

MUESTRAS PARCIAL SESGADA
INFORME

ED. FÍSICA

JUAN DE DIOS COBO SAIZ

CUERPO DE MAESTROS

Educación Primaria



Título: **Programación de Ed. física para 1º Ciclo.
Cuerpo de Maestros.**

Edita: Educàlia Innovació, S.L.

Carrer Montdúver, 9 baix 46025 València

<http://www.e-ducalia.com>

ISBN:978-84-92655-10-4

Autor: Juan de Dios Cobo Saiz

Imprime: Educàlia Innovació, S.L.

Año 2010

1ª Edición.

Prohibida la reproducción total o parcial, aún citando su procedencia, sin autorización expresa de la editorial.

juegos colectivos de invasión de territorios "Al abordaje"

1. INTRODUCCIÓN:

1.1. Justificación:

El desarrollo de esta unidad se justifica desde la importancia que las nuevas perspectivas curriculares otorgan al juego. Concretamente esta unidad didáctica será la 12 de nuestra programación y se trabajará con posterioridad a un desarrollo completo de las habilidades motrices básicas. Se puede entender esta unidad como la primera que desarrollará el ámbito de las habilidades motrices contextualizadas.

Mi programación valora el juego como un elemento fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje y lo asume no sólo como medio, sino como un fin en sí mismo. A través del juego cumplimos el objetivo de tratar una amplia gama de funciones atribuidas al movimiento y cumplimos con el carácter lúdico que nos prescribe la legislación para la etapa de Primaria.

Mediante esta unidad introducimos al alumno en la experiencia directa del juego colectivo mediante el juego de invasión.....

1.2. Relación con otras unidades didácticas

La unidad tiene relación directa con las unidades 10 y 11 de juegos populares y tradicionales porque trata de integrar el ámbito de la habilidad motriz en un marco reglado y contextualizado. También tiene una clara relación con las unidades 8 y 9 que trabajan las habilidades motrices básicas

2. COMPETÊNCIAS BÁSICAS

El área de Educación Física ayuda esencialmente a desarrollar la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Hoy día es necesario que nuestro alumnado no sólo practique, sino que valore la actividad física como medio de equilibrio psicofísico y....

La presente unidad didáctica pretende desarrollar principalmente las siguientes competencias básicas:

2.1. Conocimiento e interacción con el mundo físico.

Los juegos de iniciación deportiva de invasión de territorios tienen varios elementos importantes para el conocimiento y la relación con el espacio:

- a. La utilización de un espacio delimitado donde ...
- b. Compartir y aprovechar espacios libres y ocupados.

2.2.

Autonomía e iniciativa personal.

Pretendemos dotar al alumno de herramientas para que, mediante un descubrimiento guiado, busque nuevas formas de resolver problemas motores.

- a. Mediante juegos que permitan mejores soluciones en ataque (marcar).
- b. Mediante juegos que permitan ...
- c. Competencia social y ciudadana

A) OBJETIVOS

1. Identificar las reglas comunes a todos los juegos de invasión: grupos y objetivo.
2. Utilizar cambios de ritmo y dirección para alcanzar el territorio.

3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

1. Identificar y utilizar las reglas y estrategias básicas de los juegos de invasión.
2. Utilizar cambios de ritmo y dirección dentro del contexto del juego de invasión.
3. Identificar los principios básicos del juego colectivo: principios de ataque-defensa.
4. Descubrir y comprender la necesidad de cooperar con los compañeros.
5. Observar en el espacio otros jugadores seleccionando el compañero situado en línea de pase.

4. CONTENIDOS**(Conocer, aprender, adquirir)**

1. Reglas de los juegos de invasión.
2. Estrategias de invasión de territorios.
3. Principios de ataque-defensa en juegos colectivos.

(Saber hacer)

1. Revisión de normas comunes de los juegos de invasión.
2. ...

(Ser, desarrollarse)

1. Respeto hacia las reglas conocidas y hacia las decisiones del grupo.
2. Aceptación del ...

5. ACTIVIDADES

A continuación presentamos las actividades distribuidas por sesiones de trabajo:

SESIÓN 1 (EVALUACIÓN INICIAL)

U.D: AL ABORDAJE

<p><u>FASE DE ANIMACIÓN</u></p> <p>5'-10' duración</p> <p>Gran grupo. Circulo.</p>	<p>- Reflexión de grupo; evaluación inicial:</p> <p>¿sabeis lo que significa invadir un territorio? Normalmente habrá dos grupos... ¿Cómo se llamarán? ¿Cuál será la función de cada uno de esos grupos? ...</p> <p>- Juego: "el cocodrilo"</p> <p>En el centro ...</p>
<p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>25' duración total</p> <p>Parejas</p> <p>2 grupos grandes. Podemos usar petos para diferenciar a unos y otros. Colocamos unas ...</p>	<p>- Juego: "Contrabandistas y carabineros"</p> <p>Una vez cruzado el río, vamos a encontrar a los carabineros que defienden la frontera.</p> <p>- Reflexión sobre la sesión</p> <p>¿en el cocodrilo, como os movíais para no ser cogidos?</p> <p>¿en el segundo juego, que estrategias de grupo usabais?</p>
<p><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5-10' duración</p> <p>Circulo. Gran grupo</p>	
<p><u>RECURSOS</u></p> <p>1) Instalaciones: Sesión para patio descubierto o cubierto pero con espacio.</p> <p>2) Material: Conos para marcar espacio, un palo o similar para la mercancía y petos de colores.</p>	
<p><u>METODOLOGÍA</u></p> <p>Búsqueda. Descubrimiento guiado</p>	

B) OBJETIVOS	
<p>1. Utilizar las estrategias básicas de colaboración-oposición según el rol asignado.</p> <p>2. Utilizar cambios de ritmo y dirección para invadir el espacio opuesto.</p>	
<p><u>FASE DE ANIMACIÓN</u></p> <p>10' duración</p> <p>Parejas. Uno con balón y otro sin. Intercambian roles.</p> <p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>30' duración total</p> <p>2 grupos del total de la clase.</p> <p><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5-10' duración</p> <p>Circulo. Gran grupo</p>	<p>- Juego de activación:</p> <p>Vamos a comenzar jugando a estudiar al rey de la isla que estamos abordando. Vamos a “seguir al rey” detrás de nuestra pareja que lleva el balón; “pasar al rey” ...</p> <p>- Juego: “piratas y carabineros”</p> <p>Vamos a volver a jugar a contrabandistas y carabineros pero ahora los piratas llevarán más mercancía (3 palos). ¿Será más fácil o más difícil para unos y otros? Lo veremos.</p> <p>- Juego: “Asalto al castillo”</p> <p>Una vez cruzada la frontera, vamos a entrar en el castillo.</p> <p>Las colchonetas lo son, y ...</p> <p>- Reflexión sobre la sesión</p> <p>¿habéis utilizado nuevas estrategias para pasar la frontera?</p> <p>¿Cómo conseguíais entrar al castillo sin ser tocados?</p> <p>¿Era más difícil cuando ya había muchos dentro? ¿por qué?</p>
<u>RECURSOS</u>	
<p>1) Instalaciones: Sesión para patio al aire libre o cubierto pero con espacio.</p> <p>2) Material: Conos ...</p>	
<u>METODOLOGÍA</u>	
Búsqueda. Descubrimiento guiado.	

SESIÓN 3

U.D: AL ABORDAJE

Autor: Juan de Dios Cobo Saiz

SESIÓN 4

U.D: AL ABORDAJE

<p><u>FASE DE ANIMACIÓN</u></p> <p>10' duración</p> <p>Gran grupo.</p>	<p>- Juego inicial: "pelota sentada"</p> <p>Para comenzar la sesión jugaremos a pelota sentada. Un jugador lleva la pelota y la lanza a algún compañero de los que no pagan. Si le da, éste se quedará sentado hasta que le vuelva a llegar la pelota y con ella, se salve.</p>
<p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>10' duración</p> <p>2 grupos del total de la clase</p> <p>Variante: más de 1 balón.</p>	<p>- Juego: "Derribar la torre"</p> <p>Misma actividad que el día anterior. Tenemos una nueva misión; derribar la torre principal que está en la fortaleza. Igual que antes, los defensores están en el círculo para defender la torre. Los piratas tendrán un balón que será con el objeto que derribarán la torre(dados espuma)</p>
<p>20' duración</p> <p>Misma agrupación que antes.</p>	<p>- Juego: "Asalto a la fortaleza"</p> <p>Misma situación que el juego anterior pero con un jugador del equipo atacante (en lugar de los dados) dentro del círculo. Hay que pasarle el balón para salvarle.</p>
<p><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5-10' duración</p> <p>Círculo. Gran grupo</p>	<p>- Reflexión sobre la sesión</p> <p>¿Cómo resulta más fácil cortar el balón, cuando va lento o cuando va rápido?</p> <p>¿Era mejor que los defensores estuviesen delante del balón?</p>
<p><u>RECURSOS</u></p> <p>1) Instalaciones: Sesión para patio descubierto o cubierto.</p> <p>2) Material: Balones de plástico y 4 dados de espuma. Conos para formar un círculo.</p>	
<p><u>METODOLOGÍA</u></p> <p>Búsqueda. Descubrimiento guiado.</p>	

SESIÓN 5

U.D: AL ABORDAJE

SESIÓN 6 (EVALUACIÓN FINAL)

U.D: AL ABORDAJE

<p>C) <u>OBJETIVOS</u></p> <p>1. Tomar conciencia de las reglas y roles fundamentales de los juegos de invasión.</p> <p>2. Descubrir y comprender la necesidad de cooperar con los compañeros.</p>	
<p><u>FASE DE ANIMACIÓN</u></p> <p>10'-15' duración</p> <p>2 grupos del total de la clase</p>	<p>- Juego inicial: "Balón torre"</p> <p>Mismas reglas que el día anterior. Procuramos que todos los alumnos/as pasen por la posición de torre. Adoptamos reglas que fomenten la participación de todos.</p>
<p><u>PARTE PRINCIPAL</u></p> <p>25' duración</p> <p>2 grupos del total de la clase.</p>	<p>- Juego: "El transporte del tesoro"</p> <p>Es una adaptación del juego modificado de "los diez pases" el objetivo consiste en pasarnos el tesoro 10 veces entre todos los compañeros del grupo; con el mero hecho de conseguirlo puntuamos.</p> <p>Podemos introducir variantes de invasión como establecer una zona de marca donde un jugador debe situar el tesoro tras realizar los 10 pases oportunos.</p>
<p><u>VUELTA A LA CALMA</u></p> <p>5-10' duración</p> <p>Semicírculo. Gran grupo</p>	<p>- Reflexión sobre la sesión</p> <p>¿Cómo resulta el juego más divertido, cuando juegan todos o sólo algunos? ¿Cuándo perdíais el balón, conocíais lo que hacer?</p> <p>Después de hacer todos estos juegos, ¿Cuáles son los dos roles de todos los juegos de invasión?</p>
<p><u>RECURSOS</u></p> <p>1) Instalaciones: Sesión para pista polideportiva o patio descubierto.</p> <p>2) Material: Balones de plástico y dos bancos suecos. Conos para delimitar el espacio.</p>	
<p><u>METODOLOGÍA</u></p> <p>Búsqueda. Descubrimiento guiado.</p>	

6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

Aunque la distribución temporal ya se puede ver reflejada en la estructura de sesiones vista en el punto anterior, a continuación presentamos un cuadro de distribución de las sesiones y los contenidos generales de trabajo para poder observarlos en global:

Sesión	TÍTULO SESIÓN	TIPO DE ACTIVIDAD
1	Comienza la invasión	- Para introducir la unidad les preguntamos si saben lo que significa invadir un territorio. Vamos a ser piratas y comenzamos cruzado un río “cocodrilo” y evitando a los polis de la frontera “piratas y carabi”
2	El asalto al castillo	- Trabajamos sobre la defensa y ataque, cada equipo ocupa un rol y el objetivo el colaborar entre ellos para evitar la invasión o lograrla; “piratas-carab.” Y “El asalto al castillo”

.....

7. EVALUACIÓN

- **Criterios de evaluación**

1. Colabora con el ...

- **Instrumentos de evaluación**

Para evaluar la unidad didáctica se emplearán los instrumentos ya fijados en la Programación didáctica. Los más importantes y que queremos reflejar son:

- **Lista de control:** Que será una hoja de doble entrada donde marcaremos los criterios de evaluación propios de una sesión. Nunca vamos a establecer más de tres criterios por sesión por un aspecto claro de funcionalidad (no nos daría tiempo a observar).
- **Ficha de evaluación:** Que serán ...

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El tratamiento de atención a la diversidad viene incluido en las sesiones que hemos detallado en el apartado 5 de Actividades. ...

9. CONTENIDOS TRANSVERSALES

En esta unidad didáctica ..

10. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

Esta unidad didáctica está integrada con la de juegos cooperativos y populares en un bloque que merecerá una salida

11. RECURSOS MATERIALES

BIBLIOGRAFÍA DE AULA

Entre los recursos que vamos a destacar no sólo se van a encontrar aspectos bibliográficos, sino también recursos de tipo informático y audiovisual que hemos utilizado:

- BIBLIOTECA TEMÁTICA DEL DEPORTE, perteneciente a la Editorial INDE donde se incluyen un total de 20 libros de información y complemento tanto para el docente, como en algunos aspectos para el alumno. Destacamos los volúmenes que tenemos:

1- DEVÍS,

4- CASTAÑER, M. (2000): “expresión corporal y danza”

- COLECCIÓN DE LIBROS DE EDUCACIÓN FÍSICA ED. EDELVIVES:

12. ANEXOS

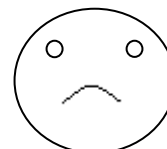
UNIDAD DIDACTICA

Juegos colectivos de invasión -----AL ABORDAJE

ALUMNO/A:.....

HOJA DE EVALUACIÓN

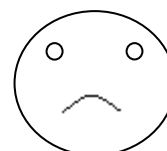
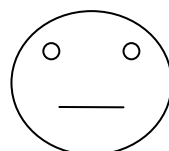
¿Te han gustado las actividades de “AL ABORDAJE”?



¿Los compañeros/as

te

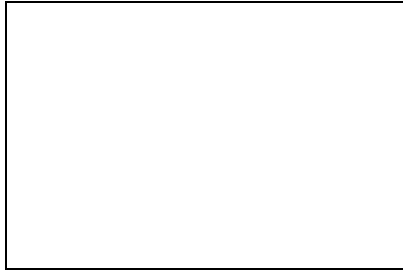
pasaban el balón durante los juegos?



A ver si puedes dibujarme estos dos juegos que hemos hecho y ponerme donde estaban los que atacaban y donde los que defendían. Hazlo dentro del cuadro:

El infiltrado

Los diez pases



**Subraya de los siguientes
juegos de grupo que**



hemos hecho, cual te ha gustado más:

Piratas y carabineros

El asalto al castillo

Tumbar la torre

Balón a la torre

¿Por qué te ha gustado más?

.....
.....
.....

Muestra parcial sesgada de informe de oposiciones de ed. física
Cuerpo de Maestros.

e-ducalia

GARANTIA DE CALIDAD