



La plaza de los desafíos

Autor(a): Onésimo García Rebollar
Coordinación de Área Educación Física F033
15AOS2129T
Valle de Bravo, México
15 de febrero de 2023



Introducción

La Educación Física actual permite proponer la motricidad como medio para favorecer distintos ámbitos de la vida de los alumnos, para esto innovar resulta ser una necesidad. La plaza de los desafíos denota actividades físico-motrices y describe las posibilidades de descubrir las habilidades de los niños.

Esta actividad permite la participación de grandes grupos de niños donde se realicen retos o desafíos que son ejercicios que permiten al alumno la motivación para demostrar las habilidades desarrolladas en la clase de Educación Física a lo largo del ciclo escolar, en el eje de la Competencia Motriz, componente Desarrollo de la Motricidad y el desarrollo de habilidades de movimiento en los niños de quinto grado.

En este espacio se ponen a prueba aspectos Socioemocionales como la cooperación, honestidad, tolerancia, el saber ganar y perder, así como vencer obstáculos, con el fin de que el niño afiance su personalidad, se acepte a sí mismo y a los demás, acatando reglas que le permitirán una mejor activación en la vida cotidiana.

Definición

Plaza de los desafíos: Es un gran juego, una actividad de Educación Física que pone a prueba los esfuerzos y patrones básicos de movimiento, así como muestra de habilidades motrices de los niños en un ambiente de alegría durante la jornada escolar. (Brito, Luis 2002)

Justificación

Con el fin de vincular los contenidos y aprendizajes esperados de la Educación Física en la educación Primaria temas transversales como el cuidado de la salud, educación socioemocional, fortalecimiento del carácter, autoestima y autocontrol de los alumnos de quinto grado, nos permitimos planear y organizar una actividad masiva de Educación Física donde los niños se diviertan y muestren las habilidades adquiridas a lo largo del ciclo. La plaza de los desafíos se ejecuta con alumnos de quinto grado.

Elementos centrales de educación física

Plaza de los desafíos

Tabla 1

Descripción de los aprendizajes esperados

Eje Curricular:	
Competencia motriz	
Componente Pedagógico:	
Creatividad en la acción motriz	
Aprendizajes Esperados:	
Aprendizaje esperado • Aplica el pensamiento estratégico en situaciones de juego e iniciación deportiva, para disfrutar de la confrontación lúdica.	Aprendizaje esperado • Experimenta distintas formas de interacción motriz en situaciones de juego e iniciación deportiva, con el propósito de promover ambientes de aprendizaje colaborativos.

Autoría propia. Onésimo García Rebollar, 2023.

Etapas del proyecto plaza de los desafíos



- En este momento se acuerda con docentes y directivos la fecha y aspectos esenciales del evento
- Se eligen los desafíos y se enumeran materiales
- Se elaboran carteles de información
- Planeación de recursos materiales, humanos y financieros

- Se muestra a los alumnos video y convocatoria
- Se eligen personas de apoyo y jueces
- Se motiva a participar y se colocan los desafíos para observar las aptitudes de los alumnos
- Se elabora la cedula de participación
- Se proveen todos los materiales, insumos para el día del evento

- Ambientación del lugar
- Desfile de participantes y padres de familia
- Ejecución de los desafíos
- Conteo de ganadores
- Premiación
- Análisis del evento
- Evaluación con docentes y directivos del evento

Recursos materiales

- Cancha de la Escuela
- Equipo de sonido
- Banderines 50 M
- Postes para valla 18
- Conos y aros
- Cuerda larga
- Pelotas de vinil
- Pelotas llenas de agua
- Botes vacíos 9
- 4 llantas
- 4 cuerdas cortas
- 16 paliacates
- Paquete de estrellas
- Premiación para alumnos (paletas)

Recursos humanos

- Alumnos
- Docentes
- Padres de familia
- Promotores de educación física
- Directivos

Organización

- Elaboración de proyecto y recolección de firmas
- Información ya cuerdos con docentes de grupo
- Organización de grupos respectivamente colocando un video de la plaza de los desafíos, cómo se realiza, que se necesita y cuáles son los desafíos
- Se hace una plenaria para buscar el nombre, la porra y el banderín del equipo
- Los niños se inscriben con el docente según el desafío que desean realizar
- Elaboración de mural de desafíos

- Se colocan los desafíos en las sesiones de educación física para que los niños determinen su participación estando conscientes de sus habilidades y sus destrezas

- Organización de la ambientación con los docentes de grupo
- Recolección de materiales para la realización del evento
- Entrega y recepción de cédulas de participación
- Ambientación del evento
- Elaboración de la tabla de posiciones
- Ejecución del evento
- Apoyo de promotores de educación física
- Análisis de resultados del evento

Tabla 2
Plaza de los desafíos

Desafío	Integrantes
1. Gran slalom	4
2. Relevé slalom	4
3. Relevé postal	3
4. Relevé boliche	2
5. Relevé naranja	4
6. Relevé llanta	4
7. Ritmo y conjunto	4
8. Relevé túnel	4
9. Salto de cuerda	2
10. cuadruple tracción	4
11. ula-ula	2
Total	37

Autoría propia. Onésimo García Rebollar, 2023.

Reglamento

1. Podrán inscribirse todos los alumnos de 5° grado de la escuela
2. Todos los grupos tendrán un banderín y porra de identificación, además de un capitán
3. El profesor será el responsable de la hoja de inscripción
4. Todos los integrantes del grupo deben participar en un desafío
5. Cada niño deberá participar en un desafío que le guste o sea hábil
6. Los desafíos de relevos deben ser mixtos
7. Deben portar buen comportamiento
8. Deben apoyar a su grupo lo mejor posible evitando malas actitudes
9. Todos los integrantes del grupo están obligados a divertirse los mas que puedan
10. Los padres asistentes deberán solo apoyar a sus hijos evitando malas actitudes en el evento.

Descripción de los desafíos

Las actividades que se llevarán a cabo son las sugeridas por el autor Luis Felipe Brito Soto (1998) en “los desafíos en Educación Física y recreación”, y estas se encuentran detalladas en el apartado organización de actividades.

1. Gran slalom: Quien llegue primero del recorrido de ida y vuelta, gana.
2. Relevos slalom: Cada competidor del relevo realiza un recorrido de ida y vuelta, gana el equipo que termine primero.
3. Relevos postal: Dos niños inician el desafío, el tercer competidor se coloca detrás de la banderola, a la mitad del recorrido. La cabalgadura se hace de ida, de regreso se cambia de caballo sin tocar el piso.
4. Relevos boliche: Quien tire los boliches será el ganador.
5. Relevos naranja: El primer jugador, corre y deja un pañuelo en cada aro. El segundo va y los recoge. El tercer y último competidor corriendo deja nuevamente los pañuelos, ganará el primer equipo que termine.

6. Relevo llanta: Cada integrante recorrerá la pista, dándole la vuelta a la banderola.
7. Ritmo y conjunto: El equipo que cometa menos errores, será el ganador.
8. Relevo túnel: Tomados de las manos, por entre las piernas, recorren la pista, no deben soltarse. Ganarán los que lleguen primero.
9. Salto de cuerda: Quien dure más saltando la cuerda, será el ganador
10. Cuádruple tracción: Quien pateee primero el cono, será el ganador.
11. Ula-ula: Quien sostenga más tiempo el aro en movimiento, con el movimiento conocido como Ula-ula, será el ganador.

Tabla 3

Cédula de participación plaza de los desafíos

Desafío	Total	Jugadores
1. Gran slalom	4	
2. Relevo slalom	4	
3. Relevo postal	3	
4. Relevo boliche	2	
5. Relevo naranja	4	
6. Relevo llanta	4	
7. Ritmo y conjunto	4	
8. Relevo túnel	4	
9. Salto de cuerda	2	
10. Cuádruple Tracción	4	
11. Ula-ula	2	

Autoría propia. Onésimo García Rebollar, 2023.

Conclusiones

La plaza de los desafíos puede ser vista desde diferentes perspectivas del docente de grupo mismas que le permiten, obtener información de diversa índole, una de ellas es la organización tanto en lo individual como en lo colectivo, proporciona conocimiento de los alumnos en cuanto sus capacidades físicas individuales y lo que pueden lograr si trabajan en equipo, así mismo establece parámetros de los límites y posibilidades en cuanto al dominio de una habilidad individual y grupal, esta actividad permite a la vez una interacción social y de respeto mutuo entre ambos sexos puesto que la actividad tiene esa característica, situación tan necesaria hoy en nuestros tiempos.

Pero la parte importante y medular de la puesta en acción de esta actividad se refleja en lo que puede experimentar el alumno como situación única y vivencial de sus propias capacidades como:

La incentivación a la creatividad al hacer la integración de su equipo, la imaginación para la elaboración de su banderín representativo, así como su porra que lo representa en todas las actividades.

Promueve la colaboración y el trabajo en equipo como regla fundamental de la actividad y lo hace consciente que el esfuerzo individual suma a lo grupal y que es la única forma de conseguir un objetivo.

Le brinda confianza y seguridad al reconocer su dominio de una capacidad y habilidad en sí, y reconocer sus propios límites y la de los demás.

Genera una convivencia muy estrecha con sus compañeros en busca de un logro colectivo, así como la interacción con los grados similares de su propia institución educativa.

Referencias

Brito Soto, Luis F. (1998), "El proyecto pedagógico" y "La plaza de los desafíos", en Juegos y prácticas para alcanzar un desarrollo físico óptimo. Para maestros de educación física y padres de familia, 4ª ed., México, Edamex, pp. 61-69 y 75-101.

Secretaria de Educación Pública (2017), Aprendizajes Clave para la educación integral. Educación Física. Educación básica.