

[illegible]

Primer año

Serie PROFUNDIZACIÓN . NES



Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
08-04-2020



Vamos Buenos Aires

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

Este material contiene las actividades para los estudiantes presentes en *Educación Física. Ringo y ultimate: jugar aprendiendo valores*. 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.

¿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.



Portada

 Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Pie de página

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

 — Ícono que permite imprimir.

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

Menú interactivo

Actividades

Punto de partida

1ª parte

2ª parte

3ª 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.



Indica actividad individual.



Indica actividad grupal.

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

Actividades

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).

Actividades

 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.

Actividades

	Muy bien	Bien	Muy poco	Aún no logrado
1. Utilización y dominio de gestos técnicos - Backhand. - Recepción.				
2. Construcción colectiva del juego - Respetar 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
08-04-2020

buenosaires.gob.ar/educacion