

Descubrir estrategias

Propósito

El propósito de este bloque es que los alumnos interpreten las reglas y las posibilidades de actuación colectiva, lo que les permitirá saber desempeñarse dentro de las distintas áreas de juego y mantener una buena comunicación con sus compañeros. Otra intención es que el alumno organice sus acciones en una secuencia, basándose en la duración de la actividad, con lo cual logrará construir estrategias lógicas de pensamiento.

Contenidos

1. La cooperación-oposición.
2. Deportes alternativos de invasión.

Aprendizajes esperados

El alumno:

- Interpreta las reglas y la posibilidad de actuar en colectividad para resolver el manejo del espacio y el tiempo dentro del grupo en el que participa.
- Utiliza estrategias lógicas de pensamiento para resolver situaciones de acción motriz, y dialoga con sus compañeros para solucionar el problema.
- Promueve formas de comunicación e interacción con sus compañeros para el desarrollo de estrategias.

Duración: 16 sesiones

Desglose didáctico

Descubrir estrategias
Secuencia de trabajo 1. <i>Inventamos nuestros juegos</i>
Secuencia de trabajo 2. <i>La cooperación-oposición en los deportes alternativos</i>
Secuencia de trabajo 3. <i>El consenso y el respeto en las actividades motrices</i>
Actividad complementaria. <i>¡Lo podrás hacer!</i>

Comentarios y sugerencias didácticas

El presente bloque, está constituido por tres secuencias de trabajo y una actividad complementaria. La primera secuencia *Inventamos nuestros juegos* busca poner en acción distintas y variadas posibilidades de actualizar el saber hacer, saber actuar y saber desempeñarse, donde la participación activa de los jugadores en la adaptación y modificación de las reglas es un elemento clave del mismo. Con ello se favorece el análisis perceptivo de diferentes problemas motrices en situaciones lúdicas de invasión.

Esto posibilita desarrollar pensamiento táctico y estratégico en los alumnos, motivo por el cual el profesor tiene un papel fundamental en la reflexión y análisis de soluciones y modificaciones a la problemática identificada.

Es conveniente cuidar que los alumnos con necesidades educativas especiales tengan acceso a las actividades propuestas, poner énfasis en una interacción de respeto con los demás, posibilitar el desarrollo de sentimientos y actitudes de autoestima.

La segunda secuencia *La cooperación-oposición en los deportes alternativos*, enfatiza las dinámicas elementales de cooperación y oposición en situaciones de juegos y deportes alternativos. El *Lacrosse* permite crear las condiciones favorables desde el punto de vista motivacional, pues los alumnos tienen que elaborar su propio material de juego. Conviene sensibilizarlos para que conozcan el reglamento, los implementos, el espacio y modos diferentes de jugar a los habituales.

Dentro de esta misma secuencia *Aprendamos a jugar la pelota p'urhepecha* propone, además de poner en práctica desempeños motrices en cancha de invasión, incorporar expresiones lúdico deportivas propias de la cultura nacional.

En la tercera secuencia de trabajo *El consenso y el respeto en las actividades motrices* se encuentran propuestas que impulsan el diálogo, el respeto y la tolerancia como bases fundamentales de un posible código de ética que permita la participación de todos los alumnos.

Para el aprendizaje del *Lacrosse* conviene iniciar con *formas jugadas* para incursionar, conocer y practicar los distintos desempeños motrices que esta actividad exige. Se propone practicar los juegos de *pelotas voladoras* y *el pañuelo*, para de ahí, comenzar el *Lacrosse* con versiones modificadas, es decir, con menos jugadores, porterías más grandes, variaciones en el reglamento, por parejas, y aumentando el tamaño de la pelota.

Es recomendable utilizar la actividad *¿Cómo integramos los equipos?* para variar las posibilidades de agrupación, además de considerar a aquellos alumnos que por sus características personales requieren de una estrategia educativa específica y adecuada a sus necesidades.

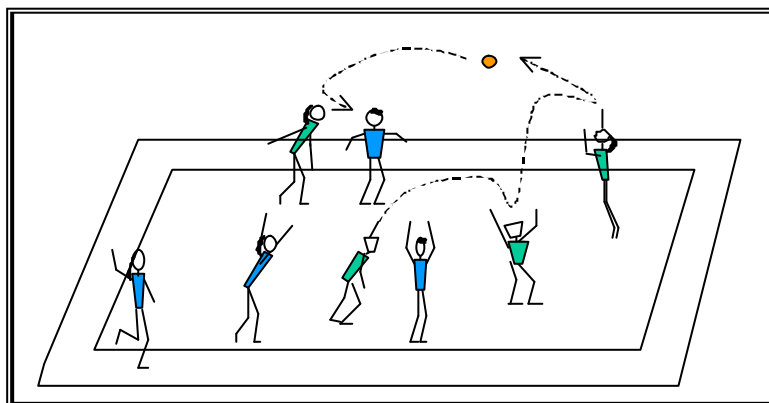
La actividad complementaria *¡Lo podrás hacer!*, encauza el interés y motivación de los alumnos hacia acciones de tipo individual. Se presentan los saltos de longitud y altura como potentes recursos para continuar el reconocimiento de las posibilidades físicas personales.

Secuencia de trabajo 1

Inventamos nuestros juegos

Esta secuencia procura la participación activa de todos, tanto para adaptar y modificar las reglas, como para analizar diferentes problemas motrices en situaciones lúdicas de invasión. La propuesta es la siguiente:

Actividad 1: Los quemados



Distribuidos los jugadores en dos equipos y en un espacio limitado, el primer equipo, trata mediante pases continuos acercarse a los integrantes del grupo adversario para

tocarlos con la pelota y quemarlos. Los jugadores *quemados* salen del juego dos minutos y después vuelven a ingresar.

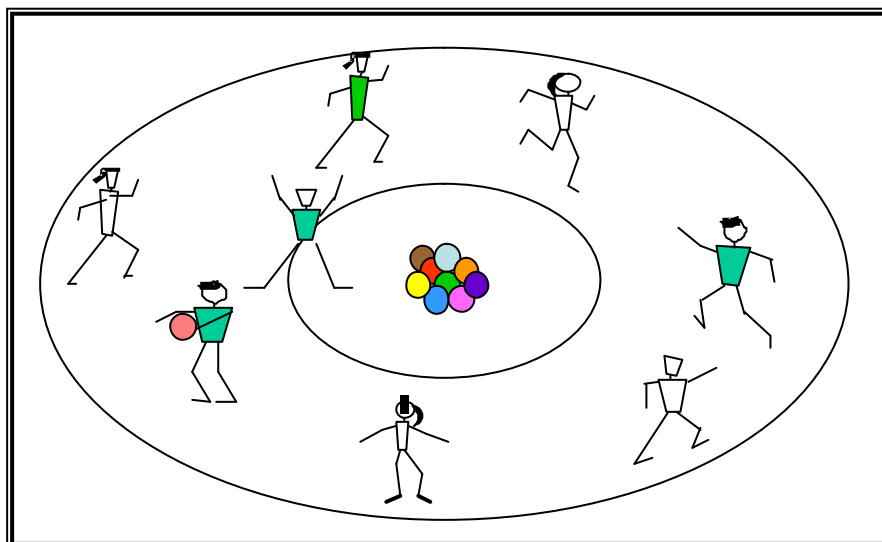
Reglas

- No está permitido correr con la pelota en la mano.
- No se puede lanzar el balón contra el jugador perseguido.
- El jugador *quemado* tiene que salir inmediatamente y permanecer en recuperación el tiempo señalado antes de volver a ingresar.
- Cada jugador *quemado* es un punto para el equipo perseguidor.
- Ningún alumno debe ser excluido de la actividad.

Variantes

- Disminuir el espacio o restringir zonas, modificar la acción del juego.
- Los jugadores *quemados* no salen, se quedan *congelados* en el lugar de la cancha en que fueron tocados.
- Los jugadores *congelados* pueden ser habilitados a jugar de nuevo, sólo si pasa un compañero por debajo de sus piernas.

Actividad 2: El tesoro



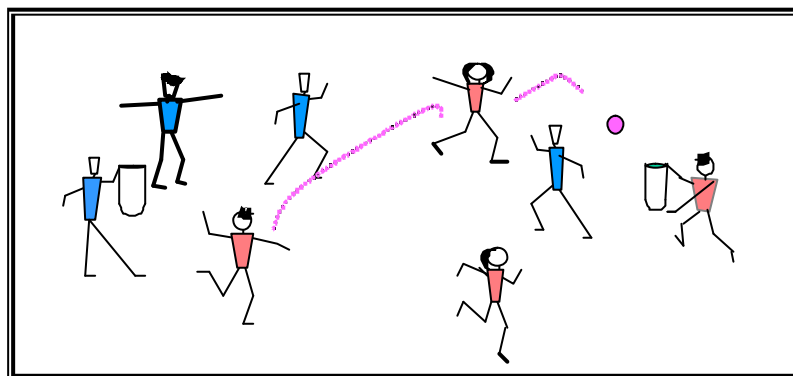
Se integran dos equipos, se trazan dos círculos concéntricos y se colocan diez o más pelotas en el círculo pequeño. El profesor designa al equipo que sacará las pelotas y el equipo que lo impedirá. El equipo defensor no puede entrar en el círculo pequeño ni salirse del grande. Cuando los defensores tocan a un atacante con balón, éste lo deja y se coloca con las piernas separadas. Si un compañero suyo pasa por debajo de ellas puede salvarse.

Reglas
<ul style="list-style-type: none">• No se permite dar más de tres pasos con la pelota.• Sólo se puede pasar hacia atrás.• Los defensores pueden interceptar los pases.• Todos los alumnos han de participar.

Variantes

- Modificar el número de jugadores en los equipos.

Actividad 3: Balón-Bolsa



Con una pelota (o balón suave), dos bolsas de plástico y un terreno delimitado, se enfrentan dos equipos. En cada línea de fondo colocamos a un jugador con una bolsa y su equipo busca introducir la pelota en ella. El juego comienza cuando un equipo pone en juego la pelota desde el fondo de su cancha; acción que se realiza siempre que se recupere la misma por una falta. El jugador con pelota no puede desplazarse con ella, mediante pases se avanza hacia el objetivo. Cuando se crea conveniente se

busca pasar al compañero del fondo, quien intenta atraparlo con la bolsa sin tocarlo con ninguna otra parte del cuerpo.

Reglas
<ul style="list-style-type: none">• No se permite desplazarse con la pelota en posesión.• Se debe evitar cualquier contacto entre jugadores.• El jugador que consiga anotar, se cambia a jugar la portería en el siguiente ataque.• Ningún alumno debe quedarse sin jugar.

Variantes

- No más de cinco pases en la media cancha propia.
- Delimitar un tiempo para realizar el ataque.

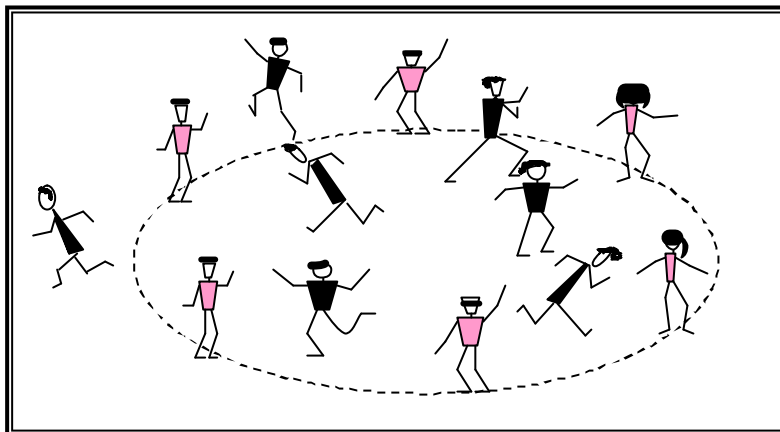
Organización general

Para la aplicación de la presente secuencia y con la finalidad de lograr el propósito es importante que los alumnos:

- Participen en cada una de las actividades donde el objetivo sea el esfuerzo, la mejora personal y la del grupo. Ello requiere estimular la motivación hacia la actividad física, sin exhibir desigualdades de género o habilidades.
- Analicen cómo responder y solucionar los problemas motrices planteados y de qué otra manera lo pueden hacer. Esto permite desarrollar su pensamiento estratégico y táctico al tomar conciencia de sus movimientos y jugadas.
- Planeen y adapten acciones, y modifiquen reglas para lograr nuevos desempeños motrices. Demuestren capacidad para cooperar con el grupo, respeten opiniones y muestren tolerancia ante situaciones no esperadas.

El Baúl de juegos y recursos

La red



Organizado el grupo en dos equipos de igual número de integrantes se colocan de la siguiente manera: un equipo se sitúa en la línea que forma el círculo, separados entre sí, formando *la red*, el otro, *los peces*, se pasea por el interior de la *red*.

Los que forman la red cuentan en voz alta hasta la cifra seleccionada para lanzarse a atrapar *los peces* e intentan inmovilizarlos. Cada equipo hace tres redadas y se cuenta el número de *peces* atrapados.

Secuencia de trabajo 2

La cooperación-oposición en los deportes alternativos

Esta secuencia pretende que los alumnos practiquen juegos y actividades motrices de invasión, donde participen con todos sus compañeros en diferentes roles de interacción y con un bajo nivel de incertidumbre con el propósito de que perciban problemas motrices y se identifiquen las posibles soluciones.

Actividad 1: Iniciación al *Lacrosse*

Generalidades

El *Lacrosse* es un juego canadiense. Su origen se encuentra en las costumbres de los indios *iroqueses* que lo tenían como un pasatiempo, una diversión que los preparaba para las guerras. El juego sufrió algunas modificaciones en la idea de hacerlo menos peligroso, y a finales del siglo XIX, se creó la Asociación Nacional de *Lacrosse*, que lo declara juego nacional.

Éste es un juego colectivo de pelota y bastón con cesta. Dos equipos se disputan la pelota para recogerla, pasarla, llevarla, e intentan meterla en la portería adversaria. Gana el equipo que consiga más goles dentro del tiempo que dura el juego.

El *Lacrosse* tiene las siguientes características:

- * *Implica desempeños motrices complejos.* La ubicación espacio temporal para manejar el implemento (balón-cesta) se modifica. No es lo mismo lanzar la pelota con las manos o enviar un pase con los pies, que desplazarse por el área de juego sujetando el balón-cesta con las dos manos, que hacerlo con las manos libres. La exploración global del espacio utilizado y la necesidad de realizar las diferentes acciones en el menor tiempo posible, le da a la actividad variabilidad en el ritmo de actuación que en este caso se hace para el logro del objetivo. Se adquiere progresivamente, dominio en las acciones motrices y en el manejo del bastón-cesta tanto al ataque como en la defensa.
- * *Desarrolla el pensamiento estratégico.* Propicia tanto de forma individual como de conjunto la solución a los problemas que se presentan, tomar decisiones y reconocer las consecuencias de las mismas. Además permite un mayor sentido crítico y capacidad de descubrimiento.
- * *Se asumen diferentes roles.* Este juego requiere de muchas tareas específicas y concretas:
 - Jugar con la pelota a la ofensiva
 - Jugar sin la pelota a la defensiva
 - Poner en juego la pelota
 - Protección al compañero en posesión de la pelota
 - Realizar pases
 - Tiro o fintas

- * *Actividad física abierta.* Participación de los alumnos donde no se presenta demasiada tensión ni agresividad. El resultado no es tan importante ya que pondera mayoritariamente el control de la pelota y la adaptabilidad para su enseñanza y práctica.
- * *Aporta situaciones motrices novedosas y actividades educativas enriquecedoras.*

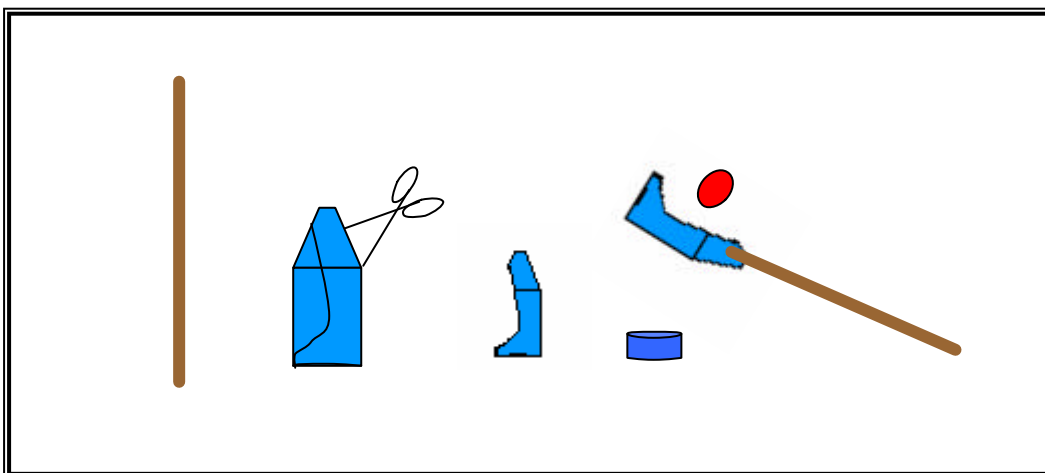
El material:

- Bastones de madera de 1 m (se puede utilizar un palo de escoba)
- Envases de plástico de jabón o de agua (1.5 litros) con asa
- Pelota de goma blanda
- Dos porterías de balón mano ó fútbol-sala
- Cinta adhesiva
- Tijeras y/o cúter

Elaboración del balón-cesta:

Con el cúter (o tijeras) se realiza un corte en diagonal a las botellas, del fondo hacia la mitad de la altura.

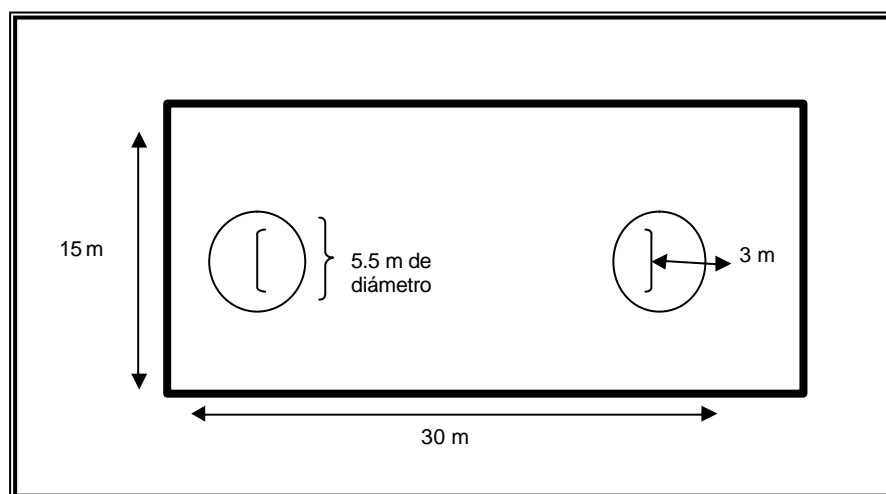
Para hacer los bastones de *Lacrosse* colocaremos el palo de escoba en el orificio de la botella y lo ajustamos con cinta adhesiva.



Bastón-pelota-cesta

El terreno de juego:

- Rectángulo de 110 x 90 m que adaptado al ámbito escolar es de 30 x 15 m, o se sujeta a las características de las instalaciones de cada escuela.
- El área de portería es un círculo de 5.5 m de diámetro.
- La portería mide 1.6 m de ancho y 1.5 m de alto y se coloca dentro de la circunferencia y a 3 m de la línea final.



Reglas y dinámica del juego:

- El móvil consiste en anotar un gol (en la portería del equipo contrario) al lanzar y deslizar la pelota con los bastones -balón-cesta-.
- Cada jugador porta un balón-cesta de *Lacrosse*, que debe sujetar siempre con las dos manos. Es posible hacer una excepción cuando se busca interceptar un pase o recoger la pelota del suelo.
- Cada equipo está integrado por seis jugadores; cinco en campo y un portero, además de cuatro reservas.
- Los cambios de jugador pueden ser en cualquier momento del juego siempre y cuando la pelota esté parada.
- No se puede tocar la pelota con la mano, a excepción del portero cuando está dentro de su área.

- El jugador con posesión de la pelota la juega no más de cinco segundos.
- El portero también dispone de cinco segundos para poner la pelota en juego después de una parada o un gol.
- Cuando la pelota sale del campo, el equipo adversario la pone en juego antes de los cinco segundos.
- Si la pelota está libre en el suelo, se toma posesión de ella cubriéndola con el cesto del bastón. Los jugadores del equipo adversario deben colocarse a más de dos metros de la pelota para que se pueda poner en juego cuando lo señale el árbitro.
- El portero puede jugar como atacante y marcar goles pero:
 - Si abandona su área con la pelota no puede volver con está dentro de la misma, únicamente después de haberse desprendido de ella.
 - Si está dentro de su área no puede recibir un pase de su propio equipo.
 - No puede hacer un pase con las manos, pero si puede parar los tiros de los adversarios con ellas.
- El equipo atacante dispone de 30 segundos para marcar gol.
- Ningún jugador puede entrar al área de portería, pero si puede recoger la pelota con el bastón desde fuera de ella.
- No se permite ningún tipo de contacto físico.
- No se permite defensa en zona, sólo uno contra uno.
- Los jugadores del equipo defensor no pueden sujetar nunca el bastón con una sola mano.
- Cuando se comete una falta, la pelota se pone en juego en el lugar donde se ha cometido. Cuando la falta es contra un atacante dentro de la zona de ataque, se castiga con tiro de castigo o penalti, y si es en zona de defensa, con un minuto de expulsión del jugador que la ha cometido, pasando la posesión de la pelota al equipo adversario.
- Todos los alumnos deben participar, nadie debe ser excluido.

Faltas y sanciones:

- Cuando los jugadores tocan la pelota con la mano, no respetan la norma de cinco o 30 segundos y caminan con la pelota, la sanción corresponde a la pérdida de posesión de la misma y pasa al equipo adversario.
- Al tocar la pelota con la mano dentro del área o tener contacto físico con un adversario en zona defensiva se sancionará con un tiro de castigo o penalti.
- El jugador que tenga contacto físico con un adversario en zona ofensiva, defensa en zona, o tome el bastón con una sola mano cuando defiende, gana una expulsión de un minuto.

Organización general

- Observar y analizar las acciones e intenciones de los compañeros y adversarios y dado que ya conocen la utilidad del ludograma, registrar sus acciones y diseñar estrategias de equipo para un juego posterior.
- Esta actividad implica saber cómo se realizan las tareas, no sólo relacionarlas sino saber cuál es el procedimiento para llevarlas a cabo. También permite que los alumnos sean capaces no sólo de ejecutar sino también identificar y descubrir cómo se realizan.
- A partir del registro en los ludogramas, conviene concentrar la atención en el conocimiento del saber cómo se realizan las acciones y tareas, relacionarlas entre sí y saber cuáles son los procedimientos para lograr los cometidos.
- Al finalizar se sugiere comentar con los alumnos los aprendizajes logrados con la práctica de este deporte alternativo.

Actividad 2: Aprendamos a jugar a la pelota P'urhepecha (Jarhukua)

Generalidades

Los P'urhepechas constituyen uno de los grupos étnicos del altiplano central de México. Actualmente habitan la parte Noroccidental del Estado de Michoacán, en el

área llamada meseta tarasca, y están asentados en tres zonas geográficas: la sierra, el área del lago de Pátzcuaro y la zona conocida como la cañada.

En la época prehispánica se sabe que practicaban dos tipos de juegos con pelota. En uno, la pelota es impulsada con las manos y en el otro, se usaba un mazo o palo para golpearla.

Actualmente esta práctica con antecedentes milenarios, continúa vigente entre las comunidades p'urhepechas. Las fuentes orales fundamentan gran parte de su historia y desarrollo. En el pasado, las reglas se acordaban antes de empezar a jugar, la pelota se colocaba entre las dos comunidades contrincantes, no había límite de participantes y ni de tiempo, la meta era llevar la pelota a su comunidad; utilizaban, como en la actualidad, una rama de árbol para impulsar la pelota. De aquí se desprende su nombre natural: *Uarhukua*, que en lengua P'urhepecha significa bastón.

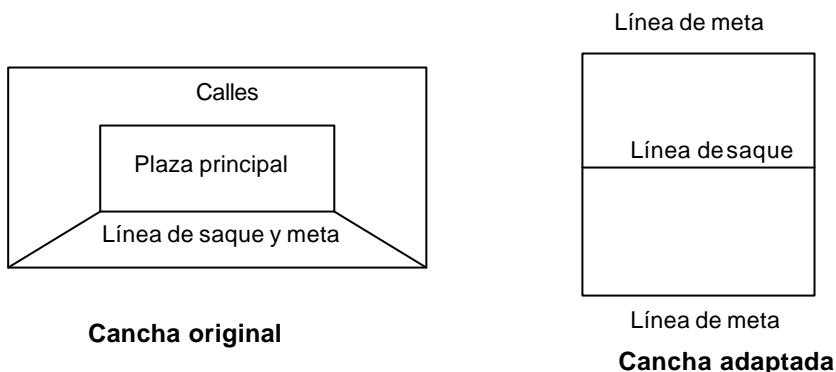
Pasado el tiempo, se modifica la forma, pero no la esencia del juego, la cual se refiere a la conservación de los valores de honorabilidad y juego limpio. Ahora los equipos intentan llevar la pelota alrededor del pueblo o la plaza principal, según sea lo acordado. El equipo que logre volver al punto de partida gana. Cuando no se cuenta con este tipo de espacio, se puede modificar jugándolo en una cancha rectangular. El móvil central de este deporte propio de México es cuidar la integridad del contrincante a través de un buen manejo del bastón. Las faltas se marcan por la misma persona que la comete.

La presente propuesta, *aprendamos a jugar a la Pelota P'urhepecha*, se enmarca dentro de la clasificación de los juegos modificados, es decir, la adaptación de los deportes y su manejo pedagógico para lograr que los alumnos comprendan las reglas y las apliquen realizando un proceso de intercomunicación y juego limpio.

Esta actividad tiene características tácticas que enfatizan la cooperación y permiten comprender las diversas variantes que pueden surgir a lo largo de un encuentro:

- Es un juego de gran velocidad, destreza, habilidad e intensidad, características que dan a los alumnos la oportunidad de poner a prueba su disponibilidad corporal, la estimulación de sus capacidades físicas y los motiva a solucionar problemas motrices dentro del partido.
- En la modalidad de calle se ubica dentro de los deportes de cancha de invasión, y da la oportunidad al alumno de desarrollar sus habilidades defensivas y ofensivas con sólo tener la posesión de la pelota.
- No existe especialización. Todos defienden y pueden anotar. Tampoco existe la posición de portero.
- Los alumnos tienen la oportunidad de conocer parte de la diversidad étnica de nuestro país al jugar pelota P'urhepecha y designar las acciones del juego.

- Se basa en el principio de la honorabilidad, respeto al compañero y del juego limpio. Valores que desde la época prehispánica hasta la actualidad son tomados en cuenta para su práctica y formas de vida.
- Protección propia y de los contrincantes. Las reglas definen varias sanciones que protegen la integridad de los alumnos al jugarlo.
- Hay la posibilidad de practicarlo en su forma original (alrededor de cuatro pasillos), o con la cancha de juego adaptada de forma rectangular.



El terreno de juego:

La cancha adaptada tiene forma rectangular, puede variar de dimensiones en función del espacio disponible y de las características de los alumnos. Las dimensiones oficiales son de 200 m de largo por 8-10 m de ancho, preferentemente al aire libre. Se traza una línea al centro (saque) y una línea en cada extremo (meta).

Cuando se juega en la modalidad tradicional (alrededor de una plaza), la línea de partida o saque es al mismo tiempo la línea de meta, y las calles son el terreno de juego.

Para ambas modalidades la superficie del terreno podrá ser de tierra, pasto o cemento, procurando una superficie llana. Lo accidentado del terreno hace más difícil el control de la pelota.

El material:

Bastón Uarhukua

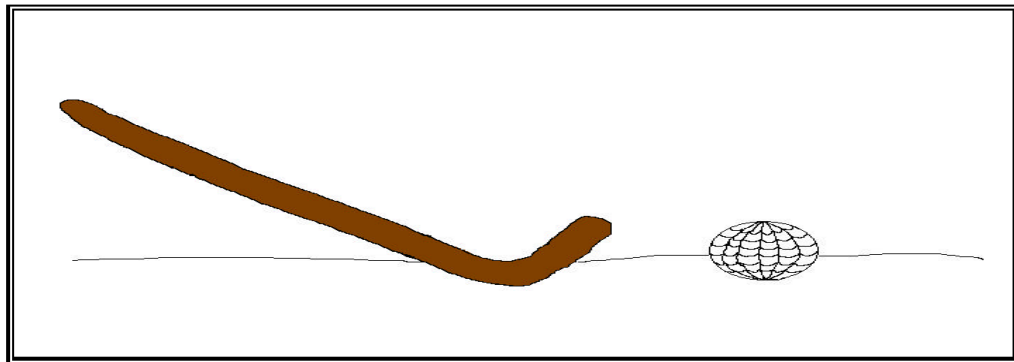
- El bastón está elaborado con la forma natural sin elementos ajenos, (como vendas, cintas, pita o piola, clavos, estoperoles), se utiliza madera de tejocote, encino, cerezo o cualquier otra que sea resistente y ligera. Su longitud y peso varía. Debe

ser resistente y ligero. El largo se mide: como mínimo, del piso a la cintura del jugador; y como máximo hasta la axila.

- La Uarhukua (bastón) permite el apoyo en uno de sus extremos de entre 45 y 120 grados y hasta 25 centímetros de largo. El grosor no debe impedir sujetar el bastón de manera natural y segura.

La Pelota (zapandukua)

- Se confecciona con una pelota de hule espuma de cinco centímetros, envuelta en tiras de tela de algodón u otro material similar, ceñidas finalmente a manera de remate con cable o lazo de henequén.
- El diámetro de la pelota es de 12 a 14 centímetros y un peso aproximado de 250 gramos para categoría Infantil, y de 350 a 500 gramos, para categorías Juvenil y Abierta. Todo equipo debe llevar 2 pelotas, una para el juego y otra de repuesto.



El uniforme:

- Lo conforman una camisa y un pantalón de manta blanca con una faja.
- Cada equipo lleva dos fajas de entre 15 y 20 centímetros de ancho, esta se fija con 2 vueltas a la cintura y cuelga a un lado, como máximo a la altura de la rodilla.
- El calzado será zapatos tenis o huaraches.

Los protectores:

- Se recomienda el uso de espinilleras, muñequeras y cualquier tipo de protección, siempre y cuando no cubran el uniforme.

Reglas y dinámica del juego:

El juego

El móvil es trabajar cooperativamente para hacer llegar la pelota a la meta contraria con ayuda de los bastones para lograr un tanto. La línea de saque divide al terreno en dos. Antes de iniciar los capitanes ubican a su equipo en el terreno, dependiendo de su estrategia. Para comenzar, los capitanes se colocan de frente en la línea de saque; dan tres toques simultáneos con la parte baja de sus bastones sobre la línea central, y ligeramente por encima de la pelota, con esto, la bola está en juego; *¡el encuentro ha iniciado!*

El golpe a la pelota debe ser siempre por la derecha. Con ello se controla su dinámica y se evitan accidentes. La pelota se puede tocar, parar y conducir por la izquierda o derecha, sin cambio de mano y golpear únicamente por el lado derecho.

Los jugadores

La Pelota P'urhepecha se practica entre dos equipos con cinco jugadores cada uno.

Se consideran tres jugadores de reserva. Los cambios son ilimitados y se deben informar al Juez. Éste indica el momento para que se realicen sin interrumpir la jugada.

Las posiciones son variables; la formación y estrategia la define el capitán del equipo.

Duración

20 minutos de juego dividido en 2 tiempos de 10 m c/u. Si hay empate, se juega tiempo extra (10 m). Gana el que anote o tenga mayor avance en el terreno de juego al cumplirse el tiempo.

Anotación Jatsíraku

Cuando un equipo rebasa con la pelota la línea marcada como meta, se considera tanto (Jatsíraku).

Se cometen faltas cuando:

- Se levanta el bastón más arriba de la cintura; al recibir la pelota, antes y después del golpe. Sin embargo, el bastón se puede levantar cuando la pelota está en el aire y el jugador se encuentra solo.
- Se patea o pisa la pelota.
- Se detiene intencionalmente la pelota con el cuerpo.
- Se cubre la pelota con el cuerpo (obstrucción).
- Se hace caer intencionalmente a otro jugador.
- Se empuja a otro jugador.
- Se emplea un lenguaje inapropiado y ofensivo.
- Si un jugador lanza intencionalmente su Uarhukua.
- Se llega por la espalda del jugador que trae la bola.
- Si un jugador detiene el bastón Uarhukua del contrario.
- Se despeja con la izquierda.
- Se saca la pelota intencionalmente.
- Se golpea el bastón del contrario o lo engancha.
- Un equipo queda con cuatro jugadores sin posibilidad de reemplazo. De ser así automáticamente pierde el partido.

El Juez puede expulsar a un jugador en los siguientes casos:

- Cuando acumula tres faltas.
- Cuando golpea intencionalmente a otro jugador.
- Cuando un jugador golpea a otro por levantar la Uarhukua más allá de la cintura.
- Cuando se insiste en reclamar una decisión del juez; en el entendido de que él es la máxima autoridad, honorable e imparcial.

El Juez considera que si un jugador es expulsado puede ser reemplazado, ya que un juego con ventajas no es honorable, enfatiza a los equipos disputar y ganar con honor.

El Juez exhorta a los jugadores a mantener respeto por el juego y lo que representa; ya que para este juego indígena, cada jugador es su propio juez.

El cobro de las faltas

Se coloca la pelota en el lugar donde se cometió la falta.

El jugador que la cobra puede levantar la Uarhukua por arriba de la cintura, el equipo que haya cometido la falta puede defenderla, colocando su bastón a una distancia aproximada de un pie de distancia (del juez a la bola).

Cuando la pelota salga o es inaccesible, se reanuda el juego en el centro del campo, a la altura en que ésta salió, con tres toques de bastón.

Organización general

La práctica de este deporte autóctono contiene, además del dominio y desempeño motriz, el reconocimiento y valoración de las tradiciones de México.

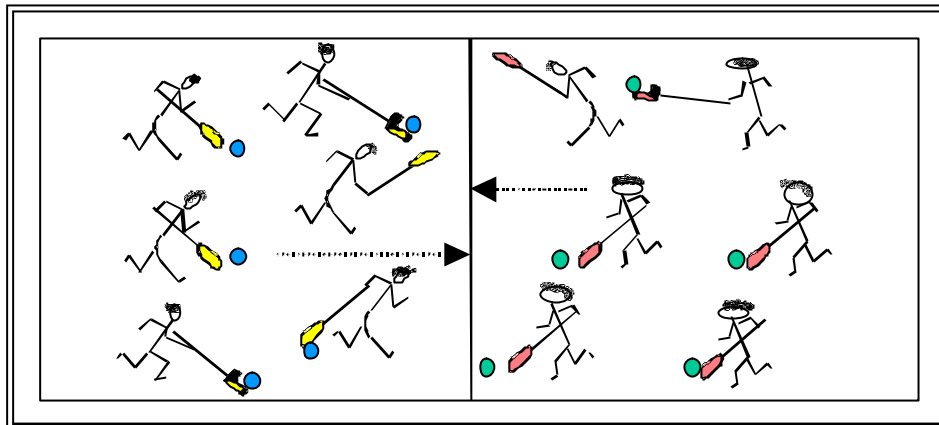
La intención pedagógica de este bloque es que los alumnos comprendan la lógica del juego y sus posibilidades de desarrollo, por tanto es conveniente familiarizarse con su práctica, cuál es su móvil, el manejo apropiado del bastón, y las formas de conducir y golpear la pelota, además de observar el juego limpio.

Se sugiere seguir las siguientes orientaciones:

- Comentar a los alumnos en tomo a la iniciación en deportes alternativos y cuál es su finalidad.
- Observar el video didáctico de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. de Pelota P´urhepecha.
- Recordar que el interés pedagógico de la Educación Física en la secundaria es formar a los alumnos en los procesos comprensivos del juego y no tanto en los fundamentos técnicos.
- Practicar *formas jugadas* son un excelente medio para iniciar a los alumnos en la práctica de este deporte alternativo, por ello se sugiere intercalarlas entre las propuestas que los alumnos hacen para aprender este juego.
- Comprender los procedimientos cooperativos del juego en la acción misma, es decir, tanto de las formas jugadas como de la práctica, y hacer pequeñas pausas para analizarlos.
- Elaborar la pelota como un elemento importante en el desarrollo de esta actividad, ya que ofrece al alumno un contacto con la cultura propia, una valoración de los juegos tradicionales y los valores que los guían.

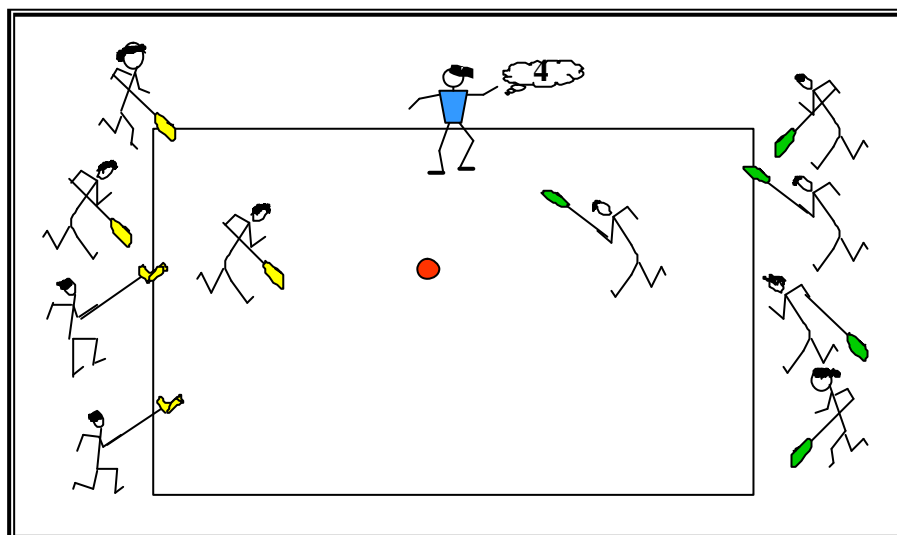
El Baúl de juegos y recursos

Pelotas voladoras



Se organizan en dos equipos cada uno colocado en una mitad del campo. Todos los jugadores tienen un balón-cesta de *Lacrosse* y una pelota. A la señal, tratan de pasar la pelota a ras del suelo hacia el campo contrario, intentando a la vez que las pelotas de los adversarios no entren ni queden en su mitad. Al cabo de un minuto, se da otra señal, a partir de ésta no se puede tocar ninguna pelota. Gana el equipo que tenga menos pelotas dentro de su campo.

El pañuelo



Se organizan dos equipos y cada uno de ellos se coloca a un extremo del campo. Cada equipo se numera (un número identifica a cada jugador) y cada jugador porta un balón-cesta de *Lacrosse*. El profesor se coloca en la línea central con una pelota, nombra un número en el momento que deja caer la pelota por la línea. El jugador de cada grupo que tenga dicho número, sale corriendo, a recogerla y la lleva rodando hasta donde está su equipo, sin ser tocado por el adversario. Al conseguirlo obtiene un punto, si no, el adversario será quien se anote el tanto.

Secuencia de trabajo 3

El consenso y el respeto en las actividades motrices

La finalidad de esta secuencia de trabajo es favorecer la participación, aceptación y respeto de todos los integrantes de un grupo, lograr que los alumnos empleen estrategias para resolver situaciones de juego y valoren la competición como un medio para divertirse y no como una meta última.

Actividad 1: Inventemos un juego

Organizados en equipos, la tarea consiste en diseñar un juego, establecer las reglas y, en la medida que surjan dudas o problemas, tomar los acuerdos necesarios para su solución. Es conveniente que al plantear el juego se consideren las características particulares de cada alumno, sobre todo de aquellos que requieren alguna atención específica para poder participar.

Las propuestas se presentan por cada equipo. El profesor define el orden de participación y, paralelamente a su presentación, se comentan problemas, dudas o dificultades que se manifiestan en el juego.

La participación de todos en el debate y análisis, hace que el aporte de ideas los invite a solucionar problemas a través del diálogo y el consenso de todos.

Pautas de reflexión:

- ¿Cuál es el problema que tenemos aquí?
- ¿Qué provoca que se esté dando?
- ¿Cuáles serían las posibles causas?
- ¿Qué opciones se podrían tener para solucionarlo?
- Con cada una de las opciones ¿qué podemos obtener?
- ¿Qué se perdería al elegir una opción y no la otra?
- ¿Cuál es la mejor alternativa?

Actividad 2: ¿Cómo integramos los equipos?

Para favorecer la participación, aceptación y respeto de todos los alumnos en la realización de las actividades y fuera de ellas, se propone la realización de lo siguiente.

En grupo proponer diferentes criterios para integrar equipos y analizar las ventajas y desventajas de cada una.

Algunas propuestas pueden ser: al azar, escoger los capitanes de los equipos, numerar los participantes, etcétera.

Pautas de reflexión:

- ¿Qué conflictos surgen a menudo cuando se conforman los equipos?
- ¿Cómo se sienten ante el resultado y desarrollo de cada forma de organización?
- ¿El resultado obtenido es el esperado?
- ¿Qué tipo de aspectos se consideraron para la conformación de equipos?
- ¿Qué características tienen los equipos integrados?

Reflexionar sobre cómo en algunos juegos la organización de los equipos se puede dejar a la suerte, y en otros, se deben establecer criterios para que en función de la lógica interna de la actividad, queden igualados. Además, la reflexión nos debe servir para reconocer que todos y todas, en algunos aspectos somos iguales, pero en otros somos diferentes, sin que por ello deba haber motivo de exclusión o discriminación.

Actividad 3: Suma de pases

Esta actividad pretende valorar el nivel técnico-táctico del grupo en deportes colectivos mediante un juego de cooperación-oposición.

Organizados en equipos unos juegan *suma de pases* por 10 minutos y los otros observan los rasgos descritos en la guía y señalan su evidencia. Se designan parejas observador-observado el primero, registra en la guía y al finalizar el juego o durante alguna pausa, orienta a su compañero observado. El juego consiste en completar 10 pases entre los miembros de un equipo sin que el contrario intercepte la pelota. De ser así, este equipo reinicia el juego para lograr el número de pases señalados.

Para realizar el juego se requiere: una pelota y casacas para diferenciar a cada uno de los equipos.

Guía de rasgos a observar													
Juego: <i>Suma de pases</i>													
Nombre del observador _____													
Nombre del observado _____													
Posición		Registro											Total
Pase	Bueno												
	Perdido												
Recepción	Buena												
	Perdida												
Fintas	Con pelota												
	Sin pelota												
Marcaje		Registro											Total
Intercepción	Con éxito												
	Sin éxito												
A jugador	Con pelota												
	Sin pelota												

Descripción de rasgos:

- Se considera como un pase bueno aquel que llega a las manos del compañero receptor.
- Se considera una recepción exitosa, cuando la pelota llega a sus manos después de un buen pase y porque el receptor se ha desmarcado bien para recibirlo.
- Durante el marcaje, observar si se pierde con frecuencia al jugador asignado.
- Una intercepción exitosa es cuando el jugador sabe colocarse en la línea de pase y recupera la pelota.
- Marca a jugador con pelota. Dificultar un posible pase de manera exitosa.
- Marca a jugador sin pelota. Situarse de forma tal que no permita al jugador recibir la pelota y a la vez tratar de interceptarla.

Organización general

- Propiciar la participación de todos y en diferentes roles, dialogar respecto a las decisiones que se toman durante el desarrollo del juego, conocer las diferentes alternativas que pueden dar solución exitosa.
- Participar en conjunto, en diferentes equipos, en las diversas actividades y en *formas jugadas*, para lograr desempeños motrices más complejos y se adapten a las posibilidades propias y de los compañeros.
- El desánimo que acompaña al fracaso o el orgullo de lo bien hecho, inciden en la autoestima de cada uno de los alumnos. El conocimiento de su persona y aceptar sus posibilidades y Imitaciones, influye en el aumento gradual de los niveles de autonomía personal y del grupo.
- Inventar juegos, cómo conformar equipos y valorar su nivel técnico-táctico con la finalidad de que se integren, cuiden y respeten a los demás, comprendan por sí mismos las situaciones motrices presentadas y desarrollen su capacidad para describir y propiciar información de lo realizado.

Actividad complementaria

¡Lo podrás hacer!

El propósito de esta actividad complementaria es que los alumnos conozcan los saltos de longitud y altura, analizando su ejecución y sus dificultades, poniendo a prueba sus habilidades motrices y patrones de movimiento.

Sinopsis del video: Se analizan las fases de cada salto y se muestran tanto las posiciones del cuerpo como la actitud del deportista. Asimismo se explican algunos ejercicios que permiten adquirir mayor destreza para la práctica de las pruebas de longitud y altura.

<p>Actividades previas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno investiga en forma breve algunos tópicos relacionados con el salto de longitud y altura. Estos datos se pueden contrastar al momento de observar el video. • El grupo observa el video <i>Los saltos de longitud y altura</i> perteneciente a la serie <i>Seréis campeones</i> que les sirve como un punto de referencia, primero para conocer más de estas pruebas que pertenecen al atletismo y segundo para analizar los patrones de movimiento y su lógica.
<p>Aspectos centrales de la observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Los patrones de movimiento, cómo son? • ¿Los saltos son propios de la actividad física?
<p>Actividades posteriores a la presentación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tipo de saltos podemos hacer? • ¿Cómo podemos hacer una práctica de iniciación a este deporte? • ¿Podemos inventar acciones donde se vea involucrado el salto?
<p>Relación con otras asignaturas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formación cívica y ética: La función de las actividades físicas, recreativas y deportivas en el desarrollo sano del adolescente.