

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

ESPECIALISTAS: Sandra Emanuel, María Laura Emanuele, Silvia Cristina Ferrari, Andrea Parodi, Eduardo Prieto

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

COLABORACIÓN DE ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN DIGITAL: María Lucía Oberts

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (SSPLINED): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN: Manuela Luzzani Ovide

AGRADECIMIENTOS: Julieta Aicardi, Octavio Bally, Pilar Casellas, Ignacio Cismondi, Natalia López

EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

Edición: Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Marta Lacour, Sebastián Vargas

Diseño gráfico: Silvana Carretero, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Actualización web: Leticia Lobato

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Educación Física : Ringo y ultimate : jugar aprendiendo valores : primer año. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento Educativo, 2018.
Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-549-717-7

1. Educación Secundaria. 2. Educación Física.
CDD 372.86

ISBN: 978-987-549-717-7

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, recursos digitales y textos disponibles en internet: 1 de febrero de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.
Av. Paseo Colón 275, 14° piso - C1063ACC - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
Teléfono/Fax: 4340-8032/8030

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos – conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes – definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma – actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17 – plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.

Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer

actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



Diego Javier Meiriño
Subsecretario de Planeamiento
e Innovación Educativa



Gabriela Laura Gürtner
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de
Planeamiento e Innovación Educativa

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación. Estos reflejan la interactividad general de la serie.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Adobe Reader Copyright © 2017. Todos los derechos reservados.

Pie de página

Volver a vista anterior — Al clicar regresa a la última página vista.

— Ícono que permite imprimir.

— Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Portada

— Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Menú interactivo

Orientaciones didácticas

Punto de partida

1^{ra} parte

2^{da} parte

Actividades

Orientaciones didácticas

Actividades

1^{ra} parte

2^{da} parte

El texto tiene un menú en cada página, cuyos colores indican las secciones que contiene. Las pestañas se encienden señalando el lugar donde está ubicado el lector.

Íconos y enlaces

- 1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la *web* o a un documento externo.



“Título del texto”

Indica enlace a un texto.



Indica enlace a un sitio o documento externo.

Ver Actividad 1)

Indica enlace a la actividad.

Indica actividad individual.

Indica actividad grupal.

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

Introducción

El ringo y el *ultimate* son prácticas que provienen del campo de los juegos y deportes alternativos. Estas expresiones de la cultura corporal plantean nuevos desafíos, no solo en lo relacionado con la construcción de las habilidades motrices, las tácticas y las estrategias que involucran, sino también a partir de la aplicación de un modelo para la solución pacífica de conflictos, basado en la comunicación efectiva y en la vivencia de una forma de competición (torneo Hat) que se caracteriza por incentivar nuevos aprendizajes en un marco de diversidad. Por su potencialidad formativa, se sugiere la inclusión de estas prácticas dentro de las actividades propuestas para el muestreo en el primer año de la escuela secundaria.

En esta propuesta, se plantean situaciones didácticas que superan los estereotipos de género y dan cuenta de la articulación con contenidos de la ESI. Ambas prácticas corporales propician la conformación mixta de equipos y la interacción entre chicos de géneros diferentes, generando de este modo un espacio donde se integran y se ponen en discusión los roles en el juego, y así se toma conciencia del derecho a la participación en diversas expresiones lúdicas y deportivas de la cultura corporal.

Dentro de las prácticas deportivas, se encuentran las tradicionales/hegemónicas y aquellas que suelen denominarse *juegos y deportes alternativos*.

Como dice Mirian Lilian Burga en su ponencia “Un acercamiento a lo alternativo en la educación física escolar”: “Lo alternativo, en lo corporal, es un concepto amplio utilizado para designar variedad de prácticas. La acepción más común y reduccionista a la vez es tomarlo como opuesto a lo convencional. Sin embargo, si analizamos *la dimensión corporal, desde una mirada sociomotriz en relación con los juegos y deportes, considerándolos como un lenguaje social e históricamente construido y por lo tanto integrado a la existencia humana e inmerso en lo cultural*, lo alternativo podría describir y mostrar las distintas expresiones corporales constitutivas de los grupos sociales. En este sentido, podemos pensarlo como lo distinto, lo diferente, las producciones de otras culturas. Del mismo modo, a lo emergente, lo actual, lo nuevo, expresándose en prácticas juveniles y urbanas. Y también se puede incluir en esta acepción la recuperación histórica y cultural de aquellas prácticas que reflejan nuestra identidad, como los juegos populares tradicionales y los juegos de los pueblos originarios”.

El deporte conocido como "ringo" nació a fines de la década de 1950, en Polonia, y fue creado por el capitán del equipo de esgrima de ese país, como una forma de mantener a sus esgrimistas en buena forma física. En la versión original de ese juego, se utiliza como

móvil un aro de goma (el ringo) que debe ser lanzado por encima de una red central con la intención de que toque el suelo en el terreno rival. También se conoce como ringo un juego deportivo de invasión de cancha donde los jugadores, mediante pases, tienen como objetivo marcar puntos recibiendo el ringo dentro de la zona de gol contraria. Esta última variante surge de la recreación del deporte *ultimate*, simplificando el reglamento de este último y utilizando como móvil un aro de goma (ringo) en lugar del disco volador. De esta manera, la práctica del ringo fue incorporada a la Educación Física escolar en los últimos años.

Por su parte, el *ultimate* es un deporte de invasión de cancha, de no-contacto y auto-arbitrado, donde dos equipos se enfrentan en un campo rectangular, que dispone de dos zonas de anotación, a las que se llega mediante pases entre jugadores del mismo equipo, y en las cuales se debe atrapar el disco volador (comúnmente conocido como *frisbee*) para marcar un punto. Cada vez que se realiza una anotación, los equipos intercambian la zona por atacar. Hay tres modalidades de competencia: femenina, masculina y mixta.

Este deporte descansa sobre el [Espíritu de Juego, Asociación de Deportes de Disco Volador de la República Argentina \(ADDVRA\)](#), conjunto de recomendaciones y reglas que pone la responsabilidad de mantener la deportividad y el juego limpio en los jugadores, en lugar de en los árbitros. Según el diccionario de la Real Academia Española, se entiende la *deportividad* como el ajuste a las normas en el proceder deportivo. Se alienta, de esta manera, a jugar compitiendo, pero nunca a expensas del respeto entre jugadores, el cumplimiento de las reglas y el disfrute individual y grupal de la práctica. Presenta dos grandes desafíos:

- experimentar y aprender nuevas habilidades motrices vinculadas al manejo de un elemento que presenta particularidades muy diferentes de una pelota, y
- protagonizar una práctica en equipos auto-arbitrada por reglamento.

Es esta la razón principal que lleva a elegir este deporte como uno de los que puede aportar desafíos nuevos en la formación de los chicos, en el marco de la Educación Física escolar. Si se pretende contribuir a formar ciudadanos autónomos, que valoren y respeten reglas, que resuelvan los conflictos valiéndose del diálogo, que reconozcan el error como parte del camino hacia el éxito y no lo vean como el final del camino, el *ultimate* resulta un medio relevante para alcanzar dichos propósitos.

Yendo a su origen, el **disco volador** nació a comienzos como iniciativa de un grupo de jóvenes en California (Estados Unidos), que para entretenerse comenzaron a lanzarse la tapa de una lata de pastel que comercializaba una empresa llamada *Frisbie Pie Company*. De ahí surgiría el nombre *frisbee*, con el que se conoce aún el disco volador con el que hoy se juega.

En 1967, unos jóvenes de New Jersey (Estados Unidos) le dieron forma al *ultimate*, inspirados en deportes populares de invasión de campo con similar estructura (como el *football* americano).

En el año 2008 se ha conformado, en nuestro país, la [Asociación de Deportes del Disco Volador de la República Argentina \(ADDVRA\)](#), institución que coordina la difusión y crecimiento de los deportes con disco volador a través de diversas actividades, y sostiene su práctica en vinculación constante con la comunidad internacional. El 2 de agosto de 2015, el Comité Olímpico Internacional (COI) otorgó reconocimiento pleno a la federación mundial de dichos deportes, la *World Flying Disc Federation (WFDF)*; este hecho dará lugar a que los deportes con disco volador puedan formar parte de futuras citas olímpicas. Los argumentos más fuertes enunciados para conseguir este logro fueron representados en los fundamentos y particularidades que tiene el *ultimate*, como el desarrollo del trabajo en equipo, la armonía y facilidad de resolución de conflictos, la promoción de la paz y la inclusión de las naciones, una fácil accesibilidad al deporte, igualdad de géneros, respeto por tu oponente y demás personas, y que sea un deporte auto-arbitrado donde se promueve la formación en valores y la integridad de las personas. Aquí pueden leer, en el sitio web [Latin Up](#), la nota periodística en la que se anuncia el reconocimiento de la WFDF por parte del Comité Olímpico Internacional.

El *ultimate* es reconocido como el deporte de mayor crecimiento a nivel mundial en los últimos diez años, y ya se practica en más de 15 ciudades de nuestro país. En el marco de la Educación Física escolar, la provincia de Buenos Aires, en la educación secundaria, y la Ciudad de Buenos Aires, en el nivel primario, han llevado adelante encuentros interescolares de este deporte, desde hace ya varios años.

En el [canal de Youtube Mundo Ultimate](#) se podrán observar las características de este deporte, sus reglas y su impacto en el mundo.

En este trabajo se han elegido el ringo y el *ultimate*, en tanto manifestaciones significativas de la cultura corporal, cuya enseñanza se propone aquí como una opción en el muestreo de primer año de la escuela secundaria, a partir de considerar los siguientes propósitos, incluidos en la Formación General del *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria (NES)*:

- 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, de la gimnasia en sus diferentes expresiones 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.

- Promover la construcción de valores, la resolución autónoma de conflictos y el afianzamiento de una convivencia democrática, asumiendo actitudes de responsabilidad, solidaridad y respeto en las prácticas corporales y motrices en la integración de diferentes grupos.

En este marco, se procura:

- Favorecer la formación de sujetos autónomos a partir del aprendizaje del ringo y del *ultimate*.
- Promover la comunicación y el intercambio respetuoso de puntos de vista como forma de resolver conflictos.
- Propiciar la apropiación, valoración y gestión autónoma de una práctica de la cultura corporal poco conocida o desconocida para las estudiantes y los estudiantes.
- Promover la participación en un formato de competencia donde se integran distintos niveles de conocimiento/habilidad y se propicia la enseñanza recíproca (torneos Hat).
- Favorecer la interacción e integración de géneros.
- Generar un espacio donde los estudiantes puedan analizar los estereotipos de género en el deporte y reflexionen sobre el derecho de todos a jugar en un contexto de respeto a la diversidad y los derechos de cada sujeto.



Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje
<p>Núcleo Juegos <i>El cuerpo y el medio social</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Tareas y juegos cooperativos que impliquen tratados, acuerdos y diferentes tipos de resoluciones. Juegos de competencia en grupos y equipos con diversos tipos de organización. <p><i>Aprendizaje y organización grupal</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Organización táctica del grupo para un juego con intervención docente. <p><i>Normas y valores</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Respeto por las reglas explicadas y/o acordadas entre el docente y el grupo para jugar los juegos. Estrategias para la resolución de conflictos en juegos con/sin mediación del docente. <p>Núcleo Deportes abiertos (invasión) <i>El propio cuerpo</i> Habilidades motoras específicas de los deportes abiertos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tipos de pase: <i>backhand</i>. Movimiento de pies: pie de pivot y detenciones. Recepción del disco: palmada o “aplauso”, a una mano, de fuerza. <p><i>El cuerpo y el medio físico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilización del espacio de juego con sentido táctico. Espacios convenientes y no convenientes en situaciones de juego. Posiciones en el espacio de los deportes con un sentido táctico estratégico. <p>El cuerpo y el medio social <i>Juego: ultimate</i></p> <ul style="list-style-type: none"> El deporte reducido como elemento introductorio al deporte formal. Juego reducido 3 vs. 3, 4 vs 4. Criterios para la selección y conformación de los equipos. El auto-arbitraje. Táctica individual y colectiva; principios. Situaciones de oposición en el enfrentamiento individual. Comunicación motriz y gestual. Introducción a los principios tácticos del <i>ultimate</i> (<i>stack</i>). <p><i>Principio táctico: conservación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Desmarque (cortes). Entrar y salir. Salir y entrar. Control del disco. 	<ul style="list-style-type: none"> Resolver situaciones del ringo y del <i>ultimate</i> con empleo adecuado de habilidades motoras y organizaciones tácticas, logrando acuerdos sobre roles, espacios y reglas. Atender al cuidado propio y de los compañeros en diferentes situaciones de clase que se presenten, evitando situaciones de riesgo. Abordar y resolver conflictos grupales con creciente autonomía al participar en prácticas deportivas. Iniciarse en el conocimiento de un deporte abierto, el <i>ultimate</i>, participando activamente en el desarrollo del juego y comprendiendo sus reglas específicas.



Eje/Contenidos	Objetivos de aprendizaje
<p><i>Principio táctico: progresión</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Control del disco en forma grupal. Ubicar espacios libres por delante de la línea del disco. <p><i>Principio táctico: finalización</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de posiciones de asistencia y anotación. <p><i>Principios tácticos defensivos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Posición con respecto al sector, al disco y al rival. 1 vs. 1 (defensivo). Sin cuenta; con cuenta. Posición/distancia de la marca. <p><i>Reglas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Reglas básicas. Espíritu de Juego. Formas de organización de los torneos y encuentros. Torneos Hat. <p><i>Normas y valores</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Resolución de conflictos en el grupo con la acción del docente como facilitador de la aplicación del Espíritu de Juego. Respeto por el derecho a participar, jugar y aprender ante las diferencias de nacionalidad, costumbres, capacidad y género. Valoración de la competencia como un espacio de aprendizaje y superación y también como un espacio de reflexión colectiva en instancias post deporte. 	

Esta secuencia procura que los estudiantes pongan en juego las siguientes **estrategias de aprendizaje** propuestas para primer año.

- Resolución de problemas motrices propios de las prácticas corporales en forma individual y grupal.
- Uso y ejercitación de habilidades motrices en situaciones de juego y deportes.
- Análisis de la comunicación en situaciones motrices.
- Lectura y análisis de textos relacionados con ringo y *ultimate*.
- Participación en situaciones motrices de enseñanza recíproca y que requieran ayuda mutua.

Punto de partida

Tanto el ringo como el *ultimate* se juegan con móviles muy particulares. Un aro de goma y un *frisbee* o disco volador son elementos con los que tendrá que familiarizarse el estudiante como forma de acercarse a estas dos prácticas; para ello, la estrategia es el juego, en particular los juegos deportivos como medio para que aprendan a jugarlos. En tanto que para abordar la dinámica, el juego deportivo será la práctica por la cual transitarán los chicos para aprender a jugarlos. El juego es empleado para que los chicos se familiaricen con los elementos, y el juego deportivo, para construir la táctica. Para poder comprender y aplicar la regla que es el sostén de este deporte, llamada *Espíritu de Juego*, los estudiantes destinarán tiempo a su lectura y a la reflexión sobre su significado, así como también a momentos de autoevaluación y co-evaluación. Estos últimos formarán parte de todo el proceso que implica la propuesta didáctica. Finalmente, un torneo Hat oficiará de cierre de la propuesta y de la evaluación.

Primera parte

¿Cómo se comienza a jugar?

El hecho de presentar como móvil un aro de goma y un disco volador suele llamar la atención dado que no son implementos relacionados a los deportes y prácticas ludomotrices convencionales. El manejo de esos elementos representará un nuevo desafío a superar. ¿Cómo pasarlo?, ¿cómo atraparlo? la lectura de su vuelo serán problemas que quienes se inicien en la práctica deberán resolver.

Para que los estudiantes comiencen a explorar la manipulación de ambos móviles, es posible iniciar con las siguientes propuestas:

Propuesta 1: el dueño

En el grupo que ha de participar de la actividad se reparten algunos aros/discos. Por ejemplo, si juegan 20 personas, se reparten 3 aros y 2 discos. Es decir, se habilitarán 5 “dueños”. La dinámica es la siguiente: para comenzar, los dueños se ubicarán separados en algún lugar del espacio destinado a la actividad. El resto debe comenzar a desplazarse libremente por el espacio. Cuando un dueño haga contacto visual con alguien que esté desplazándose, le

pasará el disco y/o el aro. Al recibirlo, este detendrá su marcha. Seguidamente, el dueño, sin perder contacto visual con quien recibió el disco, comenzará a desplazarse. Quien recibió el móvil deberá devolverlo con un pase al dueño (quien le pasó el disco o el aro) e inmediatamente reanudar el desplazamiento buscando recibir un pase de otro dueño, a quien también deberá devolvérselo.

Tanto los dueños como el resto de los participantes deben desplazarse cuando no tienen el disco, y detenerse al recibirlo. De este modo, no solo se estarán iniciando en la manipulación del móvil, sino también en la dinámica propia del deporte, en lo que respecta a cuándo desplazarse y cuándo detenerse. Pasados uno o dos minutos, cambian los dueños, para que todos puedan cumplir ese rol en algún momento de la actividad.

Finalizada esta actividad, y si entre los participantes surge la inquietud de cómo lanzar y atrapar el aro/disco con mayor seguridad, el docente puede llevar adelante una de estas opciones.

- a. Si se observa que dentro del grupo hay integrantes que lograron dominar esos gestos, aunque sea de modo muy básico, es valioso recuperar esos logros e invitarlos o invitarlas a compartir con sus compañeros cómo lo hicieron.
- b. En caso que la manipulación del aro/disco haya sido un desafío que aún no consiguieron superar, se puede realizar otra propuesta lúdica en la que se ponga en juego esta habilidad.

Propuesta 2: el aro/disco cazador

Se divide al grupo en dos equipos. Una vez decidido qué grupo comienza con la posesión del aro o el disco, mediante pases debe tratar de tocar (“manchar”) con el móvil a los integrantes del otro equipo. El aro/disco no puede ser lanzado para “manchar”, sino que debe estar en contacto con la mano del jugador que “mancha”. Quién es tocado/a debe salir fuera del campo de juego. Si al equipo que está en posesión del disco se le cae, lo pierde, y entonces el equipo rival pasa a tener el poder de “manchar”, además de recuperar a uno de los jugadores que fue manchado previamente.

Variantes:

- a. Se puede agregar un móvil extra, facilitando de este modo una rápida resolución del juego, pero aumentando la dificultad en cuanto a concentración y observación del campo de juego.

- b. Destinar previamente un tiempo exacto de juego; finalizado el mismo, gana el equipo que tiene más jugadores dentro del campo de juego.

Al recuperar tanto los aciertos como las dificultades que surgieron durante la actividad, es oportuno hacer una síntesis, presentando la forma más sencilla de pasar el *frisbee* con el gesto denominado *backhand* (ver [una explicación sobre el backhand](#)) y la forma más segura de atrapar el “aplauso”.

El juego deportivo como puerta de entrada al deporte: ¡a jugar ringo!

Abordar la práctica a través de un juego deportivo permite de una forma facilitada entrar al deporte favoreciendo la comprensión táctica. Y para que este, en principio, no tenga mucha complejidad, uno de los componentes del deporte que se tomará en cuenta es **la regla**. El docente seleccionará solamente aquellas reglas básicas que son necesarias para hacer jugable la práctica; a continuación, se enunciarán de qué modo se harán presentes.

Por otro lado, se buscará identificar otro componente: **la cancha**. Para ello, se puede invitar a los estudiantes a reconocer visualmente el área de juego, indicando el campo de juego central y las zonas de anotación. Reconocer una zona de puntuación llevará a la pregunta: “¿Cómo marcamos tantos?”. De manera similar a lo que ocurre en el *ultimate*, la forma será haciéndole llegar el ringo a un compañero que ingrese dentro de la zona de anotación, en uno de los extremos de la cancha (para el equipo rival, la zona de anotación será el extremo opuesto).

Es entonces que surge la necesidad de saber cómo se hace para hacer llegar el móvil a ese lugar del campo. Si no está permitido caminar ni correr con el implemento, surge el pase como necesidad para el traslado del móvil. Es decir que, mediante pases, los jugadores intentarán hacer llegar el aro a la zona de anotación, donde será recibido por un compañero.

Por último, dado que este deporte se alienta como una práctica sin árbitros, hay situaciones que se simplifican para dar continuidad al juego. Por ejemplo, mencionar que cada vez que el ringo cae al suelo no hay disputa, sino que la posesión pasa inmediatamente al otro equipo. También, que el equipo en defensa podrá recuperar el móvil mediante intercepción y mediante lo que se llama bloqueo: es decir, puede tomarlo en el aire o interferir un pase tocándolo o desviándolo: aunque no llegue a realizarse la intercepción, al caer el aro al suelo, su equipo habrá ganado la posesión.

Así es que, reconociendo el espacio de juego, cómo se realiza una anotación, cómo progresa el disco en el campo de juego y cómo se da el cambio de posesión, puede iniciarse el partido. Es relevante, desde un primer momento, animar a quienes juegan a hacer los “llamados”, es decir que si ven una falta, indiquen en voz alta qué falta vieron. Por ejemplo: si un jugador se desplazó con el disco, si hubo un contacto o empujón entre jugadores, si el disco salió del campo de juego. De este modo, y con el docente como veedor y facilitador, irán introduciéndose en la práctica del auto-arbitraje.

Ringo: juego con reglas básicas

Como se mencionó, en el juego deportivo del ringo los estudiantes buscarán, mediante pases, hacer llegar el aro (ringo) a la zona de anotación para poder marcar un punto. Para ello, solo pueden valerse de pases, no pueden correr o desplazarse con el aro en sus manos.

Hagamos una breve recapitulación de las reglas básicas del juego:


- No pueden quitarle el ringo de la mano a quien está en ataque.
- ¿Cómo puede recuperarlo el equipo que está en defensa? Si el equipo en ataque hace un pase a un compañero y el ringo se cae, la posesión pasa a ser del otro equipo. También pueden bloquear pases, interceptando el ringo en el aire o desviándolo hacia el suelo, ganando de este modo la posesión.
- No está permitido el contacto físico. Si esto sucede, deben “llamar” la falta al resto de los jugadores e indicar qué pasó. También realizarán llamados si el ringo sale del campo y si algún chico se desplaza mientras está en posesión del móvil.

El contacto físico no está permitido, pero sí se permite la marca 1 vs. 1, lo que favorece un juego menos friccionado; se descomprime el juego y se mejora el aprovechamiento de los espacios. También se indicará que la distancia de marca debe ser de al menos 1 metro, y que el resto de los jugadores en defensa deben estar a no menos de 3 metros de distancia. Para establecer esta regla, el profesor les dirá: “Volverán a jugar con las reglas que ya conocen. Ahora van a sumar una nueva regla, que tiene que ver con la marca. Deberán elegir un compañero al cual marcar; solo podrán marcar a esa persona y a una distancia de un metro. Si otro u otros jugadores se acercan a menos de tres metros, será falta y deberán llamarla”.

El juego sigue progresando y se suman más reglas. Por ejemplo, el tiempo de posesión del móvil (el docente debe evaluar cuándo es conveniente introducir esta regla, según el nivel y las características del grupo). Por ejemplo, establecer que el aro puede sostenerse hasta un

máximo de 10 segundos. Así, cuando un jugador o una jugadora recibe el aro, tiene 10 segundos para realizar un pase. Ese tiempo comienza a correr al momento que quien toma su marca inicia la cuenta en voz alta: 1, 2, 3, 4, 5... Es importante reflexionar sobre el momento de incluir en la práctica el tiempo de posesión o “cuenta”, como se lo denomina. Si bien 10 segundos es un tiempo bastante largo, condicionar el pase en los comienzos del aprendizaje puede motivar elecciones apresuradas o provocar que el jugador solo se deshaga del móvil rápidamente, sin una clara intencionalidad en el pase.

Esta regla puede presentarse de la siguiente forma: “Sumamos una regla más. Hasta ahora, podían tener en sus manos el ringo todo el tiempo que quisieran o necesitaran. Eso ya no será así. Cuando vayan a marcar a quien tiene el móvil, empiecen a contar en voz alta los segundos que pasan: 1, 2, 3, 4, 5...; así, hasta llegar a 10. Si quien está en posesión no realiza un pase antes de terminar la cuenta, es falta, y el equipo en defensa habrá ganado la posesión. Es necesario recordarles que son 10 segundos, así que no deben apurar la cuenta, porque contar demasiado rápido también es considerado falta”.

El docente les pedirá que, en parejas, registren las reglas hasta aquí aprendidas, utilizando para ello el procesador de textos de [Google Drive](#). Uno de los dos estudiantes abrirá un documento y lo compartirá con el otro; de esta forma, cada uno podrá luego editarlo para agregar más información (imágenes, videos, texto) que sume a lo escrito de forma colaborativa en el espacio de la clase ( [ver Actividad 1](#)).

Orientaciones para la evaluación

El docente propondrá un instrumento de autoevaluación para poder ponderar los logros hasta aquí conseguidos. El mismo se aplicará luego de una serie de partidos jugados en la clase.

	Siempre	A veces	Aún no lo logra
1. Utilización y dominio del pase			
• Busca a un compañero desmarcado.			
• Elige trayectoria e intensidad, intentando que el ringo no caiga al suelo.			
2. Utilización del espacio			
• Aprovecha espacios libres para pedir el ringo.			
• Se desplaza sin el móvil acompañando el ataque.			
3. Reglamento			
• Realiza llamados consistentes, citando la regla infringida.			

Segunda parte

Un nuevo desafío: ¡a jugar ultimate!

El docente propondrá a los estudiantes aprovechar los conocimientos adquiridos sobre el ringo para conocer el deporte llamado *ultimate* (👉 ver Actividad 2). El objetivo de esta actividad es que conozcan algo de su origen, de su presente en nuestro país y avanzar en algunos detalles propios de esta propuesta.

Para esta actividad, se les propone a los estudiantes leer los siguientes artículos, siguiendo los enlaces a continuación:

- [Ultimate Frisbee: el deporte hippie sin árbitros que conquistó la Argentina](#) (Diario *La Nación*, 1/7/2016).
- [Ultimate frisbee: acción al plato](#) (Diario *Clarín*, 30/12/2016).

Los estudiantes ya han avanzado en la comprensión táctica del juego por medio del ringo. Ahora han de asumir un nuevo desafío, con otro móvil: se cambiará el aro de goma por un disco volador o frisbee, se agregarán nuevas reglas, se abordará con más profundidad la regla del Espíritu de Juego y conocerán roles de los jugadores en distintos lugares de la cancha.

Un inicio diferente...

Tanto el inicio del partido como la puesta en juego luego de una anotación (gol) se realizan con los equipos ubicados cada uno en su zona de anotación. De acuerdo con el sorteo inicial o luego de haber hecho una anotación, en cualquiera de ambos casos el juego se inicia lanzando el disco a cualquier lugar del campo que resulte beneficioso. Luego de que el *frisbee* cae, el equipo contrario lo toma y sale jugando desde allí. El disco puede ser tomado en el aire por el equipo contrario al que hizo el saque o *pull*, pero si se les cae, la posesión pasa a quien hizo el saque. El *pull* es realizado por el equipo que convirtió la anotación, o por el equipo que eligió saque al comienzo del partido.

Cuando un equipo consigue un gol, cambian las zonas de anotación. Este hecho determina en qué dirección lanzar el disco para reanudar el juego. Puede resultar muy complejo incluir esta regla desde un principio; es por ello que se puede acordar con los estudiantes otros modos de comenzar y reiniciar el juego, luego de las anotaciones.

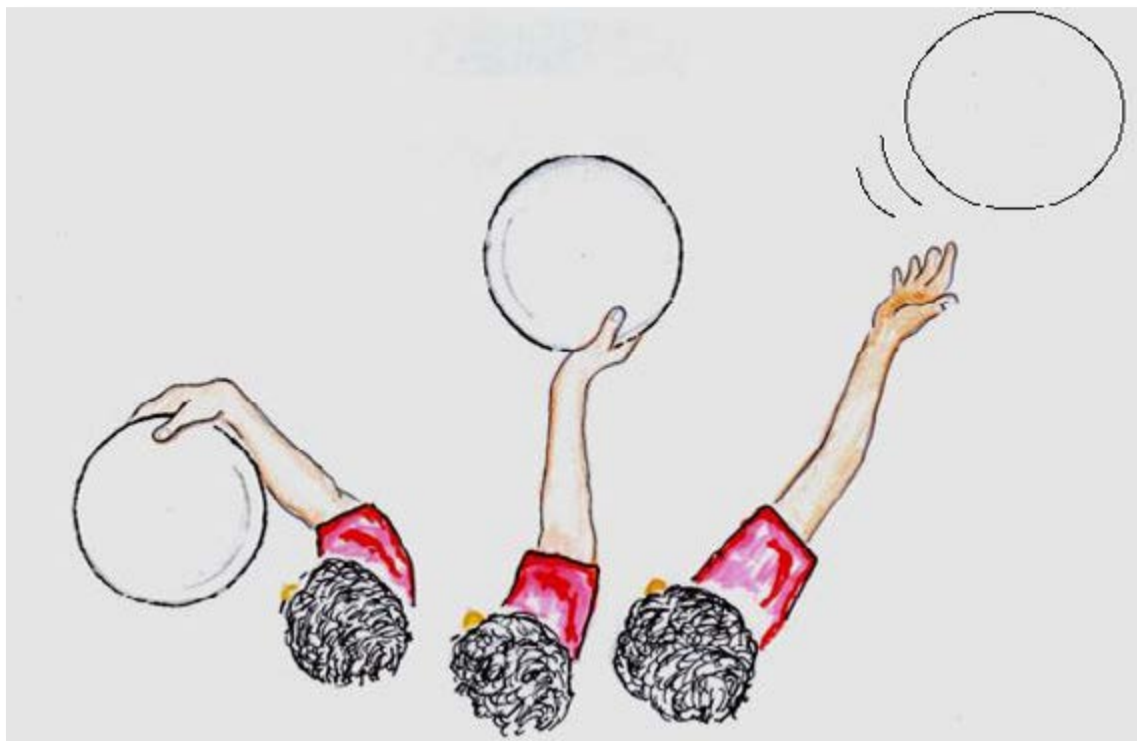
Backhand y aplauso

Tal como surgió en los juegos, el *ultimate* tiene técnicas de pase y recepción que son propias del implemento que se utiliza. El docente propondrá trabajar sobre la técnica de *backhand* o lanzamiento de revés y la atrapada denominada "aplauso".

Para ello, realizarán primero un análisis global de los gestos y luego un análisis más detallado de la acción de los distintos segmentos corporales y su compromiso en la efectividad de las acciones.

El docente indicará a los estudiantes:

- Busquen un compañero y ubíquense enfrentados. Cada pareja elija la distancia que crea óptima para realizar pases de *backhand* sin que se les caiga el disco.
- Agarren el disco cerrando la mano y dejando el dedo pulgar en la parte de arriba del disco, sobre el agarre (*grip*).
- Deben pararse de perfil al lugar que está su compañero; lleven el brazo hacia el centro del cuerpo y con un movimiento fluido, dirijan el brazo hacia adelante, dando el empuje final con un golpe de muñeca.



La técnica del lanzamiento *backhand*.

Para la atrapada de aplauso, extiendan los brazos hacia el frisbee e intenten tomarlo con la palma de ambas manos dando un aplauso.

Luego de dar un tiempo para que los chicos vivencien y exploren estos gestos y encuentren su distancia óptima, el docente propondrá el siguiente desafío: “Traten de hacer la mayor cantidad de pases sin que el disco caiga. Tendrán 2 minutos para llevar adelante esta prueba.”

Espíritu de Juego

Para favorecer una mejor comprensión, apropiación y aplicación de la regla del **Espíritu de Juego**, el profesor planteará la siguiente actividad, organizada en dos momentos.

Momento 1

Organizados en parejas, lean la regla N° 1 del Espíritu de Juego, que hallarán en el enlace en el margen.

Con las mismas parejas que registraron las reglas, vuelvan al documento colaborativo que abrieron previamente en Google Drive y anoten aquello que les llame la atención. Puede ser que les llame la atención porque les parece difícil de realizar, porque les parece bueno, porque nunca lo hubieran pensado, etcétera. Registren también lo que no entienden, para poder preguntarlo.

Luego de un tiempo de trabajo, el profesor les pedirá que compartan lo que cada pareja pudo producir con las consignas brindadas.

Tras compartir en la puesta en común, el profesor les preguntará: “Alguno de ustedes, ¿puede explicar aquello que se registró como *no entendido*?”. De no poder llegar los estudiantes a una explicación adecuada, el profesor intervendrá para colaborar en esta tarea.

Momento 2

Este momento se centrará en los **acuerdos de convivencia**. El docente procurará vincular las producciones del momento 1 con la convivencia escolar y propondrá al grupo: “Analicen junto con otra dupla, es decir, entre 4 integrantes, las problemáticas del día a día en relación con la convivencia escolar”.

El profesor les propondrá que elaboren una producción en la que expresen cuatro reglas posibles para el “Espíritu de la Clase”, tomando como insumo el intercambio realizado acerca de las problemáticas de la convivencia. Estas ideas podrán ser publicadas luego en el muro del corcho digital [Padlet](#) (👉 [ver Actividad 3](#)).

En la siguiente clase, acordarán las reglas para definir el texto del **Espíritu de la Clase**, a partir de leer las ideas publicadas previamente en el Padlet.

Desde la línea: orientar, alentar, celebrar

Con la intención de mejorar la comunicación dentro de cada equipo y de este modo profundizar en la construcción de acciones vinculadas a desarrollar un buen Espíritu de Juego, el docente acercará una actividad que habrá de involucrar en el desarrollo del juego también a quienes no están dentro de la cancha.

En la siguiente clase, los estudiantes trabajarán en parejas cumpliendo diferentes roles. Mientras uno esté en el campo de juego, el otro actuará, desde afuera, como su entrenador personal. El entrenador personal tendrá la función de orientar a su compañero en las acciones de juego, alentarlo y celebrar los logros.

El profesor les propondrá que para la clase siguiente, y en función de lo aprendido hasta ahora, piensen:

- Dos aspectos en los que puedan orientar a su compañero.
- Dos maneras de alentarlo.
- Dos formas de celebrar sus avances o sus logros.

Además, les dará una tarea para realizar con la grilla que se presenta a continuación, de la cual traerán dos juegos impresos, uno de ellos ya completo y el otro para acordar en la clase (👉 ver Actividad 4).

Aspectos	Orientar	Alentar	Celebrar
Acción 1			
Acción 2			

En la clase subsiguiente, el docente se ocupará de recuperar las producciones de los chicos. Cada uno compartirá lo que pensó hacia el interior de su equipo y en ese espacio seleccionarán dos propuestas de cada ítem. Socializarán esas propuestas y entre todos acordarán dos formas de llevar adelante cada función. Estos acuerdos serán registrados en la planilla que llevaron vacía.

Orientaciones para la evaluación

El docente ha de propiciar la autonomía en la aplicación del reglamento. Únicamente se posicionará como veedor en caso de situaciones que requieran recordar o explicar acciones que no tengan una resolución clara, y solo a instancias de los jugadores. Habiendo el grupo ganado experiencia en el auto-arbitraje, el docente sugiere la incorporación de la planilla del Espíritu de Juego. Este instrumento propio del deporte representa un insumo para llevar adelante una práctica de autoevaluación y coevaluación. En el marco de una clase, los estudiantes jugarán una serie de partidos. Finalizado cada uno de ellos, los equipos involucrados completarán la siguiente planilla de Espíritu de Juego.



Importante: El equipo completo debe estar involucrado en el proceso de puntuación del equipo al cual se está calificando.	0 (cero) No logrado	1 (uno) Regular	2 (dos) Bueno	3 (tres) Muy bueno	4 (cuatro) Excelente
1. Conocimiento y utilización de las reglas Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> No llamaron faltas injustificadas. No malinterpretaron las reglas deliberadamente. Respetaron las restricciones de tiempo. Se mostraron dispuestos a enseñar y/o aprender las reglas. 					
2. Faltas y contacto físico Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> Evitaron las faltas, el contacto físico y jugadas peligrosas. 					
3. Juego limpio y buena actitud Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> Se disculparon al cometer alguna falta. Informaron a los miembros de su equipo la llamada de faltas equivocadas o injustificadas. Admitieron algún error en su juicio y retiraron la llamada 					
4. Actitud positiva y autocontrol Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> Se presentaron y dirigieron respetuosamente al equipo contrario. Se comunicaron respetuosamente con los demás integrantes de ambos equipos. Evitaron la utilización de lenguaje agresivo y/o despectivo. Se felicitaron ocasionalmente por una buena jugada. Dejaron una impresión general positiva durante el juego y al finalizar el partido (por ejemplo, durante el “círculo de espíritu”). 					
5. Comunicación Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> Se comunicaron con respeto. Se mostraron atentos a escuchar y mantuvieron las discusiones en los tiempos establecidos. 					
6. Nuestro Espíritu de Juego comparado con el del equipo contrario Cómo fue nuestro Espíritu de Juego en relación con el del equipo contrario, en términos de conocimiento de las reglas, contacto físico, juego limpio, actitud positiva y autocontrol.					
Puntuación total:					

En esta planilla se incluye el punto 6 debido a su valor formativo, más allá de que ya no figure en la planilla oficial usada por la WFDF (World Flying Disc Association).

Una vez finalizada la serie de partidos y habiendo concluido todos los equipos la confección de la planillas, el docente pedirá que comenten qué obstáculos encontraron.

Formaciones de ataque o *stack*

Existen formaciones abiertas y cerradas, verticales y horizontales. Para la iniciación recomendamos una formación abierta. En el juego reducido 4 vs. 4, la formación estaría dada como pueden ver en el gráfico 1. En tanto que en un 3 vs. 3, el equipo se distribuiría sin un profundo (*deep*).

El armador o *handler* es el jugador o la jugadora que mejor calidad de pases tiene, no solo desde lo técnico sino también en cuanto a las decisiones que toma. Es quien está más distante de la zona de anotación y quien ve en perspectiva a todo el equipo. Debe ser quien pida el disco a los compañeros cuando la jugada no puede progresar.

Cortadores son aquellos jugadores con buenos desplazamientos, que con movimientos rápidos se despegan de la marca para recibir el disco.

El profundo o *deep* es el jugador más próximo a la zona de anotación; también debe realizar movimientos rápidos y leer el momento de atacar la zona de anotación.

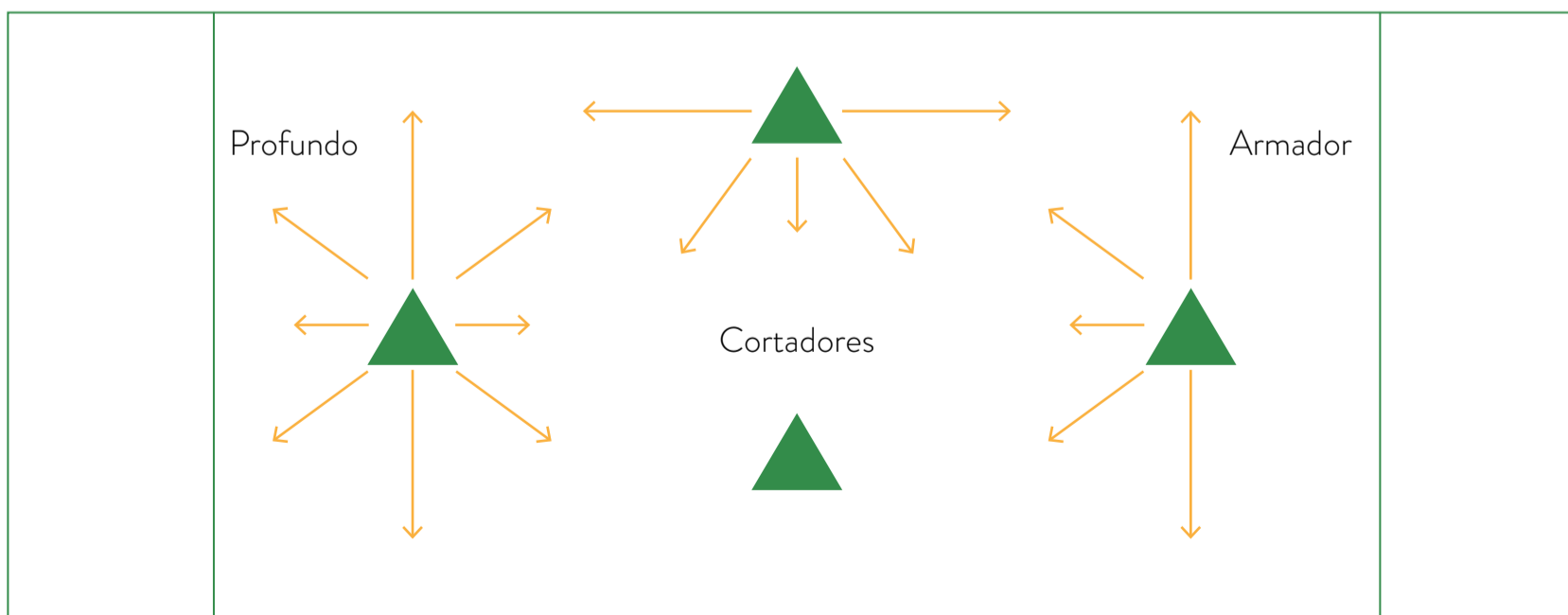


Gráfico 1.

Para favorecer esta formación y que los jugadores no se ubiquen solo en el centro del campo, se puede diseñar un juego modificado en el que se incluirá una zona restringida en el centro de la cancha, para la espera.

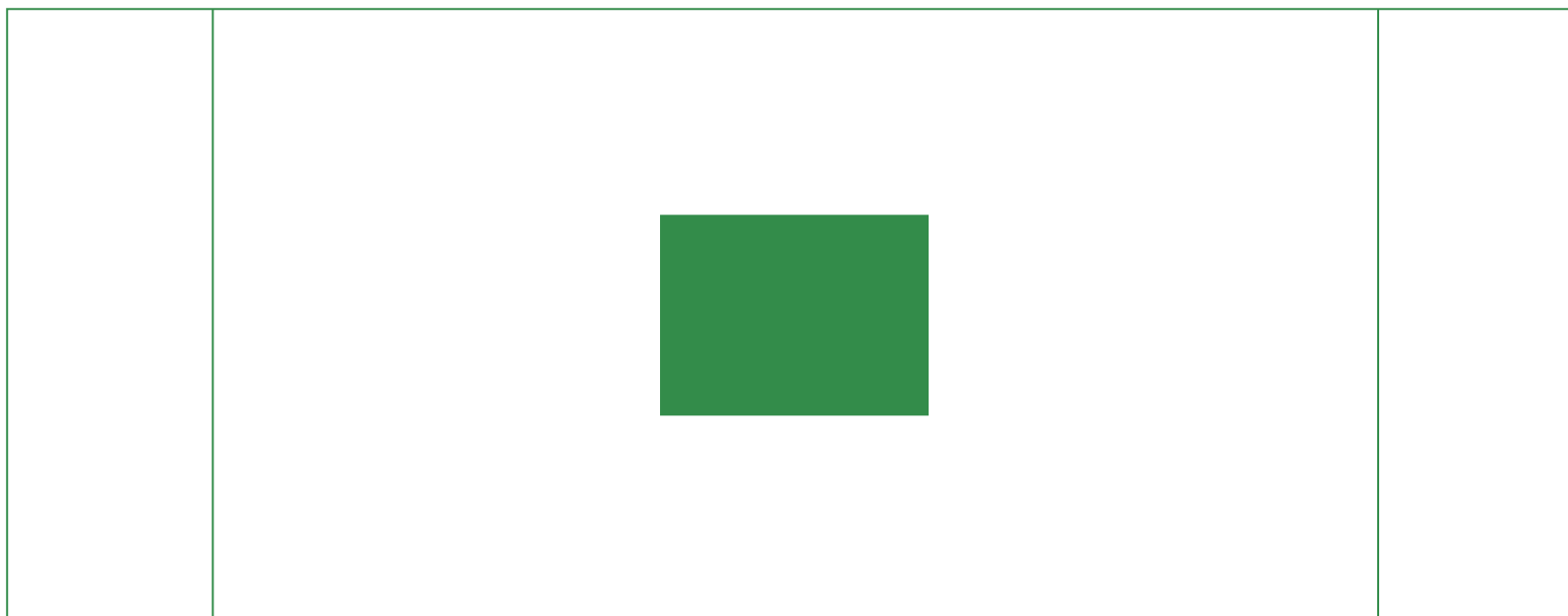


Gráfico 2.

En esta actividad, se propone a los chicos que formen equipos de 4 personas, tratando que todos los equipos tengan integrantes con distintos niveles de habilidad y manejo del juego.

El docente les planteará: “Jueguen con las mismas reglas con las que lo vienen haciendo, pero en esta oportunidad el campo de juego tendrá una zona en la que no podrán permanecer para pedir un pase. Solo podrán pasar por ella en ocasión de un corte o para cruzarla a la carrera. Esta restricción no rige para el armador/*handler*.”

Orientaciones para la evaluación

Anticipando que en la clase siguiente se realizarán propuestas de autoevaluación y coevaluación, el docente les indicará realizar una actividad en relación con una planilla que será empleada para tal efecto (👉 [ver Actividad 5](#)).

Luego de trabajar durante un par de clases en la enseñanza de este sistema de juego, los estudiantes tendrán la oportunidad de evaluar sus avances completando la siguiente planilla. La propuesta consiste en que, dado que los estudiantes cuentan con dos planillas, completarán a modo de autoevaluación, y entregarán la otra a un compañero de equipo para que él los evalúe.

	Muy bien	Bien	Muy poco	Aún no logrado
1. Utilización y dominio de gestos técnicos <ul style="list-style-type: none"> • <i>Backhand.</i> • Recepción. 				
2. Construcción colectiva del juego <ul style="list-style-type: none"> • Respeto lugar y rol en cancha. • Se desplaza hacia lugares libres. • Intencionalidad de pase: a compañero sin marca, o más próximo a la zona de anotación. 				

Para la subsiguiente clase, el docente solicitará a los estudiantes que se organicen en equipos de cuatro integrantes. Estos equipos deberán estar conformados por jugadores de diversos niveles de habilidades motrices y conocimiento del reglamento. Para ello, tendrán en cuenta la evaluación recientemente realizada y las correcciones y/o aportes que haya ido haciendo el docente (👉 [ver Actividad 6](#)).

Tercera parte Torneo Hat

Esta modalidad de competencia, el torneo Hat, implica la conformación en base a acuerdos, de equipos con integrantes de distinto nivel de juego. Un insumo para el armado de los equipos son las informaciones recuperadas de las instancias de autoevaluación, coevaluación, y la realizada por parte del docente.

Esta conformación de grupos heterogéneos propicia la aplicación del Espíritu de Juego, en cuanto a enseñar a los más inexpertos, dar retroalimentación positiva, corregir y ayudar al que se equivoque, felicitar por una buena jugada, entre otras acciones.

Por otro lado, si bien se localiza esta forma de competición en esta parte de la propuesta, no se debe entender como el punto final del proceso de enseñanza, sino como parte del mismo, y como una instancia clave para un mejor aprendizaje.

En esa clase, el profesor comparte con los estudiantes el video en el que podrán observar imágenes del [Torneo Hat Carnaval 2016](#) disponible en Youtube, canal LF Producciones.


Finalizada la competencia, se reconocerá a los participantes con mejor Espíritu de Juego, sobre la base de lo que se hace en las competencias oficiales de *ultimate*.

Orientaciones para la evaluación

Durante el torneo, es importante que los chicos puedan utilizar los distintos saberes que fueron construyendo durante el desarrollo de la propuesta, entendiendo además, como se expresó anteriormente, que esta instancia de competencia debe ser un espacio para seguir aprendiendo.

Al finalizar cada partido, los equipos completarán las planillas de Espíritu de Juego.

Cierre de la propuesta

Al finalizar el recorrido, el profesor les presenta una actividad para reflexionar acerca de lo aprendido en relación con un juego y deporte alternativo. Les pedirá que elijan no más de 5 palabras que caractericen este recorrido y las compartan en el corcho digital [Padlet](#) que les enviará luego de crear su cuenta y un muro, del cual podrá luego compartir el enlace ( ver Actividad 7).

Un aporte más en relación con esta propuesta sería contemplar posibles articulaciones con la tarea que realizan los tutores y los docentes de Formación Ética y Ciudadana; por ejemplo, en lo atinente a la construcción de las normas y reglas y el impacto de estas prácticas en los vínculos que construyen los estudiantes y en los grupos que conforman.

Bibliografía

- ADDVRA, Asociación de Disco Volador de la República Argentina. “[Espíritu de Juego](#)”.
- Burga, Mirian L. “[Un acercamiento a lo alternativo en la educación física escolar](#)”.
- Ponencia en el 10º Congreso Argentino y 5º Latinoamericano de Educación Física y Ciencias.
- CABA. *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria (NES)*. Primer año.
- Sanelli, S. Ponencia: “Un acercamiento a las prácticas interculturales en educación física. El juego y las representaciones étnico culturales en Indo América”, 2011.

Notas

- 1 Torneo Hat: es un torneo en el que el participante se inscribe individualmente indicando su nivel de juego. Los equipos se realizan por sorteo, mezclando jugadores de los distintos niveles y procurando que queden lo más parejos que sea posible.
- 2 Sanelli, S. “Un acercamiento a las prácticas interculturales en educación física. El juego y las representaciones étnico culturales en Indo América”. Ponencia, 2011.
- 3 Sanelli, S. “Un acercamiento a las prácticas interculturales en educación física. El juego y las representaciones étnico culturales en Indo América”. Ponencia, 2011.

Punto de partida

¡Hola, chicos! En las últimas clases, el profesor/la profesora de Educación Física les presentó dos juegos deportivos considerados alternativos: el ringo y el *ultimate*. ¿Qué les está pareciendo esta nueva propuesta?

Así como la escuela secundaria es una nueva etapa en sus vidas, el profesor quiso acercarles también algo nuevo en este período de muestreo del primer año del nivel secundario.

A continuación, se detallan algunas actividades que podrán realizar en parejas, en forma individual o de manera grupal.

Primera parte

¿Cómo se comienza a jugar?

Actividad 1. Diseñen su propio reglamento

Ya fueron descubriendo y conociendo cómo jugar al ringo. Las reglas hasta aquí aprendidas deberán ser registradas en parejas, en el procesador de textos de [Google Drive](#). Uno de los dos abre el documento y lo comparte con el otro, pudiendo así cada uno, luego, editarlo para agregar más información (imágenes, videos, textos) que sume a lo escrito de forma colaborativa en el espacio de la clase.

Segunda parte

Un nuevo desafío: ¡a jugar ultimate!

Actividad 2. ¿Qué dicen las noticias sobre el ultimate?

Ahora que ya saben jugar al ringo, el docente los invita a sumar esos conocimientos a un deporte llamado *ultimate*. Aquí van a poder conocer algo de su origen, de su presente en nuestro país y avanzar en algunos detalles propios de esta propuesta. Para ello, lean los siguientes artículos periodísticos:

- [Ultimate Frisbee: el deporte hippie sin árbitros que conquistó la Argentina](#), (Diario *La Nación*, 1/7/2016).
- [Ultimate Frisbee: acción al plato](#), (Diario *Clarín*, 30/12/2016).

Actividad 3. Convivencia escolar y Espíritu de la Clase

Como un modo de relacionar lo analizado en clase con la convivencia escolar, van a continuar lo trabajado en clase del siguiente modo:

- Tomando en cuenta lo producido en clase más el análisis de las problemáticas de convivencia, redacten en equipo los 4 puntos en los que puedan expresar reglas para el **Espíritu de la Clase**. Estas ideas podrán ser publicadas en el muro [Padlet](#) que les enviará su docente. De esta manera, podrán compartirlo con los demás equipos. En el sitio web del Plan Integral de Educación Digital (GCABA) pueden acceder al siguiente [Tutorial](#) para ver de qué trata la herramienta Padlet.

Actividad 4. Orientar, alentar, celebrar

De la grilla que verás a continuación, deberás imprimir o copiar dos ejemplares. Llevá una grilla vacía para el próximo encuentro, y completá la otra con la siguiente actividad.

En el próximo encuentro, trabajarán en parejas cumpliendo diferentes roles. Mientras uno esté en el campo de juego, el otro estará afuera y actuará como entrenador personal de su compañero o compañera. El entrenador personal tendrá la función de orientar al jugador o la jugadora en las acciones de juego, alentarlo y celebrar sus avances y logros. Para esto, con lo aprendido hasta ahora, pensarás dos aspectos en los que puedas orientar a tu compañero, dos maneras de alentarlo y dos formas de celebrar.

Aspectos	Orientar	Alentar	Celebrar
Acción 1			
Acción 2			

Actividad 5. Autoevaluación y coevaluación

Como han avanzado en la práctica del *backhand* y del sistema de juego, tendrán la oportunidad de evaluar el progreso obtenido completando este dispositivo.

Imprimí o copiá dos de las siguientes planillas. ¿Por qué dos planillas? Completarás una a modo de autoevaluación, y le entregarás la otra a un compañero de equipo para que él te evalúe. Esto lo harán en próximo encuentro, luego de cada partido.

	Muy bien	Bien	Muy poco	Aún no logrado
1. Utilización y dominio de gestos técnicos <ul style="list-style-type: none"> • <i>Backhand.</i> • Recepción. 				
2. Construcción colectiva del juego <ul style="list-style-type: none"> • Respeto lugar y rol en cancha. • Se desplaza hacia lugares libres. • Intencionalidad de pase: a compañero sin marca, o más próximo a la zona de anotación. 				

Actividad 6. Torneo Hat

En pocos días van a tener su primer torneo Hat. Para ello, deberán organizarse en equipos de 4. Estos equipos deberán estar integrados por jugadores de diversos niveles de habilidades motrices y conocimiento del reglamento. Para ello tendrán en cuenta la evaluación recientemente realizada y las correcciones y/o aportes que haya ido haciendo el docente.

Tercera parte Torneo Hat

Actividad 7. Cierre de la propuesta

Reflexionen sobre la experiencia de haber aprendido un juego y un deporte alternativo. Para ello, elijan no más de 5 palabras que caractericen este recorrido. Pueden compartirlas nuevamente en el corcho digital [Padlet](#) que les enviará su docente.



Vamos Buenos Aires



[/educacionba](#)

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
23-05-2020

[buenosaires.gob.ar/educacion](https://www.buenosaires.gob.ar/educacion)