

Tol e Intercrosse: contenidos seleccionados para estas propuestas de enseñanza.

Ejes	Contenidos
El propio cuerpo	+Las habilidades motoras: .La combinación de dos /tres habilidades motoras en cadena (para favorecer la resolución de problemas de movimiento). .Resolución de situaciones que requieran la utilización del pase y la recepción. .Acciones que combinen el uso de dos elementos. .Selección de habilidades motoras adecuadas para la resolución de situaciones que se presentan en tareas y juegos. .Verbalización, registro y confrontación de los tipos de resolución adoptados para las diferentes situaciones. +El cuidado de la salud .Reconocimiento y anticipación de situaciones de riesgo, la posibilidad de evitarlas, respeto y elaboración de normas para el cuidado del cuerpo.
El cuerpo y el medio físico	+Las variables físicas del movimiento. .Reconocimiento de la velocidad de los objetos que se impulsan o son impulsados por otros. .Acciones que requieran ajustes a la trayectoria de un objeto (intercepción, recepción, esquivé). .Recepción de un objeto en situaciones de oposición. .Utilización adecuada de un objeto para empujar o golpear a otro que se encuentra en situación estática o movimiento. . Empleo adecuado de un objeto para detener la trayectoria de otro, o empujarlo/golpearlo combinado con desplazamientos.
El cuerpo y el medio social	+Los juegos. .Juegos en pequeños grupos con pase y recepción, en situaciones de oposición facilitada. .Juegos tradicionales propios de diversas culturas. (*) .Reconocimiento de los aportes positivos de cada uno de los compañeros. .Identificación de los problemas por resolver en las tareas y los juegos, con aporte y discusión de ideas en pequeños grupos. .Invención o reelaboración de juegos en pequeños grupos, con delimitación espacial y algunas reglas predeterminadas.(**) +El cuidado y el respeto por el otro. .Cuidado del compañero en la realización de juegos en pequeños grupos. .La clase de Educación Física: un ámbito de aprendizaje grupal para todos.

(\*) Sólo para Tol tomado de manera textual del DC. Más, dado que el deporte Intercrosse tiene su origen vinculado al Tol y aclarando que se trata de un deporte, podemos tomar este contenido desde la perspectiva que será enseñado a partir del juego deportivo.

(\*\*)Sólo para Tol

Estrategias de enseñanza:

“Jugar implica organizarse, dialogar, hacer acuerdos.” (DC)

Tomar esta frase y valernos de la estrategia de la reflexión puede ser la forma de dar comienzo a la propuesta de reelaborar el juego. Proyectando de este modo el camino a transitar. Facilitando un espacio para llenar de contenido, verbalizar y registrar acciones concretas que hacen al organizarse, dialogar, hacer acuerdos. El introducir al grupo en la tarea creando este marco, socializar qué acciones propiciará el docente para enseñar los contenidos puede ser la estrategia de enseñanza elegida. Y de esta reflexión obtendremos insumos que nos permitirán crear junto al grupo indicadores de evaluación, construyendo de este modo una propuesta que guardará la coherencia de ser participativa y democrática.

La exploración:

La invención o reelaboración de un juego implica tener una idea previa para “poner a prueba” (a la que se llama hipótesis) y accionar en la búsqueda para confirmarla o descartarla.

Reconocer el resultado de lo que hicieron: observar y “darse cuenta” de qué pasa... (DC)

- Invención o reelaboración de juegos en pequeños grupos, con delimitación espacial y algunas reglas predeterminadas. (ver material Entre Maestros 2019)

Modelo a imitar:

La combinación de dos /tres habilidades motoras en cadena (para favorecer la resolución de problemas de movimiento).

Situación para reflexionar:

- Juegos tradicionales propios de diversas culturas.

Problema a resolver:

Supone dos aprendizajes diferentes: el de la resolución efectiva de la situación problemática presentada y el de la toma de conciencia del proceso llevado a cabo (DC).

- Selección de habilidades motoras adecuadas para la resolución de situaciones que se presentan en tareas y juegos

Evaluación

El instrumento que se propone contiene algunos indicadores. Para mantener la coherencia de la propuesta y para hacer democrático este proceso se sugiere tomar respuestas de la reflexión inicial, tal como se menciona al principio del texto, para introducir indicadores aportados por los estudiantes.

Con la intención también de incluir distintas estrategias de evaluación este instrumento apunta a la autoevaluación.

Cada grupo puede usarlo durante el transcurso de la reelaboración del juego cómo guía o para ir haciendo una evaluación del proceso. Resulta interesante que cada grupo pueda reevaluar el último punto luego de dar por concluido la actividad y habiendo jugado.

Indicadores	Bien logrado	Moderadamente logrado	No se logró
Organizarse -Administrar el tiempo (hablar, hacer/probar, investigar) -Asumir roles rotativos ¿Cumplieron con la rotación?*			
Dialogar -Escuchar de manera respetuosa -Habilitar a todos la oportunidad de hablar -Responder con calma a pesar de estar en desacuerdo.			
Hacer acuerdos -¿El juego creado fue producto de llegar a un acuerdo? -¿Respetaron las reglas que uds. mismos crearon?*			

\*Propuestos por los grupos durante la capacitación