

## **PROYECTO: SABER GANAR, SABER PERDER...?**

**ALUMNOS:** 7mo Grado

### **FUNDAMENTACIÓN:**

*El niño durante su participación en los juegos propuestos durante la clase de Educación Física debe aprender a... “analizar críticamente actitudes y valores que regulen la vida grupal, en las tareas y los juegos...”<sup>1</sup>, aprender el “saber jugar”.*

*Es de suma importancia orientar la participación de los niños destacando el saber ganar y perder desde la posición de dar lo “mejor de cada uno” y, a partir de allí, proponer la autoevaluación del desempeño destacando actitudes que favorecieron o no la participación con desempeño individual y grupal.*

### **OBJETIVOS:**

Que los/as alumnos/as:

- Observen a través de indicadores las actitudes de sus compañeros frente a situaciones de ganar y perder durante el juego.
- Reflexionen críticamente sobre los conceptos de “competencia” y “rivalidad”.
- Valoren en el adversario la posibilidad de poder jugar, sin él no existiría la competencia.

### **CONTENIDOS:**

- La competencia
- Respeto del adversario al ganar y perder

### **DESARROLLO:**

El grupo se divide en pequeños grupos para un juego y uno de cada equipo toma el rol de observador del otro equipo teniendo en cuenta el instrumento de evaluación y los indicadores elaborados por la docente.

<b>INDICADORES</b>	<b>CONDUCTAS OBSERVADAS</b>
<i>¿QUÉ PASA CUANDO UN JUGADOR SE EQUIVOCA?</i>	
<i>¿QUÉ HACE EL QUE SE EQUIVOCA?</i>	
<i>¿HAY UN JUGADOR DA INDICACIONES AL RESTO DURANTE EL JUEGO?, ¿ES SIEMPRE EL MISMO?</i>	
<i>¿CÓMO FESTEJAN LOS ACIERTOS?</i>	
<i>¿JUEGAN TODOS?, ¿ALGUNO ABANDONA EL JUEGO?</i>	

<sup>1</sup> *Diseño curricular para la Escuela primaria, Segundo Ciclo, Gobierno de la Ciudad Autónoma de Bs. As.*

Se hace hincapié en anotar solo las conductas observadas sin suponer justificaciones de las mismas, y dedicar un pequeño tiempo a la observación del grupo.  
 Se anotan conductas sin identificar a los jugadores por su nombre.  
 Luego de un tiempo la docente los reúne y da el tiempo a cada observador para comunicar y explicar al grupo las conductas observadas.



<https://babyradio.es/blogfamiliar/ensenar-a-perder-es-tan-importante-como-saber-ganar/> <http://www.jocsportiuscv.es/2017/07/el-verdadero-valor-del-deporte.html>

La docente interviene con preguntas que ayudan a la reflexión:

- *¿Qué conclusión obtiene el equipo con la observación de conductas que les hicieron sus compañeros?*
- *¿Cómo sabemos que un equipo sabe ganar?*
- *¿Qué conductas observamos en un equipo que no sabe perder?*
- *Tener buena conducta, ¿significa no poder expresar emociones?*
- *¿Es importante solo participar?*
- *¿Podemos ver si los jugadores dieron lo mejor durante el juego?*

## **EVALUACION:**

- ❖ Reflexión en conjunto con la docente sobre sensaciones al observar y ser observado, al hacer la devolución y recibirla.
- ❖ Reflexión sobre las dificultades en la observación.
- ❖ Descubrimiento de actitudes o conductas internalizadas pero no percibidas por el jugador y sí por el equipo.
- ❖ Juego incorporando las observaciones de sus compañeros.



<https://sinalefa2.wordpress.com/2013/08/07/educar-en-valores-saber-ganar-y-perder-2/>  
<https://mujercristianaylatina.wordpress.com/2008/09/28/saber-ganar-saber-perder/>