

Actividad 2: Encuentro deportivo

PROPÓSITO

Se procura que los estudiantes gestionen una actividad deportiva que les interese, para incluir a cada participante, de modo que asuman diferentes roles; así, junto con participar, pueden tener diferentes puntos de vista para evaluar el impacto de la actividad.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA 4

Evaluar el impacto de variados programas y proyectos deportivos, recreativos y socioculturales que promuevan de manera colectiva el bienestar, el autocuidado, la vida activa y la alimentación saludable en su comunidad, considerando la diversidad de las personas.

OA 1

Evaluar individual y colectivamente las habilidades motrices especializadas utilizadas en una variedad de actividades físicas que sean de su interés y en diferentes entornos.

ACTITUDES

- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.
- Tomar decisiones democráticas, respetando los derechos humanos, la diversidad y la multiculturalidad

DURACIÓN

4 horas pedagógicas

DESARROLLO

Tras una clase previa de investigación sobre actividades deportivas, se organizarán en grupos para gestionar un encuentro deportivo por sección dentro de la clase, planificarlo y distribuir el espacio y el tiempo. A partir de los antecedentes investigados, incorporan una modalidad deportiva para competir, en la que todos puedan participar, de reglas simples y fáciles de aprender. El curso se divide según la cantidad de espacios e instalaciones disponibles (arcos, cestos, postes o parantes) en el lugar de trabajo. Comienza el juego y un grupo queda como observador; se encargará de anotar las observaciones individuales y colectivas del juego, y luego las compartirán con los grupos de jugadores.

De las reglas fundamentales

Cada juego durará un máximo de 10 minutos continuados, para que se pueda explorar varios encuentros deportivos en la clase. Cuando un equipo termine de participar, los grupos cambian para

que ingresen nuevos integrantes; se repite el esquema de jugar 10 minutos, mientras otros equipos asumen los registros. Al final, analizan las planillas de registro.

La actividad debe contar con una planilla general por grupos; en ella adjuntan sus observaciones sobre estrategias utilizadas individual y colectivamente, participación, liderazgos, exclusiones, discriminación, etc. Los observadores deben analizar e informar a los jugadores sobre sus acciones más complejas y también sus aciertos. Asimismo, registran las buenas acciones y tareas que fueron efectivas para conseguir el objetivo del juego.

Entregan un informe personal a cada estudiante, haciendo correcciones técnicas y tácticas de su juego, y también actitudinales. Analizan el trabajo grupal y la eficacia de sus estrategias.

Si no hubiese espacios e instalaciones convencionales para juegos deportivos, se puede usar mesas, tableros, parantes u otros medios, pues lo importante es destacar las instancias lúdicas.

Alternativas

Pueden grabar el juego en el celular para analizar después lo que ocurrió, con más calma, y registrar las acciones solicitadas por el docente (técnicas, tácticas y actitudinales). Para grabar a un compañero, tienen que contar con su asentimiento informado.

Observaciones al docente

Se sugiere los siguientes indicadores para evaluar formativamente los aprendizajes:

- Desarrollan habilidades para observar en qué realidad o entorno practican la actividad física.
- Crean proyectos deportivos recreativos para la comunidad escolar.
- Organizan acciones para el bienestar y la responsabilidad social de su comunidad.
- Implementan proyectos socioculturales alternativos que respondan a la diversidad de quienes componen la comunidad educativa.
- Organizan acciones para promover una alimentación saludable al interior de su escuela.

Como los alumnos son quienes se encargan principalmente de la actividad, el docente cumple un rol de observador, motivador y colaborador. Durante el proceso, podrá observar comportamientos y actitudes, y reforzar acciones que estimulen el logro y la participación de todos. Se recomienda que reconozca y refuerce la tarea que hicieron; puede ser durante el juego o en la entrega de la planilla de observaciones.

Es importante que ellos implementen este encuentro deportivo para la comunidad educativa durante las horas de recreo, donde todos participan sin discriminar, con reglas simples y fáciles de aprender, y de 10 minutos de duración. Asimismo, es relevante que identifiquen sus propias competencias al observar el juego y estimularlos para que orienten a sus compañeros en el desarrollo de sus habilidades.

En este trabajo, los estudiantes pueden explorar sus habilidades para registrar lo observado y, con esa información proponer actividades para resolver los aprendizajes no logrados. El docente tiene que revisar tales registros, retroalimentar sus observaciones y promover aquellas que logran resolver los problemas de sus compañeros.

Se recomienda observar a los jóvenes que manifiesten habilidades para gestionar, reforzarles esas conductas ciudadanas. Esta actividad busca promover los liderazgos, compromisos y responsabilidades compartidas en actividades que motiven al estudiantado, a fin de activar a su comunidad y lograr que todos se integren por medio de acciones motivantes para ellos. Asimismo, permite detectar talentos en la gestión deportiva, muy necesaria para fomentar el deporte, participar y ejercer de la ciudadanía. Es importante desarrollar el liderazgo a cualquier edad y en toda condición social; cualquier persona puede asumir responsabilidades y convertirse en un buen dirigente, si se esfuerza en ello. Los adolescentes podrán comprender que así adquirirán habilidades sociales aplicables a todas las circunstancias que el futuro les demande.

Recursos web

Organización de competencias y eventos para las Federaciones Nacionales de la Categoría I y II
https://www.curriculumnacional.cl/link/http://www.fivb.org/EN/Programmes/Organisation_of_Events/FIVB_Organisation_of_Events_for_NF_1_and_2_spa.pdf