



El juego de la loca Lola

Roxana Mariana Brito Hernández.
Marian Sinaí Serrano Velázquez.
Coordinación de área de Educación Física F038
15AOS2032H
Nezahualcóyotl
10 de enero 2023.



Introducción

La convivencia escolar está constituida por el conjunto de relaciones humanas que se establece entre todos los actores que forman parte de una institución educativa (estudiantes, docentes, directores, padres, entre otros) en un plano de igualdad y respeto por sus derechos y diferencias. Donoso Cedeño, destacó que toda la comunidad educativa es responsable de la calidad de la convivencia escolar. La convivencia es una acción clave para compartir la vida con los demás, actuar para vivir implica aprender de uno mismo y de los demás, vivir juntos es, por lo tanto, un ejercicio permanente de gratitud y generosidad (2005)

Aprender a convivir es el desarrollo de las habilidades emocionales y sociales que privilegian la coexistencia pacífica. El fundamento es aprender a convivir, está en el encuentro con el otro y con la valoración y respeto de la diferencia y el reconocimiento de las semejanzas y la interdependencia entre los seres humanos. El desarrollo de estas habilidades es necesario para aceptar a cada ser humano y encontrar las posibilidades de trabajo común. Presupone las capacidades de conocer quiénes son los otros, la capacidad de previsión de consecuencias que se deriva de aprender a hacer, el conocimiento y control personal que vienen de aprender a ser, aprender a convivir es fundamental para comprender al otro y percibir las formas de realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos poniendo a prueba los valores como respeto, tolerancia, igualdad, equidad, amor, amistad entre otros.

El juego modificado de la Loca Lola es un documento pedagógico orientador para el docente, basado en el juego de mesa la oca, se puede utilizar como un recurso digital educativo, para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los educandos del segundo ciclo del nivel primaria, el eje que se pondrá en práctica es la competencia motriz, su componente pedagógico es la creatividad en la acción motriz y el aprendizaje esperado a trabajar es que los alumnos actúen estratégicamente al comprender la lógica de las actividades en las que participa de manera individual y colectiva para valorar los resultados obtenidos y mejorar su desempeño.

A través del juego modificado de la Loca Lola los alumnos pondrán en práctica habilidades motrices y socioemocionales, fortaleciendo así la convivencia escolar ya que al cumplir con los retos propuestos en cada una de las casillas establecerán relaciones funcionales con sus compañeros, pasando un tiempo lúdico y recreativo, en donde se expresarán y valorarán la importancia de estar en contacto con sus compañeros, así mismo pondrán en movimiento su cuerpo y disfrutarán de la actividad física en un ambiente positivo.

Los retos están diseñados para que los alumnos utilicen su corporeidad, regulen sus emociones y aprenden a convivir, a través del juego limpio “Una competición educativa es aquella que fomenta la superación, la lealtad y el apoyo al compañero” (Blázquez, 1998, p.235). Es decir, la competición bien entendida puede fomentar todos los ámbitos de la personalidad de los niños y niñas, desde lo cognitivo, psicomotor para llegar a lo afectivo emocional, canalizándola hacia tendencias integradoras en donde se le da más importancia al proceso que al resultado.

Los alumnos deben promover el éxito de los demás compartiendo, ayudando, respaldando y animando a sus compañeros de grupo, de tal forma que los trabajos se producen gracias al esfuerzo y las aportaciones conjuntas, basadas en el compromiso y respeto por el otro.

La interacción social comunicación y cooperación es un factor determinante del aprendizaje, respeto, tolerancia, la participación activa y crítica y la empatía, la capacidad para trabajar en equipo, la capacidad de motivación y el talante curioso, crítico, abierto y dialogante todos con una interacción que se trasmite a través del juego (Contreras Gallego, 2007, p.101)

Por lo que los alumnos **adquirir destrezas interpersonales** y grupales cuando trabajan en equipo pues deben comunicarse, tomar decisiones, resolver conflictos, organizarse, apoyarse entre ellos, reflexionar sobre sus alcances de una forma sincera, respetuosa y crítica para tomar decisiones sobre aquello que necesitan reajustar o mejorar y con ello lograr el objetivo o cumplir la consigna o tarea.

Desarrollo

El juego de la loca Lola		
Eje: Competencia Motriz	Componente pedagógico: Creatividad en la acción motriz.	Grado: 3° y 4°
		Nivel: Primaria
Aprendizaje Esperado: Actúen estratégicamente al comprender la lógica de las actividades en las que participa de manera individual y colectiva para valorar los resultados obtenidos y mejorar su desempeño.		
Estrategia didáctica: Juego modificado	Organización: 4 equipos mixtos con el mismo número de integrantes.	
Materiales <ul style="list-style-type: none">- 4 tableros impresos tamaño carta Anexo 3- 8 globos- 24 bolas de papel- 8 cajas o recipientes (para las pelotas de papel)- 8 botellas de plástico- 24 platos y 24 vasos de plástico (para armar una torre, 3 pares por alumno)- 8 platos y 8 conos- 24 aros- Colchoneta- 8 sillas- 8 pelotas de alberca,- 8 pelotas de vinil.- 4 Dados grandes		
¿Cómo se juega? <p>Previamente a la aplicación del juego de la Lola loca, se designara y explicara a los monitores respecto a ¿cómo se juega?, las reglas y las consignas a realizar en cada casilla, pueden ser los mismos alumnos que pertenezcan al grupo o bien, padres de familia, docentes frente a grupo, esto dependerá del promotor y/o docente que aplique la actividad. El material de cada desafío deberá estar previamente instalado en al área de trabajo y después de que sea utilizado los alumnos deberán dejar el material como lo encontraron para que los demás equipos puedan utilizarlo.</p> <p>El juego de la Lola loca es un tablero con 26 casillas cada una de las casillas tiene una consigna designada, la mecánica del juego es la siguiente, se organiza al grupo en equipos mixtos con el mismo número de integrantes, esto dependerá de la cantidad de alumnos existentes en los grupos a trabajar, a cada equipo se le dará un tablero, ficha y dado. Por turnos cada integrante deberá lanzar el dado y avanzarán de acuerdo al número que cayó en el dado.</p>		

Una vez que avancen y se coloque en la casilla el monitor leerá el desafío que deberán de realizar por equipo si logran cumplir con la consigna podrán permanecer ahí y si no lo logran se regresarán al inicio o a la casilla que la que estaban antes de tirar.

Es importante puntualizar que:

- Las actividades de las casillas se ejecutan por equipo, los integrantes podrán realizar la misma actividad para cumplir con la consiga, es decir que el objetivo es cumplirla entre todos, no es necesario que cada integrante de manera individual haga o mencione todo lo que se pide para que se logre, ejemplo: Derribar 6 botellas de plástico con una pelota de papel a una distancia de 5 metros en minuto y medio, entre todo el equipo deberán derribar solo 6 botellas cada integrante por turno intentara hacerlo, una y otra vez hasta que se agote el tiempo.
- El material está considerado para hacer 4 equipos hasta de 8 integrantes y darle fluidez a la actividad, esto dependerá del número de integrantes del grupo con el que se trabaje.
- Algunas de las consignas se deberán realizar por tiempo.
- Gana el equipo que llegue primero a la meta casilla 26.
- El monitor observará el desempeño de los alumnos en el juego registrará en el formato de evaluación los resultados obtenidos.

Reglamento

- **Lola:** Casillas 3, 9, y 15. Si se cae en una de estas casillas, puede volver a tirar.
- **Posada:** Casilla 19. Si se cae en esta casilla retroceden 4 casillas y realizar el desafío correspondiente a esa casilla.
- **Pozo:** Casilla 5 Si se cae en esta casilla, regresan al inicio del juego.
- **Cárcel:** Casilla 20. Si se cae en esta casilla, hay que regresar 6 casillas y realizar el desafío correspondiente a esa casilla
- **Dados:** Casillas 13. Si se cae en esta casilla, avanzan 5 casillas más.
- **Calavera:** Casilla 16. Si se cae en esta casilla, hay que volver a la Casilla 2 y hacer el desafío.
- **Entrar al Jardín de la loca Lola (meta casilla 26):** Es necesario sacar los puntos justos para entrar, en caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.

Evaluación (Anexo1)

Lista de cotejo: Coloca una X en el aspecto que considere se encuentra el alumno.

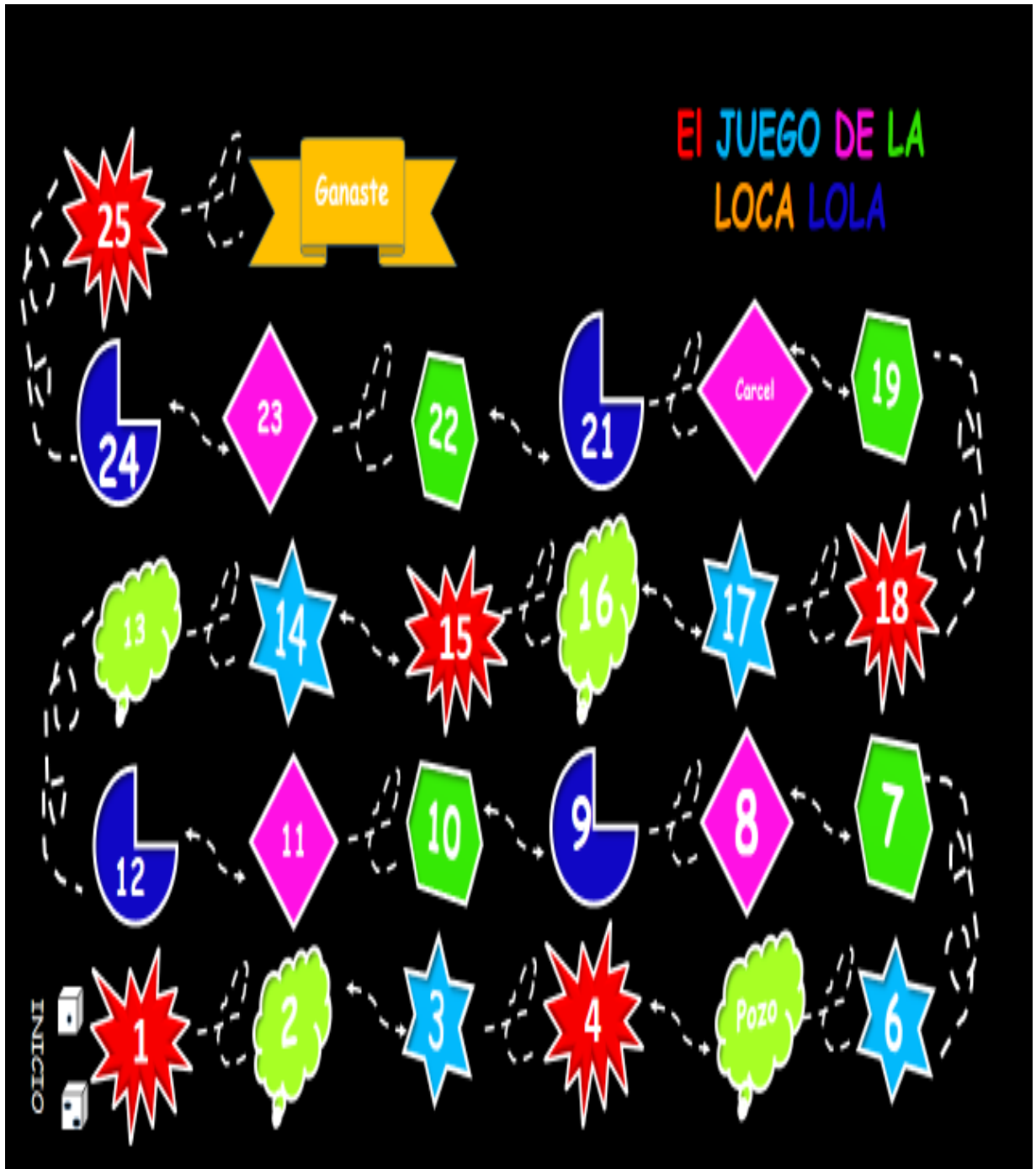
Nombre del alumno:	Grado:		Grupo:		N.L
	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Evaluación					
Indicadores					
Identifica y conoce las partes del cuerpo utilizándolas de forma correcta, adecuándolas en cualquier actividad					
Participa en actividades físicas, ajustando su actuación a sus posibilidades y limitaciones corporales y de movimiento					
Ajusta sus movimientos corporales a estructuras espacio-temporales					
Resuelve problemas motrices valorando su capacidad y la de los compañeros.					
Conoce, expresa y pone en práctica hábitos de higiene y limpieza personal.					
Participa activamente en el juego la loca Lola					
Comprende las instrucciones del juego					
Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo					
Generaliza contenidos que trabaja previamente					
Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con sus compañeros y trabajar en equipo					
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.					
Colabora en las actividades propuestas cooperando en su realización con sus compañeros.					
Autoevaluación	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Respeto a los compañeros					
Colaboro y trabajo en equipo					
Logro adecuar mis movimientos para cumplir con el objetivo de las actividades físicas.					
Participo en todas las actividades					
Me cuido y cuido a los compañeros					
¿Cómo me sentí al participar en el juego de lola la loca?	Feliz	Triste	Enojado	Aburrido	Cansado

Desafíos y consignas por casillas. (Anexo 2)

N° de casilla	Desafíos y Consignas
1	Golpeen un globo con una mano, mientras el globo está en el aire intentaran recoger una bolita de papel para meterla en un recipiente que tendrán en la otra mano (deberán recoger una bolita a la vez y entre todo el equipo lograr recoger 10 bolitas en minuto y medio).
2	En equipo pónganse de acuerdo y mencionen 5 partes del cuerpo del tronco superior y para que las pueden utilizar.
3	Todo el equipo realiza 7 burpees (sentadilla, acostarse en el piso, levantarse y saltar, consecutivas una tras otra.)
4	Realicen 10 saltos de tijera avanzando hacia la derecha y 10 a la izquierda, de manera coordinada.
5	Pozo.
6	Derriben la botella: se coloca 6 botellas de plástico y en el otro extremo a 5 mts. Una marca desde la cual se coloca en el piso una pelota de papel y deberá patearla intentar derribar las botellas en minuto y medio.
7	En equipo pónganse de acuerdo y mencionen 4 deportes en el que se utilice balón y simulen jugarlos.
8	Mantengan el equilibrio parados en un solo pie y tapándose los 2 ojos durante 5 segundos.
9	Lola: Avancen dando 20 saltos alternando 2 y 1 pie (patrón de movimiento similar al del juego del avión)
10	Deberán dar 5 vueltas sobre tu mismo eje, inmediatamente saltarán con un pie a través de 5 aros.
11	En equipo pónganse de acuerdo y mencionen 3 partes del cuerpo del tronco inferior.
12	Realicen 15 saltos de rana en equipo
13	Dado
14	Intenten sentarse en una silla apoyado con un solo pie (tendrás 5 oportunidades).

15	Lola: Giren un aro en el piso posteriormente realiza un sprint (carrera a velocidad) del punto A al punto B, separados a 10 metros entre sí, intentarás recorrer esa distancia antes de que el aro de detenga.
16	Mencionen 5 ingredientes para hacer una ensalada y a que grupo alimenticio pertenece.
17	Realicen 5 saltos con sentadilla
18	Atrapan una pelota de alberca con una sola mano que un compañero te deberá lanzar, tienes 5 oportunidades en equipo junta 10 atrapadas.
19	Realiza 3 rodadas al frente (marometas, y/o tronquitos o como puedan hacer la rodada) sobre una colchoneta, después armen una torre con vasos y platos de platico (secuencia: plato, vaso) sin que se caiga. Tendrás 3 oportunidades. Todo el equipo deberá participar
20	Cárcel
21	En equipo pónganse de acuerdo y mencionen 4 medidas de higiene personal
22	Realicen 20 lagartijas en equipo.
23	Lancen una pelota e intenten encestarla en un bote o una caja. En equipo acumular 15 encestes en 2 minutos.
24	Lancen una pelota hacia arriba y antes de cachar nuevamente la pelota deberás tocar rodillas, ombligo y dar un aplauso. Todo el equipo deberá realizarla.
25	Reboten la pelota en el piso lo más fuerte posible y cuando la pelota va cayendo deberán golpearla con la mano como si fuera pelota de béisbol.
26	¡Woow! ¡Han terminado! ¡Felicidades!

1 .Tablero de la Lola loca (Anexo 3)



Autoría propia: Profesora Roxana Mariana Brito Hernández y Profesora Marian Sináí Serano Velázquez.

CONCLUSIONES

El juego se ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio.

Las **estrategias didácticas** son acciones, herramientas y recursos utilizados por un profesor o docente para aumentar las probabilidades de que los alumnos alcancen los objetivos de aprendizaje e interioricen los nuevos conocimientos que se pretende que adquieran. Por lo tanto, el juego tomado como estrategia de aprendizaje permite al alumno resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión tanto individuales o en colaboración con los otros.

Por lo tanto el trabajo en equipo, en donde los alumnos tienen que conseguir un objetivo común y se apoyen unos a otros en el proceso, cada alumno aporta sus propias destrezas y puede aprovechar las de los demás para llegar más lejos de lo que lo harían por separado, el juego de lola la loca es una propuesta en donde las consignas se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, puesto que buscan todos el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeña cada integrante por lo que genera un proceso de construcción de conocimiento, el construir juntos, demanda sumar esfuerzos, talentos y competencias, que les permitan lograr las metas establecidas.

Referencias Bibliográficas

Propuesta para favorecer la convivencia a través del juego y el movimiento.

JIMENEZ, C. L. A. U. D. I. O. (2020). *OCA DE EDUCACION FISICA EN CASA*.

<https://claudiojiga.wixsite.com/edufis>.

http://ceipsagradoscorazones.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/OCA_EF_EN_CASA.pdf

convivencia escolar. (2020, agosto). CONCEPTO Y DEFICION.

<https://conceptodefinicion.de/convivencia-escolar/>

Pública https://www.planprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/EDUCACION_SO_CIOEMOCIONAL.pdf