

Lúdica y juego

Educación Física | Deporte

Descripción del Curso

Este curso de Deporte, pensado para estudiantes de 7 a 8 años, prioriza el desarrollo integral a través de experiencias físicas, sociales y cognitivas en un entorno lúdico y colaborativo. La propuesta se organiza en unidades que combinan juego, movimiento, reglas simples y comunicación, con un enfoque inclusivo que atiende a distintos ritmos y estilos de aprendizaje. El alumnado participa activamente en actividades físicas, toma decisiones en equipo, y reflexiona sobre su propio proceso de aprendizaje. En la Unidad 5: Diseño y presentación de un juego lúdico sencillo, se aborda la culminación del curso: el alumnado trabajará en equipo para diseñar un juego lúdico sencillo con reglas claras y objetivos de aprendizaje, y lo presentará a la clase. Se fomenta la creatividad, la colaboración y la comunicación oral para compartir ideas y mostrar el prototipo. A lo largo del curso se buscan oportunidades para aplicar conceptos de seguridad, cooperación y resolución de problemas en contextos reales o simulados, promoviendo la confianza en la exposición verbal, la escucha activa y el respeto por las ideas de los demás. El diseño y la evaluación se realizan con criterios simples y visibles para los niños, priorizando la participación, la experiencia de juego y la capacidad de explicar el propio proceso de trabajo.

Competencias

- Desarrollar habilidades motrices básicas y coordinación a través de juegos y actividades físicas apropiadas para su edad.
- Trabajar en equipo: comunicarse, cooperar, repartir roles y tomar decisiones de manera conjunta.
- Expresar ideas de forma clara y oral, explicar reglas de juego, presentar un prototipo y responder preguntas de la clase.
- Aplicar pensamiento crítico y resolución de problemas durante el diseño, prueba y ajuste de un juego sencillo.
- Demostrar aprendizaje real al aplicar conceptos de deporte, juego y diseño en situaciones prácticas y en la presentación ante el grupo.
- Mostrar actitudes de respeto, escucha activa y empatía hacia las ideas de otros durante el trabajo colaborativo.

Requerimientos

- Participación activa en todas las fases de diseño, prueba y presentación del juego, trabajando en equipos.
- Materiales básicos para prototipos: papel, lápices, colores, cartón, cinta, tijeras de seguridad y objetos simples para crear el prototipo.
- Espacio disponible en aula o gimnasio para trabajo en equipo y para la exhibición final ante la clase.

- Conjunto de criterios de evaluación y una rúbrica simple para guiar la observación y la retroalimentación durante la unidad.
- Normas básicas de seguridad y comportamiento durante las actividades físicas y el manejo de materiales.
- Adaptaciones necesarias para apoyar a estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje, asegurando participación equitativa.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Reglas básicas y señales de seguridad para un juego seguro y justo

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar reglas básicas y señales de seguridad en al menos dos juegos simples y describir su propósito de seguridad y justicia.
- Reconocer la función de las señales (por ejemplo, detenerse, esperar turno, zona segura) durante la actividad física.
- Explicar con palabras simples por qué seguir las reglas ayuda a que todos estén seguros y se diviertan de forma justa.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Reglas básicas de juegos simples y su propósito de seguridad y justicia. Descripción corta: identificar qué reglas rigen un juego y por qué son necesarias.
2. Tema 2: Señales de seguridad y su significado en la práctica. Descripción corta: aprender señales simples y cuándo usarlas durante las actividades.

Actividades

- **Actividad 1: Reconociendo reglas en un juego corto** - Observación y aplicación de reglas básicas en un juego sencillo; los alumnos identificarán las reglas con apoyo del docente y discutirán por qué ayudan a mantener el juego seguro y justo. Aprendizajes clave: comprensión de reglas; seguridad y justicia en el juego.
- **Actividad 2: Señales de seguridad en acción** - Los alumnos practicarán detenerse, hacer una pausa y esperar su turno en una actividad guiada, identificando cuándo y por qué se usan las señales. Aprendizajes clave: uso correcto de señales; respuesta oportuna para evitar riesgos.
- **Actividad 3: Discusión en grupo sobre reglas y seguridad** - En grupo, se dialogará sobre situaciones de juego y cómo las reglas evitan conflictos. Aprendizajes clave: reflexión sobre convivencia y respeto a las reglas.

Evaluación

Evaluación formativa centrada en la comprensión de reglas y señales de seguridad. Indicadores: participación en las discusiones, capacidad de identificar reglas en los juegos, uso correcto de señales de seguridad durante las actividades. Instrumentos: observación, rúbrica de participación, checklist de seguridad.

Unidad 2: Unidad 2: Habilidades motrices básicas en juegos simples

Objetivos de Aprendizaje

- Demostrar lanzamiento y atrapada con pelotas suaves a distancias cortas en parejas o pequeños grupos.
- Ejecutar carreras cortas y patear una pelota con control básico, manteniendo el equilibrio.
- Cooperar en un juego de equipo sencillo que requiera coordinación de movimientos y comunicación.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Lanzar y Atrapar – técnicas básicas y seguridad. Descripción corta: practicar manos seguras y seguimiento del objetivo.
2. Tema 2: Correr y Patear – control del cuerpo y dirección. Descripción corta: movimientos rítmicos, equilibrio y puntería.
3. Tema 3: Juegos adaptados – integración de habilidades en actividades en equipo. Descripción corta: usar habilidades en situaciones lúdicas simples.

Actividades

- **Actividad 1: Lanzar y atrapar con balón suave** - Parejas lanzan y atrapan a distancia corta, con retroalimentación sobre la colocación de las manos y la posición del cuerpo. Aprendizajes: precisión básica y coordinación ojo-mano.
- **Actividad 2: Carrera de relevos con control** - Carreras cortas con puntos de control para practicar ritmo y equilibrio al correr. Aprendizajes: control del cuerpo, eficiencia en la carrera.
- **Actividad 3: Patear hacia un objetivo** - Ejercicios de patear una pelota suave hacia un blanco, con énfasis en dirección y puntería. Aprendizajes: coordinación pie-ojo y control del impulso.

Evaluación

Evaluación formativa de las habilidades motrices. Indicadores: precisión de lanzamiento/atrape, calidad del golpe de patear, ritmo y control en carrera, cooperación en equipo. Instrumentos: rúbrica de destrezas, registro de progreso individual, observación durante actividades.

Unidad 3: Unidad 3: Juego respetuoso, compartir y apoyar a los compañeros

Objetivos de Aprendizaje

- Explicar, con palabras simples, cómo el respeto mejora la experiencia de juego para todos.
- Practicar turnos y compartir materiales durante los juegos y ejercicios.
- Mostrar apoyo a compañeros que tienen dificultades, fomentando un clima de confianza y ánimo.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Respeto y cooperación en equipo. Descripción corta: escuchar, esperar turnos y animar a los demás.
2. Tema 2: Compartir y usar materiales de forma equitativa. Descripción corta: distribución justa y cuidado de recursos.

Actividades

- **Actividad 1: Juego de roles de respeto** - Dinámica en la que los niños representan situaciones de juego y practican respuestas respetuosas. Aprendizajes: lenguaje corporal y escucha activa.
- **Actividad 2: Compartir y turnos** - Actividad con varios materiales donde se enfatiza el turno y la cooperación. Aprendizajes: paciencia y cooperación.
- **Actividad 3: Acompañar a un compañero** - Ronda de apoyo en parejas para fomentar ánimo y ayuda entre compañeros. Aprendizajes: empatía y apoyo mutuo.

Evaluación

Evaluación del comportamiento social y la participación. Indicadores: muestra de respeto, capacidad para compartir, apoyo mostrado a otros. Instrumentos: observación de conductas, autoevaluación y comentarios entre pares.

Unidad 4: Unidad 4: Juego limpio y reconocimiento de trampas y errores

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar situaciones en las que podría haber trampas o conductas injustas y proponer alternativas justas.
- Demostrar la capacidad de reconocer errores propios y ajenos y buscar soluciones en equipo.
- Practicar acciones de juego limpio durante las actividades, con retroalimentación positiva entre pares.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: ¿Qué es juego limpio? Descripción corta: reglas claras y honestidad durante el juego.
2. Tema 2: Reconocer errores y buscar soluciones. Descripción corta: aceptar fallos y proponer mejoras.
3. Tema 3: Conductas de juego limpio en equipo. Descripción corta: apoyo mutuo y autocorrección.

Actividades

- **Actividad 1: Dilemas de juego limpio** - Escenarios breves donde los niños deben decidir la acción más justa. Aprendizajes: toma de decisiones honestas y responsabilidad.
- **Actividad 2: Role-play de errores y soluciones** - Representación de situaciones de error y discusión de soluciones en grupo. Aprendizajes: reconocimiento de errores y aprendizaje cooperativo.
- **Actividad 3: Juego limpio en equipo** - Sesión de juego supervisada donde se enfatizan reglas, límites y apoyo mutuo. Aprendizajes: autorregulación y cooperación.

Evaluación

Evaluación centrada en el comportamiento de juego limpio. Indicadores: tendencia a evitar trampas, reconocimiento y corrección de errores, respeto a las reglas y colaboración. Instrumentos: observación, rúbrica de juego limpio, diarios de reflexión breve.

Unidad 5: Unidad 5: Diseño y presentación de un juego lúdico sencillo

Objetivos de Aprendizaje

- Producir un diseño de juego en equipo con reglas simples, roles y objetivos de aprendizaje claros.
- Definir criterios de evaluación y cómo se demostrará el aprendizaje durante la sesión.
- Presentar el juego a la clase con explicación, demostración breve y respuesta a preguntas.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Proceso de diseño de un juego sencillo. Descripción corta: lluvia de ideas, bosquejo y prototipo básico.
2. Tema 2: Presentación y comunicación. Descripción corta: cómo explicar reglas y objetivos de forma clara y atractiva.
3. Tema 3: Prueba y evaluación del juego. Descripción corta: prueba con compañeros y ajuste de reglas.

Actividades

- **Actividad 1: Tormenta de ideas y prototipado** - Trabajo en equipo para generar ideas, dibujar las reglas y crear un prototipo sencillo. Aprendizajes: pensamiento creativo y planificación básica.
- **Actividad 2: Prueba de juego en clase** - Los equipos prueban su juego con otros grupos, recogen feedback y refinan las reglas. Aprendizajes: adaptación y mejora basada en comentarios.
- **Actividad 3: Presentación final** - Cada grupo presenta su juego ante la clase, describe reglas, objetivos de aprendizaje y demuestra cómo se juega. Aprendizajes: comunicación oral y confianza.

Evaluación

Evaluación del diseño y de la presentación del juego. Indicadores: claridad de reglas, viabilidad del prototipo, alineación con objetivos de aprendizaje y calidad de la presentación. Instrumentos: rubrica de diseño, ejecución de la demostración y evaluación entre pares.