

TIPO DE ESPACIO AL QUE CORRESPONDE EL PLAN: LABORATORIO - Bachillerato en Educación Física	
NOMBRE DEL ESPACIO EL MUNDO DEL JUEGO <i>ED FÍSICA- NÚCLEO RECREACIÓN Y PRÁCTICAS LUDOMOTRICES</i>	
NOMBRE DEL PLAN: EL JUEGO Y LA COMUNIDAD	
DURACIÓN: 1 BIMESTRE	MAYO-JUNIO. 2do bimestre
SINOPSIS: En este 2° bimestre continuarás con el desarrollo histórico de los juegos, donde pasamos de la era precolombina, la colonia hasta llegar a los juegos de la modernidad, descubriendo así diferentes tipos de juegos como los “alternativos”. Abordando el juego como un espacio de encuentro y disfrute con otro/as, volviéndolo común a todas las generaciones, el laboratorio concluye con la organización de un evento recreativo que realizarás junto a tus compañeros para compartir con toda la comunidad educativa.	
CONTENIDOS: A lo largo de este plan aprenderás: • Juegos cooperativos, de competencia y juegos alternativos que impliquen tratados, acuerdos y resoluciones estratégicas a los problemas presentados. • El juego y sus diversos sentidos. • Los enfoques en la recreación: recreacionismo, animación sociocultural y recreación educativa. • Técnicas grupales de animación y coordinación de grupos. • Criterios, estrategias y herramientas para el diseño de propuestas recreativas.	
OBJETIVOS: Al finalizar este segundo bimestre se espera que logres: -Caracterizar los distintos tipos de juegos cooperativos, de competencia y alternativos -Aplicar técnicas y estrategias de animación y coordinación de grupos. -Comprender los distintos enfoques de la recreación. -Planificar y desarrollar un evento recreativo para la comunidad en el marco de la escuela.	

PUNTO DE PARTIDA

En el bimestre pasado finalizamos con un video donde recuperaban lo aprendido. A lo largo del plan vas a ir conociendo distintos tipos de juegos y sus características, algunos con una larga historia y otros más actuales.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA 1 SEMANA

RECURSOS

- Videos e imágenes sobre juegos competitivos y cooperativos.
- Acceso a Internet para investigaciones.
- Papel afiche o cartulina, marcadores.
- Muro digital colaborativo (Padlet) o alternativo en papel.
- Materiales reciclables varios, pelotas, aros, conos, tizas, elásticos, sogas, bancos, globos, colchonetas, telas.

ACTIVIDADES

Hoy vamos a empezar contándoles que la organización de eventos entre comunidades o sociedades en la era moderna, se lanzan a finales del siglo XIX con los Juegos Olímpicos modernos, revitalizados por el Barón Pierre de Coubertín para fomentar la paz y la comprensión internacional a través del deporte. En Argentina, los Juegos Nacionales Evita son una competencia creada en el año 1948 con el objetivo de manifestar la solidaridad y respeto a través del deporte articulados con la promoción de la salud de la población infantil y juvenil. Es así que en nuestra ciudad, nos encontramos con los Juegos Deportivos Porteños siendo su primera edición en el año 2012. El objetivo principal de esta iniciativa es utilizar el deporte como herramienta de inclusión y contención social para niños, niñas y adolescentes de la ciudad. De esta manera vemos que el juego y el deporte siempre han estado presentes, en distintos momentos y épocas.

1ra semana:

Actividad 1:

Compartí con tu docente y compañeros/as: ¿Desde la escuela participan en algún encuentro de juego y deporte? ¿Cuál? ¿Qué propuestas hay en esos encuentros?

Luego de este intercambio, se agruparán en equipos de hasta 8 integrantes para jugar juegos de competencia

con elementos y sin elementos:

Les proponemos los siguientes juegos:

“Invasores” ¿Lo conocen? ¿Saben cómo se juega y cuál es el objetivo del juego? El objetivo es invadir el campo contrario con 3 jugadores. Se juega en una cancha de básquet o vóley, al pasar la mitad de cancha el contrario te puede tocar, si lo hace te congela pero podés ser salvado por un compañero de tu equipo y volvés a jugar. Cuando 3 integrantes de alguno de los equipos traspasa la línea del fondo del campo contrario, gana.

Actividad 2: Reúnanse en grupos de 3 o 6 para jugar al “Conquistador”. Para conocerlo miren el siguiente video. Van a necesitar conos y aros. <https://www.youtube.com/shorts/2pF1RaRXSNs>

Actividad 3: Intercambien en el grupo: ¿Qué diferencias hay entre los 2 juegos que jugaron? ¿Qué les llamó la atención de los nombres? ¿Qué tipo de relación creen que hay con los juegos vistos en el bimestre pasado?

Actividad 4: Van a jugar a diferentes Juegos cooperativos

Ingresen al siguiente <https://www.youtube.com/shorts/2pF1RaRXSNs> y manteniendo los mismos grupos elijan 2 juegos para jugar. ¿Conocen alguno? Acérquense al docente que les entregará el material para jugar. ¿Se animan a jugar a uno con el grupo completo?

Actividad 4 de Profundización: Intercambien y registren en una hoja del portfolio:

¿Cuál creen que es el objetivo de los juegos cooperativos y el objetivo de los juegos competitivos?

¿Qué diferencias existen entre los juegos competitivos y cooperativos? ¿Qué habilidades coordinativas, manipulativas y sociales están presentes en los juegos?

--

--

INDAGACIÓN

En estas semanas abordaremos un tema importante para sentar las bases conceptuales y prácticas sobre los enfoques de recreación y técnicas de animación. También investigarás sobre los Juegos alternativos, su objetivo, por qué surgen, dónde y seguirás jugando a distintas propuestas.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA : 3 SEMANAS

RECURSOS

- Videos e imágenes sobre juegos competitivos y cooperativos.
- Acceso a Internet para investigaciones.
- Papel afiche o cartulina, marcadores.
- Muro digital colaborativo (Padlet) o alternativo en papel.
- Materiales reciclables varios, pelotas, aros, conos, tizas, elásticos, sogas, afiches, fibrones, tapas de mermelada, pelotas, bastones de madera de 20cm aprox, yengas grandes.
- Material deportivo: pelotas, aros, conos, sogas, ringo.

ACTIVIDADES

1ra semana:

Hoy vamos a empezar a investigar, porque no solo se trata de “jugar” o “divertirse” sino también de comprender el sentido educativo, social y cultural que tiene la recreación en la vida personal y comunitaria. Así como vivenciaste juegos de competencia la semana pasada, ahora descubrirás nuevos sentidos del jugar que te permitirán empezar a analizar qué tipo de juegos promueven las sociedades modernas, y qué otras formas de organización existen.

Actividad 1

Para conocer sobre la recreación y los distintos enfoques que la caracterizan, buscá información en blogs o páginas especializadas. Mirá este video https://www.youtube.com/watch?v=IFIT9Q_qhw8

¿Qué es la recreación? Caracterizá los diferentes enfoques: educativo, social, turístico, comunitario.

Según lo visto, reflexioná con tus compañeros/as en pequeños grupos acerca de:

- La salida al centro lúdico que realizaron en el bimestre pasado: ¿con qué enfoque lo vincularía y por qué?

-El siguiente video sobre juegos, que también vieron en el bimestre pasado. Lo recordamos

https://www.youtube.com/watch?v=Li_

[8KdNhk](https://www.youtube.com/watch?v=Li_8KdNhk)

¿En qué enfoque estaría esta propuesta y por qué?

Analicen y justifiquen la respuesta ¿Cuál sería el enfoque más apropiado para desarrollar en la escuela y por qué? Registren lo conversado en el portfolio.

Actividad 2

Elegí en conversación con tu docente a quiénes podrían entrevistar de manera online o presencial para conocer las técnicas y estrategias de animación que utilizan. Opciones:

- Profesores de educación física o recreación.
- Animadores de colonias, clubes, campamentos, animadores de fiestas infantiles, centros culturales, centros de jubilados.

Posibles preguntas al entrevistado/a:

- ¿Qué es el juego para vos?
- ¿Qué técnicas de animación usás para motivar al grupo?
- ¿Cómo elegís los juegos?
- ¿Cuál es el objetivo de la propuesta que desarrollan?

- ¿Qué tenés en cuenta a la hora de llevar adelante un juego?

Registren la entrevista y luego compartan lo que todos han relevado, buscando identificar aspectos en común y particularidades.

2da Semana:

Los deportes alternativos se caracterizan por ser prácticas recientes, no convencionales y diferentes a las lógicas institucionales y mercantiles de los deportes tradicionales. Son deportes que, en general, desafían los valores del deporte convencional como la competencia extrema, la mercantilización y la especialización.

Actividad 1:

Reunite con tu docente que te explicará las reglas de tres Juegos alternativos: Ringo, Dodgeball, KhoKho.

Después de jugarlos conversen con el docente ¿Qué características tienen estos juegos? ¿Qué habilidades coordinativas, sociales están presentes en este tipo de juegos?

En pequeños grupos seleccionen un juego alternativo de los que jugaron e indaguen el origen, reglas básicas, materiales, valores que promueve (cooperación, inclusión, creatividad).

Presenten el juego que eligieron y sus características en un poster, deben subirlo al paddlet del curso.

Actividad 2:

¿Querés conocer nuevos juegos? Para aprender te dejamos tres videos. Prestá atención a cada uno porque en el próximo encuentro vamos a jugarlos.

SKUIIY. <https://www.youtube.com/watch?v=pfSAckuWBUm&t=7s>,

MOLKY <https://www.youtube.com/shorts/N5lwlyN1fQ0>

Foursquare <https://www.youtube.com/watch?v=7MI0U1DsdNQ>

3ra Semana:

Actividad 1

Van a jugar al Skully, Foursquare y Molkky. ¿Recuerdan las reglas? Van a jugar a los 3 juegos en simultáneo, ¿Cómo podrían delimitar el espacio para poder hacerlo? Deberán armar 3 grupos y después rotar. Hoy todos jugarán los 3 juegos. ¿Se animan a armar con tizas el tablero del Skully y el 4 cuadrado en el patio??

¡¡¡¡¡A jugar!!!!

SKULLY



Este es el esquema a dibujar en el piso, juegan hasta 5 participantes.

Recuerden las reglas:

- Objetivo: Pasar por los números del 1 al 12 en orden, intentando que la chapa caiga en cada número.

El objetivo final es lograr que el chapita caiga en el nro 13.

-Reglas:

Empujen la chapa con el dedo.

- Si la chapa cae dentro de un número, pueden tirar de nuevo desde esa posición.
- Si la chapa cae en el número 13 (la calavera), pierden un turno o vuelven al principio.
- Si la chapa golpea a otra chapa y esta cae en el número 13, pierden un turno.
- Si la chapa cae en los números que rodean el 13 (los que no son números), pierden un turno y vuelven a tirar desde el número donde se cayó.

MOLKKY



Recuerden las reglas:

- Objetivo: El primer jugador o equipo en alcanzar exactamente 50 puntos gana.
- Lanzamiento: Deberán lanzar por debajo de la cintura y solo con la mano, sin girar en el aire.
- Puntuación:
 - Un bolo derribado: se suma el número marcado en el bolo.
 - Dos o más bolos derribados: se suma el número total de bolos derribados (por ejemplo, si tirás 3, sumas 3 puntos).
 - Ningún bolo derribado: no se suman puntos. Si esto ocurre durante tres turnos seguidos, el jugador queda eliminado.
 - Los bolos se ubican en el lugar que cayeron, no se acomodan como en el inicio. De esta manera se van dispersando.

Foursquare

Recuerden las reglas:

- Objetivo: Avanzar a la casilla 4 y mantenerse el mayor tiempo posible, convirtiéndose en "rey" o "reina".
- Un cuadrado se divide en cuatro cuadrantes más pequeños, con un jugador en cada uno.
- El jugador en la casilla 4 (el servidor) saca la pelota, haciendo que pique una vez en su cuadrado antes de golpearla con la mano hacia otro cuadrado.
- El jugador del cuadrante de destino debe golpear la pelota de forma que rebote una vez en su propio cuadrante antes de enviarla a otro cuadrado.
- Un jugador es eliminado si no puede golpear la pelota después del rebote o si la golpea fuera de su cuadrado.
- El jugador eliminado va al final de la fila, y todos los demás jugadores rotan para llenar el espacio libre.



Al finalizar comenten: ¿Cómo estuvieron los juegos? ¿Cómo creen que se podrán realizar con la comunidad educativa?

PRODUCCIÓN

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 3 SEMANAS

RECURSOS

- Videos e imágenes sobre juegos competitivos y cooperativos.
- Acceso a Internet para investigaciones.
- Papel afiche o cartulina, marcadores.
- Muro digital colaborativo (Padlet) o alternativo en papel.
- Materiales reciclables varios, tizas, elásticos, sogas, afiches, fibrones, tapas de mermelada, bastones de madera de 20cm aprox, yengas grandes.
- Material deportivo: pelotas, aros, conos, sogas, ringo

ACTIVIDADES

Después de explorar sobre los enfoques de recreación y los distintos tipos de juegos, junto con el/la docente armarán una grilla de propuestas para jugar. En estas semanas diseñarán el evento recreativo, del que participará la comunidad y en el que se verá reflejado lo aprendido hasta ahora. Es decir que se espera que puedan poner en práctica los saberes construidos en el laboratorio, ponderando el juego como punto de encuentro que le da sentido a la vida común.

1ra Semana:

Actividad 1:

En conversación con tu docente recordá los videos vistos al principio del bimestre, lo registrado hasta el momento en el portfolio y la actividad especial que realizaron al finalizar el plan anterior, en el 1er bimestre del laboratorio.

¿Qué aspectos tuvieron en cuenta para recrear los juegos? ¿Qué ideas surgieron para organizar un evento en la escuela?

Actividad 2

Reúnanse en grupos de no más de 4 integrantes para recuperar del portfolio la clasificación de juegos. Completen el cuadro con los últimos juegos que jugaron, ¿aparecieron nuevas categorías de clasificación? Del cuadro elijan 2 juegos, de distinta categoría que puedan llevar adelante en el evento para que jueguen las familias y la comunidad.

Conversen en el pequeño grupo ¿En qué espacio se podrían jugar los juegos? ¿Qué materiales necesitan? ¿Creen necesario adaptar las reglas? ¿Cuáles? ¿Cómo lo harían?

En ronda compartan el cuadro de clasificación de juegos y cuáles que eligieron. Observen como quedó.

2da Semana:

Realizarán un ensayo general del evento. Es una actividad muy importante para poner todo a prueba, ajustar detalles y mejorar la propuesta.

Prepará con tu grupo el juego y todos pasan a jugar por cada juego. Presten atención a su experiencia como jugadores para modificar lo que sea necesario.

En conversación con tu docente y el grupo de compañeros/as acuerden:

- ¿Qué nombre le pondrán al evento?
- ¿Qué espacio físico utilizarán? ¿Cómo se dispondrán los espacios de juego?
- ¿Cómo se podría ambientar el juego? Pueden incorporar banderines, frases alusivas al jugar, frases de juegos tradicionales.
- Armen carteles u otro formato de cada juego contando brevemente el origen y reglas.
- ¿Quién se encargará de coordinar el tiempo/duración del evento?
- ¿Cómo invitan a jugar? ¿Qué técnicas de animación podrían utilizar para invitar a jugar?
- ¿Qué les parece que sería una buena propuesta para el cierre?

3ra Semana:

¿¿¿Todo listo??? ¿¿Preparados/as para jugar en comunidad?? Disfruten el evento y no olviden registrar la experiencia.

EVALUACIÓN

En esta etapa del plan tendrás oportunidad de evaluar y reflexionar con tu grupo de compañeros/as el proceso de aprendizaje a lo largo del plan y lo vivido en el evento recreativo. Para ello recordarán el video realizado en el primer bimestre, revisarán su portfolio, recuperarán el padlet grupal y todo lo vivenciado.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 1 SEMANA

RECURSOS

- Hojas biomes, proyector, cintas, afiches.

ACTIVIDADES

1ra Semana

Es una instancia que les permite reconocer logros y aprendizajes y también identificar errores, para mejorar en futuras acciones comunitarias o recreativas.

- **Actividad 1: Evaluación Grupal:**

Se encontrarán en el aula para compartir entre todos/as los portfolios del proceso realizado a lo largo del plan. También evaluarán con su grupo el evento que han organizado y llevado adelante.

Aquí encontrarán preguntas guías para la reflexión:

- ¿Cuáles eran los objetivos principales del evento? ¿Se cumplieron?
- ¿Cómo organizaron los roles y responsabilidades dentro del grupo? ¿Cómo funcionó esa organización?
- ¿Qué aspectos de la planificación fueron más fáciles y cuáles más difíciles?
- ¿Qué recursos (materiales, espacios, tiempos) necesitaron y cómo los gestionaron?
- ¿Cómo fue la participación de la comunidad? ¿Asistieron más, menos o las personas esperadas?
- ¿Qué actividades funcionaron mejor y por qué?
- ¿Qué modificarían y mejorarían para un próximo evento?

- **Actividad 2: Autoevaluación y devolución del docente:**

De acuerdo con lo conversado con el grupo, ahora tendrás un momento para pensar tu autoevaluación en relación al laboratorio en general. Recibirás un escudo impreso y deberás responder la pregunta que está



en cada cuadrante. (ver gráfico a continuación) Los escudos quedarán pegados en el afiche.

En una instancia posterior, tu docente te comentará acerca de su valoración sobre tu desempeño individual y grupal.



¡GRACIAS POR PARTICIPAR EN ESTE LABORATORIO!!

¡¡Hasta el próximo Juego!!