa graduado! Habla con nuestros estudiantes.

ENTÉRATE QUÉ ESTÁN HACIENDO NUESTROS ESTUDIANTES GRADUADOS

Este semestre nuestro programa se complace en anunciar que ocho de nuestros estudiantes graduados estarán elaborando su trabajo investigativo en distintos temas relacionados a la kinesiología.

Los estudiantes en primer semestre de tesis tiene que lograr exitosamente completar a) los primeros 3 capítulos de tesis (introducción, revisión de literatura y

Continuación ... Maestría de Kinesiología

metodología), b) tener la aprobación del IRB y c) aprobación de los miembros de su comité de tesis para realizar el trabajo investigativo.

- ➔ **Eliana Grateroles:** Tema de investigación: lesiones en el deporte. 2do año.
Consejera: Dra. Enid A. Rodríguez Nogueras
- ➔ **Cesar Medina:** Tema de investigación: masculinidad en el deporte. 2do año.
Consejera: Dra. Enid A. Rodríguez Nogueras
- ➔ **Ricardo Ramos:** Tema de investigación: aumento en lesiones crónicas por sobreuso en el deporte infantil. 2do año. Consejero: Dr. Carlos Quiñones
- ➔ **Juan C. Ñeco:** Tema de investigación: beneficios del ejercicio acuático en personas con artritis rematoidea, 2do año. Consejero: Dr. Carlos Quiñones

