

Apellidos del profesor: Viezure	Nombre: Luminita
Título: PATO. PATO. GANSO	Duración: 20 minutos
Asignatura: EDUCACIÓN FÍSICA	
Objetivos: Competencia general: 1. Participar en juegos de movimiento, organizados o espontáneos, según la capacidad psicomotriz y los intereses individuales. Competencia específica: 1.3 Utilizar las habilidades motrices básicas para realizar actividades lúdicas, con carácter complejo y diferentes esfuerzos. Objetivo de la actividad: Explorar secuencias y seguir instrucciones en un juego.	
Elementos clave de CC: Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
Grupo de edad: De 6 a 7 años	
Situaciones de Aprendizaje: patio colegio	Tipo de Actividad: juego al aire libre
Materiales:	Recursos: - Una marioneta
Desarrollo del Aprendizaje	
Definición del Problema:	
Introducción	
Evaluación Previa (opcional)	
<p>1. Descomposición - Desglosar el problema en componentes más pequeños y manejables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las reglas del juego - Descripción de los participantes - Explicar la mecánica del juego - Determinar las condiciones para ganar <p>Componentes:</p> <p>Jugadores: Niños sentados formando un círculo, un niño como «recogedor» caminando fuera del círculo.</p> <p>Acciones:</p> <p>El «recogedor» toca las cabezas de los jugadores, diciendo «pato» cada vez.</p> <p>El «recogedor» dice «ganso» y marca al jugador seleccionado.</p> <p>El «ganso» persigue al «recogedor» alrededor del círculo.</p> <p>Reglas:</p> <p>El «recogedor» camina alrededor del círculo, golpeando la cabeza de cada jugador mientras dice «pato».</p> <p>Cuando el «recogedor» dice «ganso», el jugador golpeado (ganso) se levanta y persigue al «recogedor».</p> <p>El «recogedor» debe correr alrededor del círculo y sentarse en el lugar del «ganso» antes de ser marcado.</p> <p>Si el «picker» es marcado antes de sentarse, sigue siendo el «picker».</p>	

Si el «ganador» consigue sentarse, el «ganso» se convierte en el nuevo «ganador».

Condiciones para ganar:

El juego continúa hasta que se alcanza un tiempo o un número de rondas predeterminado.

2. Reconocimiento de patrones. Identificar patrones y elementos similares

- Los jugadores se sientan en círculo
- El corredor selecciona a un jugador diciendo «pato» o «ganso»
- Persecución e intercambio de papeles entre los jugadores

Patrones

Comportamiento del que elige:

A menudo, el «selector» acelera después de decir «ganso» para ganar ventaja.

El «selector» puede decir «ganso» a un jugador que cree que no será lo suficientemente rápido para atraparlo.

Comportamiento de la oca:

El «ganso» suele levantarse y correr inmediatamente después de ser marcado.

El «ganso» puede intentar anticiparse al movimiento del «recogedor» para marcarle rápidamente.

Estrategias

El «recogedor» puede elegir un «ganso» que parezca menos ágil.

El «ganso» puede intentar engañar al «recogedor» fingiendo ir en una dirección pero cambiando rápidamente.

3. Abstracción: Reducir la complejidad ignorando los detalles no esenciales

- Centrarse en la estructura básica del juego
- Simplificar la selección y la persecución - Centrarse en las condiciones de rotación de jugadores y cambio de roles

Elementos clave

Roles: Seleccionador, pato, ganso

Acciones: Golpear, decir «pato» o «ganso», correr, perseguir.

Reglas: La secuencia de toques, la persecución y el resultado basado en marcar o sentarse.

Modelo simplificado

El «recogedor» camina alrededor del círculo, dando golpecitos a las cabezas y diciendo «pato» hasta que dicen «ganso».

El «ganso» persigue al «recogedor».

El juego gira en torno a la velocidad y la estrategia para marcar o esquivar.

4. Diseño de algoritmos: Desarrollar un conjunto de instrucciones paso a paso para el juego

Paso 1 (para el Seleccionador):

1. Camina alrededor del círculo dando golpecitos en la cabeza de los jugadores mientras dices «pato».
2. Selecciona a un jugador para que sea el «ganso» dándole golpecitos en la cabeza y diciendo «ganso».
3. Corre alrededor del círculo en dirección opuesta a la del «ganso».
4. Intenta sentarte en el lugar del «ganso» antes de que te toque.

Paso 2 (para el ganso):

1. Levantarse inmediatamente después de ser tocado y llamado «ganso».
2. Persigue al «recogedor» alrededor del círculo.
3. Intenta marcar al «ganador» antes de que se siente en tu sitio.

Paso 3 (para los patos, los otros jugadores):

1. Permanece sentado en el círculo.
2. Presta atención al «picker» y prepárate para reaccionar si es elegido como el «ganso».

Evaluación:**Niveles de rendimiento****Rendimiento sobresaliente:**

Demuestra una excelente comprensión y aplicación de todos los pasos del pensamiento computacional.

Proporciona respuestas y reflexiones claras, detalladas y perspicaces.

Desarrolla un algoritmo bien estructurado y eficaz para el juego.

Rendimiento competente:

Muestra una buena comprensión y aplicación de la mayoría de los pasos del pensamiento computacional.

Proporciona respuestas y reflexiones meditadas y pertinentes.

Desarrolla un algoritmo claro y lógico, con pequeñas áreas de mejora.

Nivel básico:

Muestra una comprensión y aplicación básicas de los pasos del pensamiento computacional.

Proporciona respuestas y reflexiones sencillas con algunas lagunas de comprensión.

Desarrolla un algoritmo básico que puede necesitar más detalles o claridad.

Necesita mejorar:

Tiene dificultades para comprender y aplicar los pasos del pensamiento computacional.

Proporciona respuestas y reflexiones mínimas o poco claras.

Desarrolla un algoritmo incompleto o poco claro.

Prueba de evaluación posterior (opcional):**Feedback basado en la prueba posterior (opcional):****Resultados esperados:****Notas:**

Aplicando el pensamiento computacional a «Pato, pato, ganso», los alumnos pueden comprender sistemáticamente la dinámica del juego, mejorar sus estrategias y potenciar sus habilidades de resolución de problemas. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de resolución sistemática de problemas en un contexto divertido y atractivo.