

Peteca

Escuela ENS N°6 DE2 “Vicente López y Planes”.

Autoras: Lic. María Carola Abril.

Año: 1er año.

PUNTO DE PARTIDA

La experiencia surge durante la pandemia en un momento en el cual los cursos se dividían por burbujas, combinando entre clases presenciales cada 15 días y a distancia. En este contexto se da el desafío de volver a la escuela y retomar los hábitos del juego y la sociabilización, pero con la necesidad de mantener protocolos de distanciamiento.

Con todas estas condiciones, se incorporan los juegos alternativos, de cancha dividida, y se propone la implementación de instancias de trabajo colaborativo con docentes de otras materias.

OBJETIVOS Y DESTINATARIOS

Los objetivos de aprendizajes planteados fueron los siguientes:

- Propiciar la apropiación, valoración, recreación y gestión autónoma de diversas prácticas de la cultura corporal y motriz popular –urbanas, rurales y otras–, de variados tipos de juegos, de deportes y de las actividades en distintos ambientes, caracterizadas por el disfrute, la construcción compartida, la integración entre los géneros, el respeto a la diversidad y el cuidado de la salud.
- Favorecer la reflexión crítica en la resolución de problemas, mediante el logro de acuerdos, la elaboración táctica y la construcción de diferentes habilidades motoras, la comunicación de los procesos y las producciones realizadas.
- Resolver situaciones de juegos y deportes con empleo adecuado de habilidades motoras y organizaciones tácticas, logrando acuerdos sobre roles, espacios y reglas.
- Atender al cuidado propio y de los/as compañeros/as en diferentes situaciones de clase que se presenten, evitando situaciones de riesgo.

- Promover el uso creativo y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación como aporte en el proceso de apropiación de las prácticas corporales.

En cuanto a las capacidades a desarrollar: se toma punto de partida la situación de poca estimulación y desarrollo de las capacidades condicionales, debido al año posterior de aislamiento y la poca actividad física en general. Para comenzar con trabajos de mejoramiento de las capacidades físicas condicionales, se realizan actividades de resistencia aeróbica, flexibilidad, velocidad de movimiento y reacción y fuerza según las posibilidades individuales. Todas estas se desarrollan mediante el juego.

Los/as destinatarios/as de la experiencia fueron alumnos /de 1° de la Escuela Normal Superior N 6, que se encontraban conformando burbujas de aproximadamente 8/10 integrantes, de manera mixta. Participaron además docentes de las Áreas de Música, Arte y Francés, dentro de sus espacios de TCI (Taller Colaborativo Interdisciplinario) de manera presencial y virtual.

MARCO CONCEPTUAL/DE REFERENCIA

Enfoque abordado. Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la experiencia.

Este Proyecto surge como iniciativa de integrar un espacio colaborativo con otras asignaturas dentro del espacio institucional conocido como TCI, compartiendo con los docentes de Arte, Idiomas y Música.

En el ámbito de la Ciudad, el Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria, aprobado a través de la Resolución N° 321/MEGC/2015, incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de gran significación social y personal para los estudiantes. Este diseño brega por una escuela que enseñe las diferentes disciplinas e integre materias, partiendo de temas específicos.

Las actividades articuladas entre asignaturas contribuyen a una mirada más integral respecto de los/as estudiantes y aumentan las oportunidades para la enseñanza de distintas capacidades: comunicación, trabajo en equipo, tratamiento de la información y en la evaluación incorpora los logros alcanzados en diversas tareas y áreas, considerando las apreciaciones que aportan diferentes docentes, entre otros beneficios.

En línea con este propósito, esta propuesta se adecuó a las exigencias y contexto en que nos encontrábamos al comenzar el año 2021. Un contexto donde los/as alumnos/as asistían una semana de por medio, en grupos reducidos por “burbujas”, con protocolos sanitarios y las recomendaciones de distanciamiento realizadas a través de las resoluciones del Ministerio, a la semana siguiente cursaban de manera virtual, por medio de Classroom o clases sincrónicas. Pero lo más importante fue tomar en cuenta las necesidades de los/as alumnos/as de volver a jugar, a relacionarse con pares, a recrearse dentro del espacio escolar, en un marco de seguridad sanitaria.

Finalmente, la propuesta retoma los “Contenidos Priorizados”, reconociéndolos como punto de partida para llevar una propuesta de abordaje desde la bimodalidad, siguiendo un hilo conductor, priorizando la experiencia corporal y motriz, con un soporte virtual teórico.

CONTENIDOS

Gimnasia para la formación corporal: El propio cuerpo

- Tareas y ejercicios para la entrada en calor: su valor para el cuidado del propio cuerpo.
- La regulación del esfuerzo. Técnicas de relajación.
- Habilidades motoras básicas y combinadas: control y manejo del propio cuerpo, y manejo y uso de los distintos elementos.
- Selección y uso de habilidades motoras para resolver situaciones motrices

Los juegos: El cuerpo y el medio social

- Juegos de competencia en grupos y equipos con diversos tipos de organización. Juegos alternativos.
- Invención de juegos variados.

Normas y valores

- Organización táctica autónoma del grupo para jugar.
- Respeto por las reglas explicadas y/o acordadas entre el docente y el grupo para jugar los juegos.
- La aceptación de las posibilidades y limitaciones propias y de los demás integrantes del grupo.
- Estrategias para la resolución de conflictos en los juegos. El derecho de todos a participar.
- Juego limpio.

PASO A PASO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DE LAS PETECAS CONSTRUIDAS.

1- Compartimos las Petecas construidas por los/as alumnos/as y las elaboradas por la docente. Comparamos vuelos, caídas, despegue.

2- Observamos y probamos cada una de ellas. En esta instancia, tuvimos la posibilidad de probar una auténtica, traída de Brasil por una de las alumnas dado que su abuela es originaria de este país y tenía una que utilizaba para jugar de niña.

3- Comenzamos a explorar cada uno su elemento y a probar diferentes golpes con distintas partes del cuerpo en el lugar, desplazándose por toda la cancha.

4- Pases enfrentados con un/a compañero/a. Variantes: sin red, con diferentes distancias, con diferentes partes del cuerpo, con desplazamientos laterales y anteroposteriores.

5- Nos colocamos enfrentados con una red (soga) de por medio y jugamos a pasar la peteca con cualquier parte del cuerpo, con la única regla que si cae al suelo es punto. El juego lo reanudaba aquel que logra el punto.

ACTIVIDADES DE JUEGO:

Luego de indagar sobre las reglas del juego, los/as estudiantes, elaboraron sus propias reglas y probaron diferentes variantes de juego.

Ejemplo:

- sumaron la posibilidad de realizar un pase a su compañero/a, esto permitió asemejarlo al deporte voleibol y jugar con hasta 3 toques y remate.
- jugaron con el pie, como se hace en otros países.

A continuación, se presenta el cronograma de las actividades propuestas con los tiempos estipulados para cada una de ellas.

TIEMPOS	ACTIVIDADES PROPUESTAS
SEMANA 1 Y 2	Presentación del proyecto en una clase presencial de Ed Física. Juegos con pelotas de pelotero. Presentación virtual de juegos alternativos. Utilización de material audiovisual. Construcción de Petecas.
SEMANA 3 Y 4	Construcción de Petecas en sus hogares. Exploración del material. Juego exploratorio de cancha dividida.
SEMANA 5 Y 6	Retroalimentación sobre juegos alternativos a través de Classroom. Reflexión sobre diferentes tipos de Petecas construidas y sobre distintas posibilidades de juego. Comparación con otros deportes conocidos. Juegos de cancha dividida.
SEMANA 7 Y 8	Juegos: elaboración de reglas, invención de juegos. Valores y roles en el juego. Juego en equipo con toques.
SEMANA 9 Y 10	Juegos propuestos por los/as alumnos/as de entrada en calor. Competencias por equipos con reglas propias. Reflexión grupal.
SEMANA 11	Autoevaluación. Juegos propuestos por los/as alumnos/as 2 VS 2.

Las estrategias utilizadas durante la propuesta tuvieron como objetivo lograr que en todo momento los/las estudiantes participen y jueguen, en un espacio compartido de construcción grupal donde había espacio para la prueba y error y la disposición al juego y el placer de jugar. Esto se debió en parte a lo novedoso del material y también a la posibilidad de explorar, proponer y compartir las experiencias en el grupo.

Durante la propuesta de trabajo colaborativo se realizaron acuerdos, se establecieron reglas, se pusieron en juego diferentes habilidades motoras, se participó de diferentes situaciones motrices de enseñanza recíproca y, además, se

llevaron a cabo instancias de indagación, lectura y análisis de temas relacionados a la Educación Física.

RECURSOS

La experiencia se llevó a cabo en el Club Bochin (Julián Álvarez 2355), en la cancha de pelota paleta durante el 1º Cuatrimestre del 2021.

Para lograrlo se utilizaron diferentes recursos materiales y tecnológicos.

- Material alternativo, confeccionado por la docente y los alumnos. Soga.
 - Google Classroom, firewall.
-

SEGUIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

La evaluación realizada con los/las estudiantes fue de manera coevaluativa y autoevaluativa. Para ello se tuvieron en cuenta tanto instancias orales como prácticas desde la participación. Se realizó durante todo el proceso de exploración, de creación de juegos propios y sus propias reflexiones y observaciones fueron lo que hizo crecer esta propuesta.

EVIDENCIAS DE LA EXPERIENCIA

1. Incluir actividades, tareas, imágenes, evaluaciones, entre otros recursos, que sirvan para ilustrar el desarrollo de la experiencia.

A continuación se presentan algunas propuestas realizadas por los/as estudiantes para jugar como entrada en calor:

Sofía Belén [REDACTED] 11 may

El juego que quiero proponer es muy simple, consiste en que tienes que ir caminando (no muy lento), en una mano tendrás la peteca, tienes que pasar la peteca de una mano a otra con un golpe, cada vez que se te caiga la peteca tienes un punto menos, si le pegas con la misma mano restas medio punto, ten cuidado con chocarte con alguien o algo, si lo haces restaras medio punto, empiezas con 10 puntos, si se te acaban pierdes, entre los que quedaron al finalizar el que haya conservado más puntos gana.

Ezequiel [REDACTED] 11 may

El juego que propongo para entrar en calor es el siguiente: El juego consiste en que vos tendrás la peteca en una mano, después, tenés que lanzar la peteca hacia arriba y pegarle con cualquier parte del cuerpo (pueden ser las manos, los brazos, las piernas, con la cabeza, etc) sin que se caiga al piso, y cada golpe te da un punto. Si se cae al piso, te chocas con algo o si tiras la peteca a otro lado, pierdes un punto. El que tiene más puntos y le pega más veces a la peteca gana. Espero que les guste este juego y se puedan divertir.

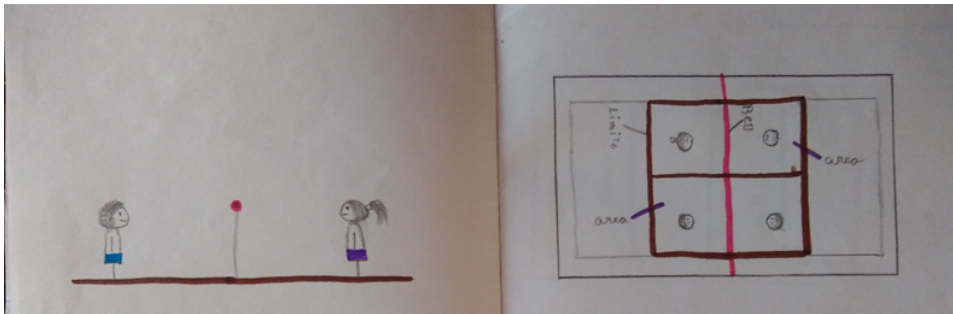
Juan Leonel [REDACTED] 11 may

Hola profesora, el juego en el que pensé es en colocar 4 conos en suelo, que estén separados 1.50 m de cada uno. Y la persona deberá pasar por los 4 conos golpeando a la vez la peteca con la palma de su mano. El juego inicia cuando suena el silbato, recién en ese momento se puede mover la persona, y se tomará el tiempo que tarda en pasar por los 4 conos y volver. La persona que hace el menor tiempo posible, es quien gana.

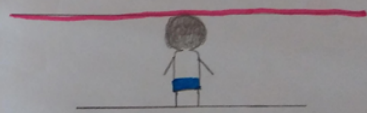
Antonella [REDACTED] 11 may

El juego que propongo es el siguiente: consiste en hacer dos grupos (más o menos de 5 participantes) cuándo el silbato suene, los dos primeros participantes (de los equipos contrarios) deben salir caminando con la peteca, dándole 20 golpes hacia arriba. Si la peteca se les cae deben empezar todo de nuevo. Cuando un equipo logra hacer que todos los participantes pases sin que se les caiga la peteca gana. (todos los participantes de los grupos contrarios deben darle 20 golpes a la peteca)

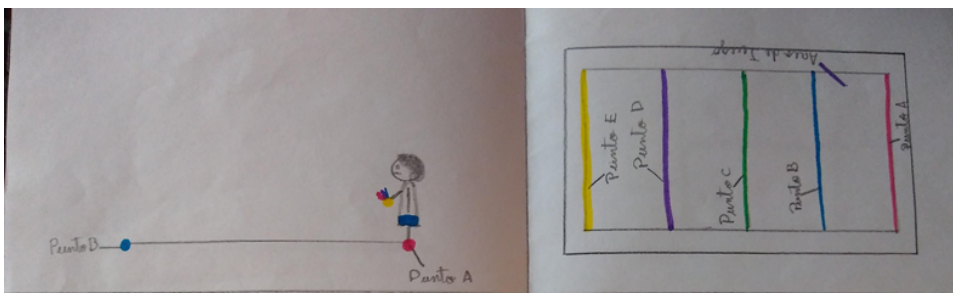
ALGUNOS DIBUJOS REALIZADOS POR LOS/AS ALUMNOS/AS:



- Si la piteca (🦉) sale de los límites (■) no es punto
- Si la piteca cae dentro del área (■) del rival es punto
- Si la piteca toca la red (■) es foul y se vuelve a sacar
- Si un chico o chica tiene el pelo largo se lo tiene que acortar para evitar accidentes
- El que haga 10 puntos gana.



Andrés Ciccone

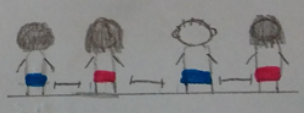


Modalidad Individual

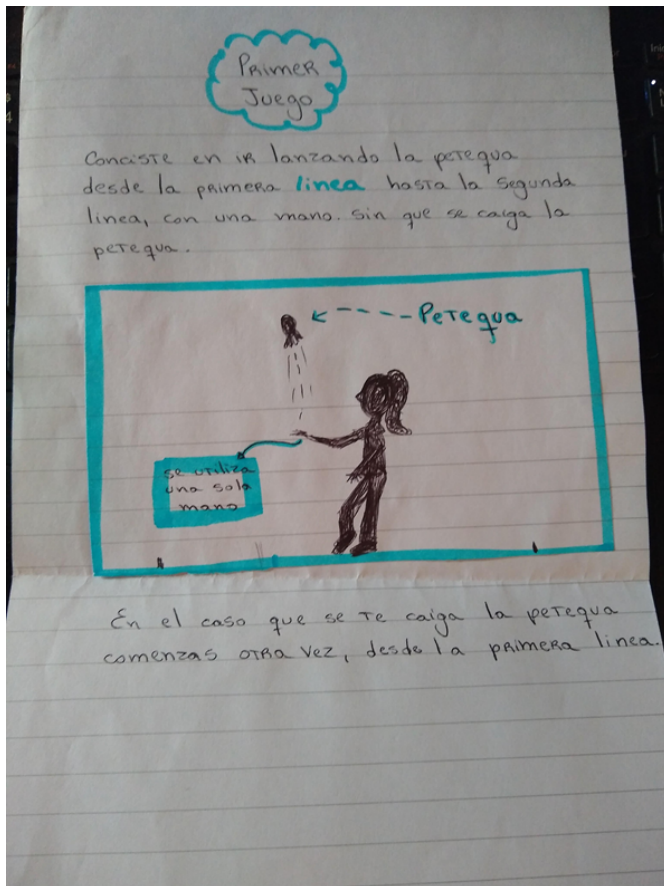
- El primero que llegue del Punto A al B gana
- Si se cae la piteca se comienza de nuevo
- Hay que mantener la piteca en el aire (con una o dos manos)

Modalidad en equipo

- Se turnaran para llevar la piteca del punto A al D
- Si su compañero llega al punto B usted también tiene que llegar para ganar
- Si solo llega su compañero se contará como medio punto



Andrés



¡Muchas gracias!
Prácticas compartidas