

Título: **Decidimos en equipo nuestras estrategias de juego**

**1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades físicas, juegos predeportivos y populares, tomando decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación.</li> <li>Participa en actividades lúdicas y predeportivas poniendo en práctica diversas estrategias, adecúa normas de juego y la mejor solución táctica que da respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.</li> </ul>	Adecúa las reglas de los diversos juegos que incorporen la diversidad de características del grupo y sus posibilidades.  <b>Rúbrica</b>
<b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.</li> </ul>	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
<b>Enfoque de derechos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes muestran disposición para conversar con sus pares; expresan sus opiniones e intercambian ideas o afectos para llegar a consensos de cómo jugar juntos.</li> </ul>

**2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. La cantidad de materiales deben ser suficientes según el número de estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conos</li> <li>Colchonetas</li> <li>Balones</li> <li>Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado como obstáculo en la actividad “Camino de obstáculos”.</li> </ul>

**3. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

<b>Inicio</b>	<b>Tiempo aproximado: 20 min</b>
---------------	----------------------------------

**En grupo clase**

- Dales la bienvenida a esta primera clase de Educación Física.

Importante: Este es un buen instante para recordar junto a los estudiantes los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se tiene sed luego de experimentar actividades de corta duración, pero de alta intensidad, y aquellas actividades de larga duración y baja intensidad.

- Presenta a continuación el propósito de la Unidad, que los motive a aprender a organizarse, trabajar en equipo, utilizar estrategias en los diversos juegos, modificarlos y adaptarlos en beneficio de sus compañeros. Utiliza la siguiente reflexión:

*Durante la hora del recreo hemos observado que ustedes muchas veces tienen dificultades para jugar en armonía y, pensamos que podrían divertirse mucho si logran organizarse y trabajar en equipo.*

*¿Cómo nos organizamos para jugar en armonía?*

- Después de escuchar las diferentes opiniones y posibles alternativas y haciendo uso de sus respuestas, comunícales que la evaluación consistirá en demostrar qué hemos aprendido durante el desarrollo de los juegos: por ejemplo, a trabajar en equipo, utilizar estrategias para obtener mejores resultados y modificarlos cuando sea necesario para adecuarlo a las

necesidades e intereses del grupo, etc.

### Actividad de inicio

Invítalos a participar en el desarrollo de la actividad “Llévame a la meta”.

#### Recuerda que:

El pensamiento estratégico en el contexto de la sociomotricidad es: *“Una capacidad intelectual del jugador para discernir y tomar decisiones acerca de la acción o acciones convenientes en el juego”* (Navarro, 2002)

Tácticas: son las acciones que materializan la estrategia. Supone el cómo hacerlo, es decir, el actuar de cada estudiante de forma individual y colectiva a través de la utilización adecuada de habilidades técnicas en situaciones de juego.

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

- Organiza a los estudiantes en grupos de cinco integrantes.
- Señala con conos la zona de salida y la zona de llegada, estas zonas deberán de estar separadas entre ellas por una distancia aproximada de 9 m.
- Comunica a los estudiantes que trasladarán a 4 miembros de su equipo a la zona de llegada. La única condición es que el estudiante trasladado no debe tocar el piso hasta que cruce la meta. El juego termina cuando todos los grupos han trasladado a sus 4 integrantes, sin importar el tiempo empleado.
- Reúnelos en un semicírculo y pregúntales (da oportunidad a que todos se expresen): “¿Qué hicieron para lograr llegar a la meta? ¿Cuáles fueron las decisiones más importantes? ¿Qué dificultades surgieron durante la actividad? ¿Estuvieron bien organizados para jugar? ¿Hubieron discusiones? ¿Cómo se sintieron al ser llevados por sus compañeros?”.

Recoge los aportes de los estudiantes y preséntales **el propósito de la sesión**: “En esta sesión aprenderemos a aplicar estrategias y tácticas en los juegos para aprender a trabajar en equipo”.

#### Desarrollo

Tiempo aproximado: 55 min

#### En grupo clase

En esta actividad orienta a los estudiantes a plantearse preguntas que les permitan crear sus propias estrategias para trabajar en equipo.

- Preséntales el juego “**Campo minado**” en el cual sortearán diferentes obstáculos con los ojos vendados. Explícales que durante el juego un estudiante vendado deberá sortear los obstáculos hasta llegar a la meta, con la guía de sus compañeros de quienes recibirá verbalmente indicaciones. Los compañeros guías deberán permanecer en la línea de inicio. Al llegar a la meta se quitará la venda y regresará donde sus compañeros para darle la venda al que sigue e iniciar el mismo proceso. El juego termina cuando todos los miembros de cada equipo han completado el recorrido.
- Para crear el “Campo minado”, solicita el apoyo de los estudiantes para que coloquen los materiales (obstáculos) en distintas partes del campo: colchonetas, conos, balones, etc., y delimita la zona de juego.
- Organízalos en grupos de cinco considerando sus diferentes características (físicas, de género, etc.), de manera tal que todos los grupos tengan las mismas oportunidades de éxito.
- Indícales que antes de iniciar el nuevo juego se planteen las siguientes preguntas o consignas: “¿A qué vamos a jugar? ¿Cuáles son las reglas de juego? ¿Quiénes conforman el equipo? ¿Qué puede hacer mejor cada uno de los integrantes de mi equipo? ¿Cuál es el rol que asumirá cada uno de los integrantes?” (recuérdales que todos deben participar).
- Ubícalos en la línea de inicio y entrega una venda a cada equipo.

Concluido el juego reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Qué acuerdos o estrategias tomaron para alcanzar la meta? ¿Siguieron las consignas que se plantearon? ¿Favorecieron las estrategias en la mejora de los resultados del equipo? ¿Por qué?”. Orienta la reflexión de manera tal que reconozcan en su actuar la aplicación de estrategias para mejorar el trabajo en equipo, considerando la meta y las relaciones interpersonales.

Para solucionar una situación motriz los estudiantes debemos conocer bien la tarea asignada, las condiciones que se nos exigen enfrentar y las fortalezas con las que contamos, sean recursos personales, materiales o ambientales.

#### “Campo minado variado”

Teniendo en cuenta la reflexión de los estudiantes sobre el resultado del juego “Campo minado”, señala que siempre es posible mejorar una estrategia, si amplían las variantes de actuación para llegar a la meta. Para ello invítalos a participar en el “Campo minado”, variando la ubicación de los obstáculos y, que iniciarán en puntos de partida diferente que en el anterior juego. Las reglas serán las mismas.

**¿Por qué es importante tomar decisiones y aplicar estrategias cuando jugamos en equipo?**

Es importante aprender a tomar decisiones en equipo porque nos ayuda al logro de metas comunes y utilizar nuestras potencialidades individuales colaborando en las estrategias de juego que decidimos utilizar según se presentan las condiciones y características de los oponentes.

- Bríndales cuatro minutos para organizar nuevamente su estrategia y realizar las variantes necesarias.
- Concluido el juego, reúne a los estudiantes y reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Obtuvieron mejores resultados? ¿Qué estrategias le permitieron los mejores resultados? ¿Qué errores anteriores superaron? ¿Hubo un mejor trabajo en equipo? ¿Qué comportamientos ayudarán a mejorar el trabajo en equipo?”.
- Recoge organizadamente sus respuestas, enfatiza sobre las estrategias bien utilizadas, sobre los comportamientos y actitudes que posibilitan un buen trabajo en equipo, sobre cómo se aprendió de los errores y de las limitaciones que aún están pendientes de mejorar.
- Orienta de manera tal que reconozcan en su accionar las nuevas variantes o tácticas aplicadas, por ejemplo: persona guía, el código de comunicación, el orden de los participantes, la forma de desplazamiento, etc.
- Participa con los estudiantes en el recojo y ordenamiento de los materiales.

En este momento corresponde poner en práctica lo aprendido. Para ello invítalos a participar en el juego “*La mudanza*” el cual consiste en trasladar en grupo una colchoneta en el menor tiempo posible, evitando utilizar las manos durante el traslado y que caiga al suelo. Considera que solo un participante podrá hacer uso de sus manos para acomodar la colchoneta al inicio de la actividad. De esta manera si a un grupo se le cae la colchoneta durante el proceso regresará al inicio. El juego concluye cuando todos los grupos han llegado a la meta.

- Bríndales cuatro minutos para organizar su estrategia indicándoles que tengan en cuenta lo aprendido.
- Ubica la zona de partida y de llegada a una distancia de 20 metros de separación y da la señal de inicio del reto.
- Acompaña el proceso de ejecución de la actividad de cada uno de los grupos, registrando las incidencias que te permitan realizar la reflexión y evaluación de los estudiantes.
- Al concluir la actividad participa con los estudiantes en el recojo y ordenamiento de los materiales.

### ***Iniciando el proyecto***

- Presenta el proyecto. Diles que al final de la Unidad deberán de elaborar en grupos y presentar ejemplos de estrategias que pueden usar para organizarse y jugar en armonía en sus tiempos libres, y un juego modificado que podrían usar para jugar involucrando a todos sus amigos y amigas, haciendo uso de un presentador visual (en Power Point, Prezzi u otra herramienta informática). Para esto, deberá cada estudiante ir recopilando información durante las sesiones de clase previas a la de cierre y, organizar la información según la hoja guía que se les entregará en clase.
- Recuérdales que en cada clase deben de traer su hoja guía para realizar las anotaciones necesarias que les servirán luego como insumos para elaborar su presentador visual.

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

### ***En grupo clase***

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

- ¿Consideran haber aplicado una estrategia adecuada? ¿Por qué? ¿Qué importancia tiene considerar en una estrategia las características de los recursos materiales, ambientales y personales con que cuentas? ¿En qué otros momentos puedes aplicar estas estrategias? ¿En qué crees que te ha ayudado el trabajo en equipo?
- Durante el proceso de reflexión debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.

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

### **Para trabajar en casa**

- Solicita a los estudiantes que elaboren las primeras acciones para el organizador virtual, como el listar ejemplo de estrategias que pueden usar para organizarse y jugar en armonía en sus tiempos libres.



ANEXO

HOJA DE RUTA – REGISTRO DE IDEAS PRINCIPALES

Grado y sección:.....

Apellidos y nombres: .....

Pregunta orientadora: ¿Cómo nos organizamos para jugar en armonía?

SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3
Registra: Concepto de estrategia y tácticas.	Registra: Criterios para modificar normas en los juegos.	Registra: Estrategias para organizarse al trabajar en equipo.
EJEMPLOS	EJEMPLOS	EJEMPLOS
PROPUESTA DE JUEGO MODIFICADO		

