

¡Manos y pies en acción! Desarrollo de patrones motores en juegos y destrezas gimnásticas

Educación Física | Recreación | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

En esta sesión de Recreación, los estudiantes de primaria (6-11 años) desarrollarán habilidades motoras básicas fundamentales como golpear, patear, lanzar y mantener el equilibrio, a través de juegos deportivos y actividades gimnásticas en grupo. Estas habilidades son esenciales para participar activamente en juegos colectivos y recreativos, promoviendo no solo su desarrollo físico sino también la cooperación, coordinación y la creatividad.

El aprendizaje se realizará mediante un enfoque de Aprendizaje Basado en Retos, donde los niños resolverán problemas reales y divertidos que involucran el control del balón y el equilibrio corporal. Esto tiene gran relevancia porque estas destrezas motoras básicas son la base para su participación en deportes y actividades recreativas actuales, ayudándolos a mejorar su salud, confianza y socialización en su vida cotidiana.

Al finalizar, los estudiantes podrán controlar mejor sus movimientos para golpear y patear el balón con precisión, trabajar en equipo en juegos colectivos y ejecutar figuras gimnásticas que requieren equilibrio, fortaleciendo su desarrollo integral y su gusto por la actividad física.

Objetivos de Aprendizaje

- Ejecutar patrones maduros de golpear y patear en situaciones de juego colectivo.
- Participar activamente en juegos colectivos aplicando la coordinación manual y óculo-pédica.
- Demostrar control y mantenimiento del equilibrio en la ejecución de destrezas gimnásticas básicas.
- Colaborar en pequeños grupos para ejecutar figuras gimnásticas por parejas, tríos y grupos.

Recursos Necesarios

- Balones suaves de tamaño adecuado para primaria (mínimo 5 unidades)
- Conos o marcadores para delimitar áreas de juego (10 unidades)
- Colchonetas o tapetes para actividades gimnásticas (mínimo 3 unidades)
- Silbato para el docente
- Tarjetas con instrucciones cortas y pictogramas para cada juego o reto (una por grupo)
- Cronómetro o reloj visible para control de tiempos
- Espacio amplio y seguro (cancha o gimnasio)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de correr, lanzar y atrapar objetos.
- Habilidades motoras iniciales para manipular el balón con manos y pies.
- Experiencias previas en actividades recreativas y juegos en grupo.
- Comprensión simple de instrucciones verbales y trabajo en equipo.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a aprender a controlar el balón con nuestras manos y pies y a trabajar en equipo para jugar y crear figuras gimnásticas divertidas. Esto nos ayudará a movernos mejor y a divertirnos con nuestros amigos.”

Estudiantes: Escuchan la explicación atentamente y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “Vamos a jugar ‘El balón caliente’. Formamos un círculo y nos pasamos el balón golpeándolo con las manos o los pies. ¿Quién puede mostrarme cómo lanzar y atrapar el balón?”
- **Estudiantes:** En círculo, se pasan el balón usando manos y pies, demostrando habilidades previas.

Motivación y enganche:

Docente: “¿Sabían que los futbolistas y basquetbolistas usan estas mismas habilidades para jugar en equipo y anotar puntos? Hoy ustedes serán como ellos, mejorando su control y trabajo en grupo.”

Estudiantes: Muestran curiosidad y entusiasmo por imitar a deportistas.

Contextualización:

Docente: “Estas habilidades que vamos a practicar son útiles para jugar en el recreo, en las clases de deportes y hasta para divertirse en casa con sus hermanos o amigos.”

Estudiantes: Relacionan lo aprendido con sus actividades diarias y juegos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Vamos a formar grupos y enfrentar retos donde tendrán que usar sus manos y pies para controlar el balón, trabajar en equipo y crear figuras gimnásticas manteniendo el equilibrio. ¿Listos para el desafío?”

Estudiantes: Se organizan en grupos y manifiestan su disposición para el reto.

Actividad 1: Controla y pasa el balón

- **Objetivo:** Ejecutar patrones maduros de golpear y patear en juegos colectivos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “En grupos de 4, se posicionan formando un cuadrado. Deben pasarse el balón usando la mano o el pie, tratando de controlar la dirección y la distancia para no perder el balón.”
 - **Estudiantes:** Practican pases y control del balón en círculo.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Ejecución fluida de pases controlados y trabajo en equipo.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Observar control de balón, dar retroalimentación sobre dirección y fuerza, motivar a los estudiantes a corregir movimientos.

Actividad 2: Juegos de coordinación óculo-pédica en equipos

- **Objetivo:** Participar en juegos colectivos aplicando coordinación manual y óculo-pédica.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora, en grupos de 3, jueguen ‘Reto de pases’. Un estudiante lanza el balón al aire y otro debe golpearlo con la mano o el pie para que otro compañero lo reciba. Intenten mantener el balón en juego el mayor tiempo posible.”
 - **Estudiantes:** Practican lanzamientos y golpes coordinados.
- **Organización:** Grupos de 3 estudiantes.
- **Producto:** Juego activo que muestra control del balón y coordinación entre compañeros.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Incentivar la comunicación, corregir posturas y técnicas, promover la participación equitativa.

Actividad 3: Figuras gimnásticas en grupo

- **Objetivo:** Mantener y controlar el equilibrio en destrezas gimnásticas realizadas por parejas o tríos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “En grupos de 3, seleccionen una figura gimnástica sencilla para hacer sobre las colchonetas, como apoyarse uno al otro para mantener el equilibrio. Practiquen y luego muestren su figura.”
 - **Estudiantes:** Colaboran para crear y ejecutar la figura con equilibrio.
- **Organización:** Grupos de 3 estudiantes.
- **Producto:** Ejecución visible de figuras gimnásticas que implican equilibrio y cooperación.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisar seguridad, ofrecer apoyo para mejorar posturas, elogiar esfuerzo y creatividad.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que creen una pequeña rutina combinando pases con figuras gimnásticas, para mostrar al grupo.
- Para estudiantes que requieren más apoyo: Permitir que practiquen con ayuda del docente o un compañero guía, y usar balones más livianos o tamaño reducido para facilitar el control.

Transiciones

Docente: “Muy bien equipo, ahora que ya controlamos el balón y trabajamos en grupo, vamos a usar ese equilibrio y coordinación para crear figuras gimnásticas. Luego compartiremos lo aprendido.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer un ‘mapa mental’ en el pizarrón con tres ideas que recuerden sobre lo que hicimos hoy: 1) Control del balón, 2) Trabajo en equipo y coordinación, 3) Equilibrio en figuras gimnásticas.”

Estudiantes: Participan nombrando ideas y el docente las anota visualmente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué habilidad me fue más fácil y por qué?
- ¿Cómo ayudé a mis compañeros durante los juegos o figuras gimnásticas?
- ¿Qué puedo practicar en casa para mejorar el control del balón o el equilibrio?

Docente: Formula estas preguntas para que los estudiantes respondan oralmente o en voz baja, fomentando la reflexión personal.

Retroalimentación:

Docente: “Observaron que muchos mejoraron en sus pases y equilibrio. ¡Excelente trabajo! Recuerden que practicar en casa y compartir con amigos los ayudará a ser cada día mejores.”

Transferencia:

Docente: “La próxima vez que jueguen en el recreo o en casa, intenten usar las técnicas que aprendimos hoy para pasar el balón con control y trabajar en equipo.”

Tarea o reto:

Docente: “Para la próxima clase, intenten enseñar a su familia uno de los juegos o figuras gimnásticas que practicamos hoy y cuéntenme cómo les fue.”

Evaluación

- **Tipo de evaluación:** Diagnóstica al inicio (observación del juego 'El balón caliente'), formativa durante las actividades de desarrollo (observación y retroalimentación continua), y sumativa en el cierre (evaluación de ejecución y reflexión).
- **Criterios de evaluación:**
 - Controla y dirige el balón con mano o pie durante juegos colectivos (objetivo 1).
 - Participa activamente en juegos de coordinación manual y óculo-pédica en equipo (objetivo 2).
 - Mantiene equilibrio y colabora en figuras gimnásticas grupales (objetivos 3 y 4).
- **Instrumentos sugeridos:** Lista de cotejo para observar destrezas motoras en juegos, rúbrica sencilla para evaluación de figuras gimnásticas, observación directa y preguntas de reflexión para metacognición.
- **Evidencias de aprendizaje:** Desempeño en pases y control del balón, participación en juegos colectivos, ejecución de figuras gimnásticas, respuestas en reflexión metacognitiva y aportes en síntesis grupal.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

¿Alguna vez han jugado fútbol, básquetbol o incluso juegos en el recreo donde necesitan pasar el balón o mantener el equilibrio? Muchos de ustedes ya disfrutaban estas actividades todos los días, ya sea en la escuela, en el parque o en casa con sus amigos y familiares. Estos juegos no solo son divertidos, sino que también nos ayudan a desarrollar habilidades importantes, como golpear o patear el balón con precisión, coordinarnos con nuestros compañeros y mantener el equilibrio para hacer movimientos gimnásticos.

Hoy, vamos a descubrir cómo nuestros cuerpos pueden aprender y mejorar estas habilidades básicas que usamos en muchos juegos y deportes. Por ejemplo, cuando lanzas un balón al aire y lo golpeas con las manos o los pies, estás trabajando en algo que los expertos llaman "patrones motores". Estos patrones son como las instrucciones que nuestro cuerpo sigue para moverse con control y coordinación.

En esta sesión, les desafío a que juntos practiquemos estas habilidades jugando y realizando destrezas gimnásticas en grupo. Vamos a divertirnos aprendiendo a controlar mejor nuestros movimientos, coordinar nuestras manos y pies, y mantener el equilibrio, para que cada juego sea más emocionante y seguro.

¿Están listos para poner en acción sus manos y pies y enfrentar este reto? ¡Vamos a comenzar!

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez has jugado con tus amigos en el recreo al fútbol, al baloncesto o a algún juego en el que pasas y golpeas un balón? Seguramente sí, y sabes lo divertido que es tratar de controlar el balón con tus manos y pies para que no se caiga o para que llegue a un compañero. También, cuando haces alguna figura en el parque o en casa, como saltar,

girar o mantener el equilibrio sobre una pierna, estás usando habilidades que vamos a practicar hoy.

En nuestra vida diaria y en muchos juegos, usamos movimientos especiales llamados patrones motores, que son como pequeñas “recetas” que nuestro cuerpo aprende para hacer cosas como patear, golpear, saltar y mantener el equilibrio. Estos movimientos nos ayudan a jugar mejor, divertirnos y estar más activos y saludables.

Hoy vamos a descubrir juntos cómo mejorar estos movimientos por medio de juegos y actividades divertidas en equipo. Vamos a aprender a controlar mejor el balón, a pasar y golpear con las manos y los pies, y a mantener el equilibrio en diferentes posturas y figuras gimnásticas. Además, trabajaremos en grupo, lo que nos ayudará a compartir, colaborar y disfrutar aún más.

Prepárate para un reto donde tu cuerpo será el protagonista y donde aprenderemos jugando. ¡Vamos a poner manos y pies en acción y a divertirnos mientras desarrollamos habilidades que nos acompañarán siempre!

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Estas herramientas están diseñadas para ser rápidas, prácticas y adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años), permitiendo al docente monitorear el avance en los objetivos durante la sesión de 1 hora.

• Lista de Cotejo de Ejecución de Patrones Motores (Golpear y Patear)

- *Propósito:* Verificar que el estudiante ejecute correctamente los patrones maduros de golpear y patear en situaciones controladas.
- *Cómo aplicar:* Durante ejercicios de golpear y patear, el docente observa y marca si el alumno cumple con criterios específicos.
- *Criterios:*
 - Golpea la pelota con la mano de forma controlada.
 - Patea la pelota con el pie con dirección intencionada.
 - Muestra coordinación ojo-mano y ojo-pie.
 - Controla la distancia y dirección del balón.
- *Tiempo:* 5 minutos por grupo o durante la práctica individual.

• Rúbrica Simplificada de Participación en Juegos Colectivos

- *Propósito:* Evaluar la participación activa y aplicación de coordinación manual y óculo-pédica en juegos de equipo (3 vs 3 o 4 vs 4).
- *Cómo aplicar:* Observar la participación y habilidades durante el juego, asignando niveles básicos (Por ejemplo: 1=Necesita ayuda, 2=En progreso, 3=Logrado).
- *Criterios:*
 - Participa activamente en el juego.
 - Realiza pases correctos con la mano o pie.

- Coordina movimientos con compañeros.
- Respeta reglas básicas del juego.

○ *Tiempo:* Durante el juego colectivo (10-15 minutos).

• **Lista de Cotejo de Control del Equilibrio en Destrezas Gimnásticas**

- *Propósito:* Monitorear el control del equilibrio en la ejecución de figuras y destrezas gimnásticas elementales.
- *Cómo aplicar:* Mientras los estudiantes practican figuras por parejas o grupos pequeños, el docente marca si mantienen el equilibrio durante la ejecución.
- *Criterios:*
 - Mantiene posición sin perder el equilibrio durante al menos 5 segundos.
 - Coordina movimientos con compañeros en la figura grupal.
 - Realiza la destreza gimnástica elemental indicada.
- *Tiempo:* 5-7 minutos durante la práctica.

• **Autoevaluación Rápida con Emoticones**

- *Propósito:* Promover la reflexión rápida del estudiante sobre su desempeño y confianza en las actividades realizadas.
- *Cómo aplicar:* Al finalizar cada actividad, se les pide a los estudiantes que elijan un emoticón (😊, 😐, 😞) que represente cómo se sintieron al ejecutar la destreza o jugar.
- *Ventaja:* Es rápida, motivadora y adecuada para la edad.
- *Tiempo:* 1-2 minutos por actividad.

• **Observación Anecdótica Breve**

- *Propósito:* Registrar comportamientos o dificultades específicas que permitan ajustar estrategias en tiempo real.
- *Cómo aplicar:* El docente anota breves notas sobre dificultades o logros relevantes, por ejemplo: "Juan mejora en el control del balón con el pie", "María necesita apoyo para mantener equilibrio".
- *Tiempo:* Durante la sesión, en momentos de transición o mientras otros estudiantes trabajan.

Estas herramientas combinadas permiten un monitoreo integral y ágil del progreso en habilidades motoras y participación, facilitando ajustes inmediatos y asegurando que los estudiantes avancen hacia los objetivos planteados.

Desarrollo - Tareas

Tareas estructuradas para la fase de desarrollo

• **Tarea 1: "Golpea y controla el balón" (Duración: 15 minutos)**

Instrucciones: En parejas, un estudiante lanza suavemente un balón al aire y su compañero debe golpearlo con la mano o el pie intentando controlar la dirección y la distancia. Luego cambian de roles. Practiquen 10 lanzamientos cada uno.

Producto esperado: Demostrar la habilidad de golpear el balón con control en dirección y distancia, evidenciando patrones maduros de golpeo y pateo.

Conexión con objetivo: Desarrollar la competencia de ejecutar patrones maduros de golpear y patear en situaciones controladas.

• **Tarea 2: "Juego colectivo de pases y golpes" (Duración: 20 minutos)**

Instrucciones: Formar equipos de 4 a 5 niños. Jueguen un mini partido donde el objetivo es pasar y golpear el balón entre compañeros para avanzar y anotar puntos. Deben coordinar el golpeo con la mano y el pie, respetando turnos y espacios.

Producto esperado: Participación activa en un juego colectivo que exige coordinación manual y óculo-pédica, aplicando pases y golpes efectivos.

Conexión con objetivo: Fomentar la participación en juegos colectivos que desarrollan la coordinación manual y óculo-pédica.

• **Tarea 3: "Retos de equilibrio gimnástico en grupo" (Duración: 20 minutos)**

Instrucciones: En grupos de 3 a 5, elaboren una figura gimnástica sencilla que incluya mantener el equilibrio (por ejemplo, apoyos en parejas, posturas en tríos). Ensayen y presenten su figura al grupo. El docente supervisará y apoyará para asegurar la seguridad.

Producto esperado: Ejecución de una figura gimnástica por grupo que demuestre control y mantenimiento del equilibrio.

Conexión con objetivo: Desarrollar la habilidad para mantener y controlar el equilibrio en destrezas gimnásticas elementales.

• **Tarea 4: "Juego de coordinación óculo-pédica en equipos pequeños" (Duración: 10 minutos)**

Instrucciones: En equipos de 3 a 5, jueguen a pasar un balón con los pies siguiendo un recorrido marcado en el espacio, sin que el balón toque el suelo fuera del recorrido. El equipo debe coordinar movimientos y pasar el balón con precisión.

Producto esperado: Realización del juego con éxito, evidenciando coordinación óculo-pédica y trabajo en equipo.

Conexión con objetivo: Practicar juegos asociados con la coordinación óculo-pédica en grupos pequeños.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Conexión con Objetivo
-------	---------------	-----------------	-------------------	-----------------------

1. Reto de Golpear y Patear en Equipo	• Formen equipos de 4 niños. • Cada equipo debe pasarse un balón usando manos y pies siguiendo un circuito marcado en el espacio. • Intenten golpear o patear el balón a un compañero sin que toque el suelo más de una vez. • El equipo que logre hacer más pases correctos en 5 minutos gana.	15 minutos	Registro del número de pases exitosos por equipo	Ejecutar patrones maduros de golpear y patear en juegos colectivos
2. Juego de Coordinación Óculo-Pédica y Manual	• Dividanse en grupos de 3-5 niños. • En un área delimitada, pasen un balón usando solo pies o solo manos según la indicación del docente. • Cuando el docente diga "manos", deben usar las manos para pasar el balón; cuando diga "pies", usar los pies. • El grupo debe mantener el balón en movimiento sin que toque el suelo por más de 3 segundos.	15 minutos	Demostración de control y coordinación para pasar el balón según indicación	Participar en juegos colectivos con coordinación manual y óculo-pédica
3. Reto de Equilibrio y Figuras Gimnásticas en Parejas	• Formen parejas y elijan una figura gimnástica sencilla para realizar juntos (por ejemplo, equilibrio de uno sobre el otro, o sostener una pose juntos). • Practiquen la figura durante 10 minutos, ayudándose mutuamente a mantener el equilibrio. • Luego, presenten su figura al grupo manteniendo la postura durante al menos 10 segundos.	20 minutos	Presentación de una figura gimnástica en pareja con control del equilibrio	Mantener y controlar el equilibrio en destrezas gimnásticas

4. Juego Colectivo con Pases en Equipo (3 contra 3)	• Formar dos equipos de 3 niños. • Jugar un mini partido donde deben pasar y golpear el balón para intentar anotar en las porterías pequeñas. • Enfocarse en aplicar pases controlados y desplazamientos coordinados.	10 minutos	Participación activa en juego colectivo aplicando pases y golpes controlados	Ejecutar juegos colectivos con pases y golpes del balón
---	---	------------	--	---

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Las siguientes herramientas están diseñadas para ser aplicadas de manera rápida durante la sesión de 1 hora, permitiendo al docente monitorear el progreso de los estudiantes en relación con los objetivos y estándares planteados. Son apropiadas para niños de 6 a 11 años y están alineadas con la metodología de Aprendizaje Basado en Retos.

Objetivo / Estándar	Herramienta de Evaluación	Descripción y Aplicación	Tiempo Estimado
Ejecutar patrones maduros de golpear y patear en juegos colectivos	Observación Anecdótica con Lista de Cotejo	• El docente observa a los estudiantes durante un juego en parejas o pequeños grupos. • Utiliza una lista con criterios como: postura correcta, contacto adecuado con balón, control de dirección. • Marca si el estudiante logra cada criterio (sí/no).	5-7 minutos por grupo
Participar en juegos colectivos aplicando coordinación manual y óculo-pédica	Rúbrica Simplificada de Participación y Coordinación	• Evalúa la participación activa, la coordinación ojo-mano y ojo-pie en juegos cortos (3 contra 3, 4 contra 4). • Niveles: "Necesita apoyo", "En progreso", "Logrado". • Se puede aplicar verbalmente o con tarjetas de colores para que el estudiante también autoevalúe.	10 minutos durante el juego

Mantener y controlar el equilibrio en destrezas gimnásticas	Checklist de Destrezas Gimnásticas	• El docente solicita a los estudiantes realizar figuras o posturas gimnásticas básicas (individual, parejas o tríos). • Marca si mantiene equilibrio sin apoyos, duración mínima (ej. 5 segundos), y si la figura está bien ejecutada.	5-10 minutos
Lanzar y golpear balón con control de dirección y distancia	Prueba Rápida de Golpeo y Pase	• En parejas, los estudiantes lanzan y golpean el balón en un espacio delimitado. • Se evalúa si el balón llega al compañero controlando dirección y fuerza. • Docente registra observaciones breves para cada estudiante.	5 minutos

Instrucciones para el Docente

- Antes de iniciar, explicar brevemente los criterios a los estudiantes para que entiendan qué se espera de ellos.
- Durante las actividades, realizar observaciones puntuales y anotar rápidamente para no interrumpir el flujo del juego.
- Utilizar los resultados para retroalimentar de manera inmediata y ajustar las actividades si es necesario.
- Incorporar momentos de autoevaluación sencilla para fomentar la reflexión en los estudiantes.

Estas herramientas permiten al docente obtener información concreta y rápida sobre el avance de los estudiantes en el desarrollo de patrones motores básicos, facilitando la toma de decisiones pedagógicas en tiempo real.

Desarrollo - Tareas

Tareas estructuradas para la fase de desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo estimado	Producto esperado	Objetivo conectado
-------	---------------	-----------------	-------------------	--------------------

1. Golpea y pateo en equipo	• Forma equipos de 3 a 4 niños. • Practiquen lanzar al aire un balón y golpearlo con la mano o el pie (5 minutos). • Luego, en grupo, pasen el balón entre ustedes usando las manos y los pies, controlando dirección y distancia. • Intenten mantener la pelota en movimiento sin que toque el suelo por más de 3 segundos.	15 minutos	Demostración de pases y golpes controlados en equipo	Ejecutar patrones maduros de golpear y patear en juego colectivo
2. Juego colectivo: "Pasa y atrapa el balón"	• Divídanse en dos equipos de 4 a 5 niños. • El objetivo es pasar el balón con la mano o pie y que los compañeros lo atrapen o controlen sin que caiga. • El equipo que logre más pases consecutivos gana. • Enfóquense en la coordinación óculo-pédica y manual para controlar el balón.	15 minutos	Participación activa en juego 4 vs 4 con pases y recepciones controladas	Participar en juegos colectivos aplicando coordinación manual y óculo-pédica
3. Desafío gimnástico en parejas	• Formen parejas para crear una figura gimnástica sencilla que implique equilibrio. • Practiquen mantener el equilibrio juntos durante 10 segundos. • Prueben cambiar de figura después de cada intento. • El reto es sostener la figura sin caer y ayudarse mutuamente.	15 minutos	Ejecutar figuras gimnásticas básicas en parejas con control de equilibrio	Mantener y controlar el equilibrio en destrezas gimnásticas

4. Mini partido con reglas de coordinación	• Organicen un juego de 3 contra 3 o 4 contra 4. • El reto es aplicar lo aprendido: golpear, patear y pasar el balón con control. • Incorporen reglas para que cada jugador toque el balón con pies y manos en el juego. • El juego debe durar 10 minutos y el equipo que mejor controle el balón gana.	15 minutos	Participación en juego colectivo que integra patrones motores y coordinación	Ejecutar juegos colectivos aplicando control y coordinación óculo-pédica y manual
--	--	------------	--	---

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para favorecer el desarrollo de patrones motores básicos mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Retos, a continuación se presentan ejemplos prácticos y casos de estudio adecuados para estudiantes de primaria (6-11 años). Estos ejemplos están diseñados para ser implementados en una sesión de 1 hora, promoviendo la participación activa, colaboración y la aplicación directa de los objetivos y estándares planteados.

Ejemplo Práctico 1: "El Desafío del Golpe y la Pateada" (Duración: 20 minutos)

- **Descripción:** Los estudiantes se organizan en equipos de 4 a 5 niños. El reto consiste en mantener el balón en movimiento dentro del grupo mediante golpes con las manos y patadas controladas, tratando de no dejar que el balón toque el suelo más de una vez consecutiva.
- **Objetivo:** Ejercitar la coordinación óculo-pédica y manual, la precisión en el control de dirección y distancia del balón.
- **Desarrollo:**
 - Se inicia lanzando el balón al aire para que un compañero lo golpee con la mano o pie.
 - Cada miembro debe pasar o golpear el balón a otro jugador sin que este caiga al suelo.
 - Se establece un conteo de pases exitosos para motivar la mejora continua.
- **Conexión con los objetivos:** Promueve la ejecución de patrones maduros de golpear y patear, así como la participación en juegos colectivos con coordinación manual y óculo-pédica.

Ejemplo Práctico 2: "Partido Reto 3 contra 3" (Duración: 20 minutos)

- **Descripción:** Se forman equipos de 3 jugadores. El reto es jugar un mini partido donde deben pasar y golpear el balón para anotar en una pequeña portería, fomentando el trabajo en equipo y el control del balón.

- **Objetivo:** Aplicar en situaciones reales los patrones de golpeo y pateo, el control de dirección y distancia, y la dinámica de juego colectivo.
- **Desarrollo:**
 - Se establecen reglas simples para facilitar la participación y el entendimiento (por ejemplo, no correr con el balón, pases obligatorios entre jugadores).
 - El docente guía y corrige posturas y técnicas durante el juego para asegurar la correcta ejecución de los patrones motores.
 - Se promueve la rotación de roles para que todos practiquen diferentes destrezas.
- **Conexión con los objetivos:** Permite practicar la coordinación óculo-pédica en juego real, la ejecución de juegos en grupos pequeños, y la aplicación de control de balón con manos y pies.

Ejemplo Práctico 3: "Formando Figuras Gimnásticas" (Duración: 20 minutos)

- **Descripción:** En grupos de 2 a 4 estudiantes, el reto es crear figuras gimnásticas básicas que demuestren equilibrio y coordinación, utilizando posturas sencillas como el equilibrio en un pie, la posición de cuclillas o la formación de pirámides humanas pequeñas.
- **Objetivo:** Desarrollar el equilibrio y control corporal en destrezas gimnásticas elementales, y fomentar el trabajo en equipo y la creatividad.
- **Desarrollo:**
 - El docente muestra ejemplos de figuras simples y seguras.
 - Los grupos planifican y practican sus figuras, asegurando que todos participen y mantengan el equilibrio.
 - Cada grupo presenta su figura al resto, explicando cómo lograron mantener el equilibrio y coordinarse.
- **Conexión con los objetivos:** Facilita la ejecución de destrezas gimnásticas elementales y el mantenimiento del equilibrio, además de promover la colaboración en grupos pequeños.

Caso de Estudio: "Mejorando la Coordinación en el Equipo"

Contexto: Un grupo de estudiantes de 8 años mostró dificultades para controlar la dirección y distancia del balón durante juegos colectivos. El docente decide implementar un plan basado en retos para mejorar estas habilidades.

- **Reto planteado:** Durante cinco minutos, mantener el balón en movimiento entre todos los integrantes sin que caiga al suelo, alternando golpes con la mano y patadas.
- **Intervención:** El docente organiza ejercicios de calentamiento que enfatizan la coordinación ojo-mano y ojo-pie, luego divide al grupo en equipos pequeños para el reto.
- **Resultados observados:** Después de varias repeticiones, los estudiantes mejoraron la precisión en pases y golpes, incrementaron la comunicación y lograron una mayor participación en el juego colectivo.
- **Reflexión:** Se evidencia que la metodología basada en retos promueve el aprendizaje activo y la motivación, facilitando la adquisición de patrones motores maduros en un contexto lúdico y colaborativo.

Recomendaciones para el Docente

- Motivar a los estudiantes a través de desafíos claros y alcanzables que fomenten la superación personal y grupal.
- Observar continuamente la ejecución de las habilidades para dar retroalimentación inmediata y positiva.
- Adaptar la complejidad de los retos según el nivel de habilidad del grupo para mantener el interés y evitar frustraciones.
- Fomentar la reflexión grupal al final de cada actividad para consolidar aprendizajes y fortalecer el trabajo en equipo.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para el Aprendizaje Basado en Retos

Para alinear con los objetivos y estándares del plan de clase, se proponen los siguientes ejemplos prácticos que fomentan el desarrollo de patrones motores, coordinación óculo-pédica y equilibrio, promoviendo la participación activa y la resolución creativa de retos en equipos.

• Reto 1: "El Pase Perfecto"

Descripción: Los estudiantes se dividen en equipos de 4 y deben pasar un balón (puede ser un balón de fútbol o voleibol suave) entre ellos sin que toque el suelo más de una vez entre pases. El reto es conseguir 10 pases consecutivos con control, alternando golpes con las manos y patadas.

Conexión con objetivos: Fomenta la ejecución de patrones maduros de golpear y patear, la coordinación óculo-pédica, y la participación en juegos colectivos.

• Reto 2: "Carrera de equilibrio y destrezas gimnásticas"

Descripción: En pequeños grupos de 3 a 5 estudiantes, crean una pequeña rutina que involucre desplazamientos combinados con figuras gimnásticas básicas (por ejemplo, equilibrio en un pie, apoyo con manos, posturas en tríos). Luego, deben realizar la rutina en una carrera de relevos, manteniendo el equilibrio y la coordinación.

Conexión con objetivos: Desarrolla el control del equilibrio, la ejecución de destrezas gimnásticas, trabajo en equipo y coordinación.

• Reto 3: "Juego 3 contra 3 con balón"

Descripción: Se organiza un juego informal de 3 contra 3 en el que los estudiantes deben pasar y golpear un balón hacia sus compañeros para avanzar y anotar en una meta pequeña. El desafío está en mantener el control del balón usando manos y pies, aplicando las técnicas aprendidas.

Conexión con objetivos: Promueve la aplicación de técnicas de golpear y patear, el trabajo en equipo y la coordinación óculo-pédica en un contexto de juego real.

Casos de Estudio para Reflexión y Aprendizaje

Estos casos pueden ser presentados a los estudiantes para que analicen en equipo y propongan soluciones o mejoras, fomentando el pensamiento crítico y la colaboración.

• Caso 1: "El equipo que no logra pasar el balón"

Un grupo de estudiantes intenta jugar pero el balón se cae frecuentemente porque no logran coordinar bien las manos y los pies para pasar y golpear el balón con precisión. El reto es identificar qué errores cometen y qué podrían practicar para mejorar su control.

- **Caso 2: "La figura gimnástica que se tambalea"**

Durante la ejecución de una figura gimnástica en parejas, uno de los estudiantes pierde el equilibrio y la figura no se sostiene. El equipo debe analizar qué tácticas usar para mejorar el equilibrio y la comunicación para ejecutar la figura con éxito.

- **Caso 3: "Juego desigual y trabajo en equipo"**

En un juego colectivo 4 contra 4, un equipo tiene dificultad para coordinar sus movimientos y pases, lo que les impide competir eficazmente. Los estudiantes deben reflexionar sobre la importancia de la comunicación, la coordinación manual y óculo-pédica para mejorar su desempeño.