

Título: Adecuamos las normas y aplicamos estrategias en un juego predeportivo de nuestro interés

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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo. 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. 	Adecúa las reglas de los juegos predeportivos incorporen la diversidad de características del grupo y sus posibilidades; y utiliza estrategias de juego tomando decisiones que favorezcan al equipo. Rúbrica
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. <ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. 	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos. Docentes y estudiantes promueven la participación de todos y todas en los juegos diversos con igualdad de oportunidades y condiciones.
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades. Docentes y estudiantes adaptan, adecúan reglas, asignan funciones de las actividades lúdicas tomando en cuenta las posibilidades y /o características de los compañeros de su equipo.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> Revisa esta sesión para que propongas y enriquezcas con juegos predeportivos que son más practicados en tu comunidad. No olvides que estos juegos deben ser pertinentes al aprendizaje propuesto y a los espacios disponibles en tu institución educativa. Prevé que las instalaciones para realizar tus actividades guarden las medidas de seguridad para salvaguardar la integridad de tus estudiantes. Además, solicita el uso de la sala de cómputo para que los estudiantes elaboren su presentador visual. Prepara los materiales que vas a utilizar en la sesión. Considera la cantidad de estudiantes que van a participar en ella. 	<ul style="list-style-type: none"> Balones de fútbol Balones de balonmano Balones de vóley Net de vóley o liga que divida el campo. Diversos materiales que sean necesarios para que modifiquen sus juegos predeportivos. De no contar con alguno de estos, puedes utilizar otros e incluso construirlos con materiales reciclados que cumplan con el mismo propósito.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

En grupo clase

- Reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado y dales la bienvenida.
- Reflexiona lo aprendido en las sesiones anteriores. Ten en cuenta las preguntas sugeridas en los momentos de cierre de las sesiones.
- A continuación, invítalos a participar de la primera actividad.

Actividad de inicio

- Delimita el espacio o área de juego con ayuda de los conos.
- Organiza a los estudiantes en parejas, varón y mujer, si es posible y ubícalos indistintamente en la zona de juego.
- Pídeles que se tomen de una de las manos y entrégales un balón de fútbol.
- Explicales que el juego *“Yo llevo, tú quitas”* consiste en desplazarse, libremente, sin soltarse de las manos por la zona delimitada. Un estudiante conducirá el balón con los pies, mientras que su pareja intentará hacer perder el control del balón a las otras parejas. Ambos, solamente harán uso de los pies.
- Dale un tiempo para que se pongan de acuerdo sobre la estrategia que van a usar y decidan quién de los dos conduce y quién quita.
- Indica que la pareja que pierde el control del balón, abandonará el juego cuando la pelota sale de los límites del espacio demarcado. Podrán regresar al juego luego de 30 segundos.
- Señala que el tiempo de juego será de cinco minutos y da inicio a la actividad.
- Una vez culminado este tiempo, pregunta a los estudiantes si la estrategia planteada les dio resultado. *“¿Qué dificultades encontraron en el juego?, ¿qué harían para superar las dificultades?”*.
- Para reanudar el juego diles que deberán cambiar de roles y tomar en cuenta la reflexión anterior para variar o mejorar su estrategia. Dale un minuto para que replanteen.
- Culminada esta segunda parte del juego pregúntales: *“¿Qué dificultades han experimentado en el desarrollo del juego? ¿Qué estrategias pusieron en práctica durante el juego? ¿Qué variantes propondrías para este juego?”*.
- Luego de escuchar las diferentes opiniones y posibles alternativas y, haciendo uso de sus respuestas menciónales **el propósito de la sesión**: *“Tomaremos decisiones para adecuar normas y utilizar estrategias en los juegos predeportivos”*.

¿Para qué considerar las características del grupo en la adecuación de normas y la aplicación de estrategias?

Para que todos participemos logrando una mejor convivencia e interacción sociomotriz en los juegos. Ello nos permite tomar mejores decisiones para aplicar la estrategia en favor del grupo.

Antes de iniciar con la siguiente actividad, permíteles rehidratarse con los líquidos que han traído.

Desarrollo	Tiempo aproximado: 55 min
------------	---------------------------

Recuerda que:

La estrategia es el plan de actuación de los integrantes de un equipo, para anticiparse a situaciones que se dan o que se podrían dar durante el juego. Estas estrategias se ponen en práctica mediante actuaciones de cada estudiante, de forma individual y colectiva, cuando usa los recursos personales y del contexto en situaciones de juego.

Para desencadenar el uso de estrategias en el juego se requiere que formule situaciones o retos motrices de distinto grado de dificultad con la finalidad que los estudiantes desarrollen su pensamiento estratégico.

En las siguientes actividades, orienta a los estudiantes a hacerse preguntas como: *“¿A qué vamos a jugar? ¿Con qué normas jugaremos? ¿Qué variantes podemos proponer? ¿Conocemos las características de nuestros compañeros para los roles que asumiremos en el juego?”*.

“El arco-móvil”

Para esta actividad necesitas un espacio demarcado y con una línea al medio. El espacio puede medir aproximadamente 30 metros de largo x 15 metros de ancho.

- Indica a los estudiantes que se organicen en dos equipos de igual número de participantes. Orienta a los estudiantes para que los equipos sean mixtos.
- Orienta a cada equipo para que haga uso de una mitad del espacio de juego y que elijan a uno de sus integrantes para que se ubique en la línea de fondo del campo del equipo contrario.
- El estudiante elegido cumple el rol de “arco móvil” quien puede desplazarse a lo largo de la línea de fondo para recibir el pase de sus compañeros.
- Para iniciar el juego debes hacer un sorteo y el ganador decide si quiere iniciar con el balón en el medio del campo o elige el campo.
- Explicales que el juego consiste en pasarse el balón de mano en mano sin dar más de tres pasos con este, hasta entregárselo al estudiante que cumple el rol de “arco móvil”. Mientras el otro equipo intenta hacerse de la posesión de balón.
- Por cada vez que reciba el balón el estudiante que hace de “arco móvil” se asigna un punto. Cada vez que esto suceda, el equipo al que le anotaron debe reiniciar el juego en el centro del campo.
- No olvides dar las orientaciones para la seguridad durante el juego (no golpearse, no empujar, no lanzar el balón directamente al cuerpo del compañero, etc.).
- Da la señal de inicio de la actividad y determina una duración de cinco minutos.

Finalizada esta parte, pídeles a los estudiantes que se reúnan y pregúntales: “¿Qué variantes proponen para este juego?”. Recoge las respuestas y pregúntales: “¿Por qué propusieron esa variante?”.

Toma acuerdos por consenso y reanuda el juego con esas adecuaciones durante cinco minutos más.

Ahora pregunta: “¿Qué tomaron en cuenta para proponerla? ¿Qué decisiones tomaron frente a las adecuaciones del juego? ¿Las adecuaciones propuestas a este juego te obligaron a cambiar de estrategias?”.

Recuerda que:

Los juegos predeportivos constituyen una variante de los juegos, caracterizados por contenidos que propician la adquisición de determinados movimientos y acciones que sirven de base para la asimilación de habilidades específicas relacionadas con un deporte.

“Atento a la pelota”

Invita a los estudiantes a participar de otro juego relacionado al vóley y orienta la reflexión señalando que siempre es posible mejorar sus estrategias y dependerá de las características de la situación de juego.

- Para esta actividad necesitarás un campo de vóley con su net o un espacio delimitado para colocar postes y cruzar una liga o sogas. Debes graduar la altura máxima de la liga o net según la talla de tus estudiantes.
- Orienta a los estudiantes para que se organicen en dos equipos de igual número de participantes. Además, que los equipos sean mixtos.
- Entrega a cada equipo un balón de vóley.
- Explica a los estudiantes que el juego “Atento a la pelota”, consiste en que utilizando el golpe de antebrazos, ambos equipos a la vez, deben pasar el balón por encima de la net y recepcionar el balón que viene del campo contrario. Además, solo se permite un máximo de cinco pases en su campo antes de pasar el balón al campo contrario.
- Por cada balón que toque el suelo, se concede un punto para el equipo que lo lanzó.
- El equipo que acumula cinco puntos, deberá proponer una adecuación a las normas de juego.
- Reanudan el juego aplicando esta propuesta. Una vez más el equipo que llega primero a cinco puntos propondrá una nueva adecuación.

Al terminar esta parte, reflexiona junto a los estudiantes sobre estas interrogantes: “¿Qué modificarían a este juego predeportivo de vóley sin dañar su esencia y considerando que todos participen por igual? ¿Cómo superaron las dificultades que se presentaron en el juego? ¿Qué estrategias usaron para ponerse de acuerdo entre compañeros? ¿Cómo se sienten al ser escuchados por los demás integrantes de su equipo?”.

Aplicando lo aprendido

En esta parte de la sesión corresponde poner en práctica lo aprendido. Para ello, invítalos a organizarse en tres equipos de igual cantidad de participantes. Al igual que en las actividades anteriores, oriéntalos a que sus equipos sean mixtos.

- Comunícales que ahora les corresponde hacer adecuaciones a uno de los juegos predeportivos que han sido presentados en esta sesión: “Yo llevo, tu quitas”, “Arco móvil” y “Atento a la pelota”. Esta elección debe ser según las preferencias e intereses de todo el equipo.
- Dales unos minutos para que se pongan de acuerdo en cada equipo y luego te comuniquen su decisión. Para este proceso puedes acompañarlos con las siguientes preguntas: “¿Qué juego les gustó más? ¿Por qué? ¿Todos los compañeros de su equipo participaron por igual en ese juego?”.
- Mientras los estudiantes se van poniendo de acuerdo en el juego predeportivo que escogerán, ve disponiendo y organizando los espacios que usarán, pues la ejecución debe ser en simultáneo.
- Una vez que los estudiantes te comunican el juego predeportivo elegido, indícales que la regla es que todos deben participar no solo en la adecuación de normas de este juego, sino además en su ejecución y aplicación de estrategias.
- Diles que tendrán diez minutos para ejecutar su juego y entrégales el material o recursos que necesiten.

Una vez finalizada su práctica pídeles que revisen su “Hoja guía TIC” donde han ido construyendo su proyecto de presentador visual, y agreguen en el cuadro que corresponde, las estrategias para organizarse al trabajar en equipo.

Mientras los estudiantes van llenando la hoja de ruta, acompáñalos en su construcción.

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

Actividad de cierre

Finalizado el tiempo de ejecución, reúne a los estudiantes para realizar una actividad de menor intensidad.

- Indícales que cada equipo se coloca en fila y se pasan los brazos por encima de los hombros unos con otros.
- En esa posición caminarán por todo el espacio, al mismo ritmo y con el mismo paso, es decir, todos deben usar el mismo lado de la pierna para caminar. Diles que intenten no retrasarse ni equivocarse.
- Puedes agregar que realicen respiraciones profundas mientras se desplazan.

En grupo clase

- Recuerda junto a los estudiantes la actividad de aplicación y pregúntales: “¿A qué deporte estaban relacionados los juegos que seleccionaron? ¿Qué aspectos del juego modificaron para que todos puedan participar? ¿Cómo se sintieron cuando realizaron el juego predeportivo propuesto por todos?”. Además, plantea preguntas de transferencia de aprendizaje como: “¿Para qué nos servirá ponernos de acuerdo? ¿Cómo crees que los aprendizajes de la sesión te sirven para aplicar en otras situaciones de tu vida cotidiana?”.
- Conforme los estudiantes van respondiendo, no olvides guiar las respuestas de manera asertiva y retroalimentar pertinentemente.

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

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?