

Título: Resolvemos conflictos mediante el uso de estrategias en los juegos predeportivos

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	<p>Emplea la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica de actividades predeportivas diversas.</p> <p>Propone, junto con sus pares, soluciones estratégicas oportunas, y toma en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar un juego predeportivo.</p>	<p>Utiliza la reflexión, diálogo y considera los aportes como instrumento para solución de conflictos</p> <p>Rúbrica</p>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. <ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje 	Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque ambiental	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante demuestra responsabilidad en el uso racional del agua, durante su aseo personal. Al finalizar las sesiones, el estudiante limpia y ordena el espacio utilizado. El docente enseña y pone en práctica el uso racional del agua para el aseo personal. Organiza y participa en la limpieza y el orden del espacio utilizado.
Enfoque de orientación al bien común	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante colabora con sus compañeros para buscar soluciones a los problemas de interacción sociomotriz y de uso de estrategias en los juegos. Y ayuda a sus compañeros en las situaciones de dificultad que rebasan sus posibilidades de afrontarlas. El docente brinda oportunidades para que los estudiantes busquen metas comunes en las actividades lúdicas. Identifica y destaca continuamente los actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> Organiza el espacio que van a necesitar para realizar todas las actividades. Prepara los materiales que vas a utilizar. De no contar con alguno, puedes variar con otros. Observa el siguiente video "Tocata"(como material referencial para el docente): https://www.youtube.com/watch?v=OQHUC7Blifl Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente para la cantidad de estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Conos Platos Vallas Cualquier material que sirva como obstáculo en la carrera Pelotas de trapo Pelotas de <i>baby</i> básquet Balones de vóley o fútbol.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
--------	---------------------------

Reúne a todos los estudiantes y dales la bienvenida y motívalos diciéndoles que hoy día se divertirán jugando durante la clase.

- Pídele a los estudiantes, que ubiquen los conos por todo campo el campo, aproximadamente a 3 metros uno de los otros.
- Organiza a todos los estudiantes en dos grupos A y B considerando sus diferentes características (físicas, motrices, de género, etc.), de tal manera que todos tengan las mismas oportunidades de éxito, y que cada equipo se ubique en un extremo del campo (línea de fondo).
- Explícales en qué consiste el juego "Tumba los conos". En primer lugar el equipo A será el encargado de echar el cono con la mano (evitar palmolearlo o lanzarlo), mientras el B estará encargado de levantar los conos. En el lapso de un minuto los grupos cambian de roles.
- Diles que a tu señal, saldrán todos juntos, y cuando digas: "Alto", todos inmediatamente deben detenerse y levantar las

manos; luego pídeles a los estudiantes que cuenten cuántos conos están parados y cuántos echados.



- A finalizar esta actividad, recuerda a tus estudiantes recoger los conos y dejar libre el campo para realizar la siguiente actividad.
- Reúnelos en un semicírculo y pregúntales: “¿Qué rol les resultó más sencillo realizar, el de tumbar o recoger? ¿Qué dificultades se presentaron durante el juego? ¿Qué creen que les faltó para tener un mejor resultado como equipo?”.

Menciónales el propósito de la sesión: **Realizamos soluciones estratégicas en equipo mediante el diálogo, la reflexión para resolver problemas o conflictos que se presenten durante la práctica de los juegos predeportivos, respetando las diferencias personales.**

Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
Se denominan juegos predeportivos a aquellos que exigen un trabajo coordinado y en equipo, donde se pone en práctica habilidades y destrezas propias de los deportes, como, lanzamientos, recepciones, desplazamientos, entre otros.	

Ubica a los estudiantes en un espacio libre y apropiado para el juego.

- Diles que realizarán “*Carreras con obstáculos*” propia del atletismo.
- Indícales que correrán a velocidad llevando una pelota de trapo, desde un punto de partida a otro, aproximadamente cuarenta metros de distancia, pasando por los obstáculos.
- Organiza a los estudiantes en equipos de seis en columnas, considerando sus diferentes características.
- Pídeles que coordinen entre los grupos la cantidad y distancia que habrá entre los obstáculos, y que los coloquen en el recorrido para cada grupo (vallas, conos, cajas entre otros).
- Menciónales que el juego termina cuando todos los equipos lograron llevar todas las pelotas de trapo hasta el punto de llegada.
- Bríndale cinco minutos a cada equipo para que se organicen y se pongan de acuerdo en las estrategias que utilizarán para las salidas.



- Una vez concluido el juego reúnelos, y pregúntales (permite que todos se expresen): “¿Cómo se sintieron al desarrollar esta actividad? ¿Cómo se organizaron para el desarrollo del juego? ¿Qué problemas o conflictos se presentaron en cada uno de los equipos durante el desarrollo de la carrera? ¿Qué soluciones inmediatas dieron para dar solución a los problemas presentados? ¿Qué otra solución plantearían para la próxima vez?”.

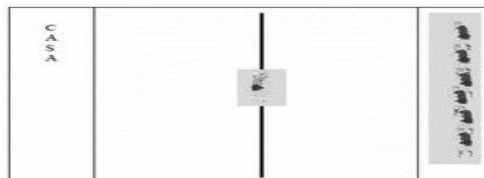
La intención de esta actividad es que los niños y las niñas reconozcan la necesidad de plantear estrategias oportunas a través del diálogo, la reflexión y los aportes de cada integrante del grupo.

- Indícales que pueden tomar agua para recuperarse, antes de iniciar con la siguiente actividad.

Invita a los estudiantes a participar en otra actividad relacionada con el *minihandball* y orienta que siempre es posible mejorar sus estrategias para resolver conflictos que se presenten durante la práctica de los juegos predeportivos.

- Acondiciona el campo para tener mayor cantidad de equipos participando al mismo tiempo.
- Organiza a los estudiantes en equipos de 7 cada uno, considerando sus diferentes características, y pídeles que se junten cada dos equipos para hacer oposición en el juego.
- Expícales que el campo está diseñado de la siguiente manera: existen dos zonas a los extremos, llamadas “casa”. En mitad del campo hay una línea que divide el terreno en dos, donde se ubicarán los defensores.
- Menciónales que en el juego que se enfrentan dos equipos, los jugadores del equipo A (atacantes), se ubican en una “casa” y se encargan de llevar un balón, en pases, hacia la otra casa. En el medio del campo se ubica el equipo B (defensores) quienes evitan que el balón llegue a colocarse dentro de la otra casa.
- Indícales que tengan en cuenta las siguientes reglas:
 - ✓ Los atacantes pueden correr por la zona de su casa sin que los defensores le quiten el balón.
 - ✓ Los atacantes pasan de una casa a la otra, evitando que le intercepten el balón.
 - ✓ Los atacantes dan como máximo tres pasos con el balón en la mano. Luego deberán pasarlo a otro atacante.

- ✓ Los defensores empiezan desde la mitad de campo, pero una vez que se inicia el juego puede correr por todo el campo excepto por la zona de las "casas".
- ✓ Los defensores pueden interceptar el balón al atacante, evitando contacto físico con este.
- ✓ Una vez que los atacantes dejen la pelota en la zona de "casa", obtienen un punto, luego se repite la misma operación haciendo cambio de roles en los equipos.

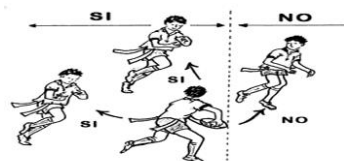


- Bríndale 5 minutos a los equipos para organizarse y ponerse de acuerdo en las estrategias que utilizarán para lograr tener mayor cantidad de puntos.
- Al terminar esta parte, reflexiona junto a los estudiantes sobre estas interrogantes: “¿De qué manera se organizaron para lograr tener mejores resultados? ¿Qué problemas o dificultades se presentaron durante el juego? ¿Cuáles fueron las estrategias que utilizaron para resolver estas dificultades? ¿Qué otras soluciones darías?”.

Importante: Para esta actividad es necesario que hayas observado el video sugerido sobre el juego Tocata, para que tengan mayor conocimiento del juego Minirugby.

En esta parte de la sesión corresponde **aplicar lo aprendido** en el mismo diseño de la actividad anterior sin embargo tomando en cuenta algunos fundamentos del rugby.

- Indícales a los estudiantes que jugarán en los mismos equipos de la actividad anterior.
- Explícale que el juego se llama “Tocata” y tiene las siguientes variantes:
 - ✓ Los atacantes avanzan corriendo o pasando el balón a un compañero del mismo equipo que se encuentra en posición retrasada (nunca dar pase adelante).
 - ✓ Los defensores avanzan en fila y para evitar que avance el oponente, deberán solo tocarlos con ambas manos (nunca taclear).
 - ✓ Los atacantes al ser tocados colocan el balón en el piso y otro compañero del mismo equipo lo recoge, o si no se da un auto pase con el pie y reanuda la jugada.
 - ✓ Tienen 5 minutos para que los atacantes lleguen a colocar el balón en la zona contraria, luego del lapso de ese tiempo, los equipos cambian de roles.



- Bríndale 5 minutos a los equipos para organizarse y ponerse de acuerdo en las estrategias de ataque y defensa que utilizarán para lograr obtener puntos cuando estén en el rol de atacantes.
- Pídeles que deberán apoyarse entre sí para guardar y ordenar los materiales utilizados.

Deberás pedirles a los estudiantes que al finalizar cada clase registren, en la hoja guía que se encuentra en el anexo, sus experiencias realizadas.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

Reúne a los estudiantes en círculo e invítalos a realizar la siguiente reflexión:

“¿Por qué se obtienen mejores resultados cuando se proponen soluciones estratégicas oportunas en equipo? ¿Por qué es importante reflexionar y dialogar con todo el equipo para solucionar los problemas que se presenten? ¿En qué otro momento de tu vida aplicarías estrategias oportunas para solucionar problemas o conflictos?”.

- Durante el proceso de reflexión debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.

Finaliza la sesión orientando la forma adecuada del aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua.

Para trabajar en casa

- Solicita a los estudiantes que desarrollen las últimas acciones para preparar la carpeta virtual de trabajo, como el registrar en la hoja guía los ejemplos de estrategias que han desarrollado: el diálogo, la reflexión, los aportes de compañeros para dar solución a conflictos o problemas presentados.

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?