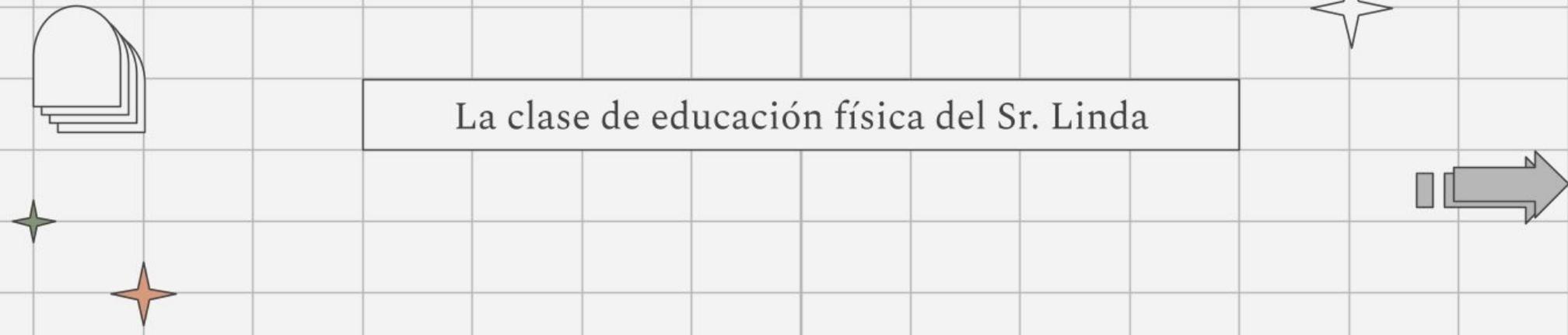


Juegos diseñados por estudiantes

Game Creation Unit

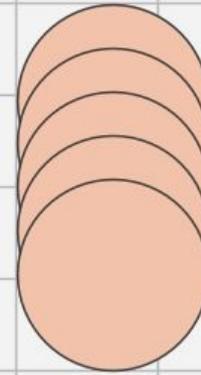


La clase de educación física del Sr. Linda

Estándar de enfoque

2.6

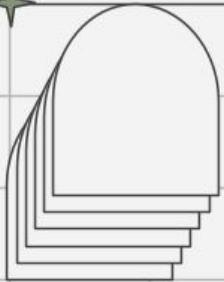
Desarrollar y enseñar un juego de equipo que utilice elementos de efecto o rebote, espacios ofensivos y defensivos designados, un sistema de penalización y un sistema de puntuación.



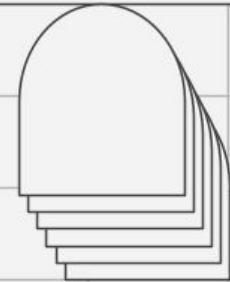
¿Qué son los juegos diseñados por estudiantes?



Por definición, los juegos diseñados por los estudiantes en educación física son un proceso en el que los estudiantes crean, organizan, implementan, practican y perfeccionan sus propios juegos dentro de ciertos límites presentados por el maestro.



Estos juegos se consideran una herramienta importante para aumentar el interés de los estudiantes y algunos han sugerido que a menudo despiertan más interés que los juegos diseñados por los profesores.



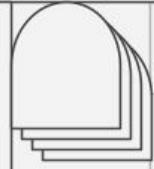


Desarrollando Habilidades de manipulación



Tipos de habilidades manipulativas

Una habilidad de manipulación es aquella en la que un estudiante maneja un objeto con las manos, los pies u otras partes del cuerpo. Las habilidades de manipulación son básicas para el desarrollo de habilidades deportivas.



Sorprendentes	(como balancear un bate, raqueta u otro implemento)
Lanzamiento	(una pelota, disco u otro objeto)
Pateando	(una pelota u otro objeto)
Volear	(una pelota u objeto de ida y vuelta hacia otra persona, ya sea con las manos, los pies o una raqueta)
Atrapando	
Regate	(manos/pies)



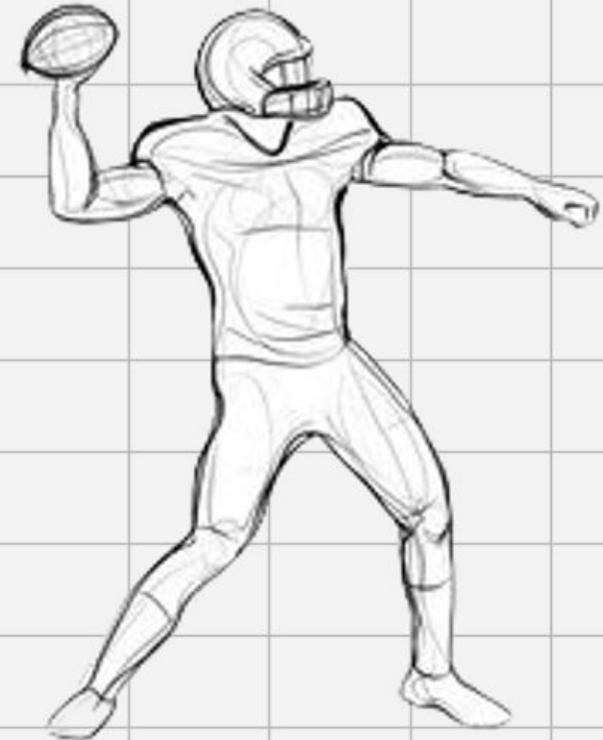
Habilidad uno: lanzar una pelota de fútbol

Agarre: Dedos en cordones
(Meñique, Anillo) (Meñique, Anillo,
Medio)

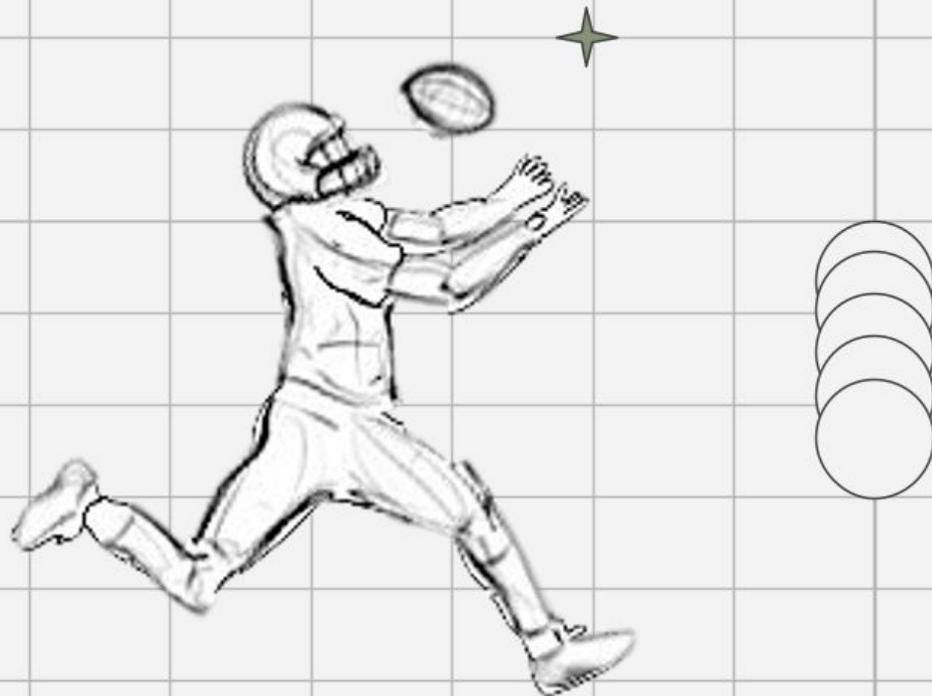
Codo arriba.

Paso con oposición: (Paso con el pie
no dominante para transferir peso)

Seguir adelante.



Habilidad dos: atrapar una pelota



Atrapando (sobre el hombro, debajo de la cintura)

Pinky está juntos

Llevar la pelota al cuerpo.

Atrapando (por encima de la cintura)

Los dedos pulgares e índices juntos crean un diamante.

Bola lenta hacia el cuerpo.

Habilidad tres: patear una pelota

Pie que no patea al lado del balón

Hacer contacto con el centro de la pelota.

Utilice la parte interna (empeine) del pie.

Seguimiento: para que el pie que patea llegue al objetivo



Habilidad cuatro: atrapar / recibir una pelota (pie)

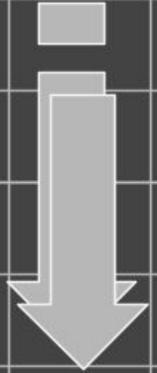
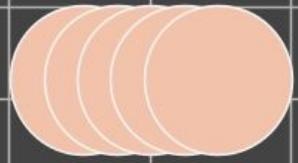


Mantén los ojos en la bola.

Elige con qué pie recibir el balón:
(esto puede depender de la ubicación
del defensor).

Recibir el balón con un pie con la
punta apuntando hacia arriba
(tobillo bloqueado, dentro del pie).

No detengas la pelota. En lugar de
eso, prepárelo para la siguiente
acción: disparar, driblar, pasar o
jugar lejos de la presión.



Esquema para crear un juego





Esquema para crear un juego: grupos



01

Grupos:

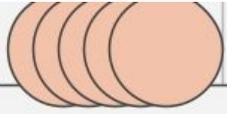
Debe constar de 4 a 6 estudiantes y ser una combinación de estudiantes; una mezcla se basa en incorporar estudiantes y asegurarse de que su grupo sea inclusivo y representativo de todos los grupos sociales. Por este motivo, podrás elegir un miembro del grupo y el resto del grupo será aleatorio.

02

Contribución de los miembros:

Cada miembro del grupo debe aportar al menos una regla, una habilidad y un equipo.



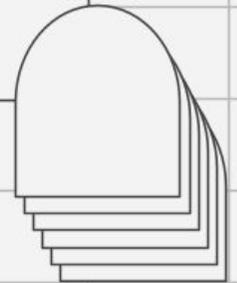


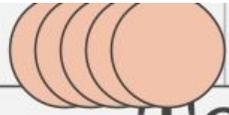
Todos los juegos tienen cuatro características



1. Todos los juegos tienen un objetivo

El objetivo aquí no es ganar, sino que se relaciona más con una situación en la que los jugadores usan sus habilidades para lograr un objetivo particular. En bádminton, ese punto final llega cuando el volante ha aterrizado en la cancha del oponente; En consecuencia, la habilidad que se requiere del jugador de bádminton es golpear el volante por encima de una red hasta un punto donde el oponente no pueda devolverlo.





Todos los juegos tienen cuatro características



2. Todos los juegos tienen reglas

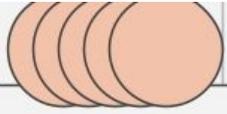
La segunda condición necesaria es que un juego debe tener reglas, y estas reglas proporcionan marcos tanto descriptivos como definitorios sobre cómo se debe alcanzar el objetivo. El marco descriptivo describe la configuración del juego y su equipamiento, mientras que las reglas describen qué medios de juego son requeridos y permitidos. En voleibol, por ejemplo, las reglas se refieren a la

medida de la cancha

la red, su altura y el tipo de pelota que se utiliza.

El marco definitorio del voleibol es que no se permite que la pelota toque el suelo y que se permiten tres golpes para enviar la pelota por encima de la red.





Todos los juegos tienen cuatro características



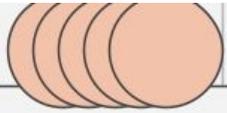
3. Todos los juegos tienen restricciones

Los juegos también incluirán reglas sobre lo que no está permitido durante el juego. Casi todos los juegos incluyen reglas que favorecen formas menos eficientes sobre formas más eficientes de lograr el objetivo. A veces la solución más lógica y sencilla no está disponible.



Tomemos el fútbol, por ejemplo. La mayoría de nosotros estaría de acuerdo en que sería más fácil lanzar el balón a la portería que patearlo. Sin embargo, si así fuera, el fútbol dejaría de ser fútbol y pasaría a ser balonmano.



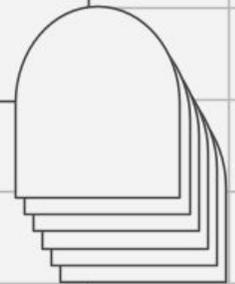


Todos los juegos tienen cuatro características

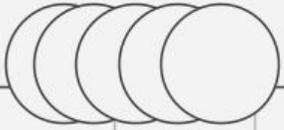


4. Los juegos requieren la aceptación de reglas por parte de los jugadores

La cuarta condición necesaria para legitimar un juego es la aceptación de las reglas. A menos que todos los jugadores operen con el mismo conjunto de reglas y las acepten, el juego no puede existir. ¿Con qué frecuencia los juegos en clase fallan debido a disputas sobre las reglas acordadas?



Ejemplos



bola de pinchos



Catchoo



Goodminton

