

**U.D. "JUGAMOS
LUCHAMOS Y
COOPERAMOS"**

GRUPO DE TRABAJO DE EDUCACIÓN FÍSICA

CAP DE TUDELA CURSO 2009/10

GRUPO DE TRABAJO DE EDUCACIÓN FÍSICA CAP TUDELA

1. - Introducción.

El hecho de confeccionar esta UD basada en la transformación de los juegos de lucha en cooperativos, radica en varios aspectos, así un primer punto, es la observación llevada a cabo por los miembros de este grupo de trabajo, respecto al componente de lucha imperante en la mayoría de los juegos (ya desde pequeños los niños, uno de sus juegos preferidos es jugar "a peleas"). Como este tipo de actividad física puede llevar implícito rasgos de agresividad, creemos que es necesaria la enseñanza de estos juegos (ineludibles en la formación integral del alumno), pero desde una perspectiva distinta, por medio de la cooperación.

Otro punto en el que nos hemos basado es la percepción de una competitividad excesiva en muchos niños/as a la hora de realizar juegos. Nosotros pretendemos formar niños competidores y no competitivos, entendiendo como competidores actitudes como el esfuerzo, la superación personal... Y como competitivos actitudes como ganar a toda costa, ser egoísta, no respetar a los compañeros/as, no saber ganar... Teniendo en cuenta que los juegos de lucha tienen un marcado carácter competitivo, pretendemos dar un giro a esta competitividad hacia la competición a través de la cooperación.

Además, en la sociedad actual en la que nos ha tocado vivir, el respeto por las normas en cualquier actividad física brilla por su ausencia, desde los deportistas de élite hasta en las competiciones escolares, fomentado muchas veces por los medios de comunicación. Estos nos hacen un flaco favor a los educadores ya que lo que pretendemos inculcar en los escolares son actitudes contrarias a lo visto muchas veces en la televisión.

El hecho de utilizar la cooperación en la transformación de los juegos de lucha, viene por la intención de desmitificar que los juegos de lucha son irremediamente desarrolladores de actitudes agresivas, de no respeto a las normas establecidas, y de que su práctica puede ser peligrosa para la integridad física de los alumnos.

La idea que hemos pensado para llevar a cabo esta UD es partir de un juego de lucha, modificando su estructura para transformarlo en un juego cooperativo.

Otra idea que queremos expresar es la relación o transferencia existente entre lo que el niño aprende a través de estos juegos (tanto cooperativos como de oposición) con las futuras situaciones que se pueden dar en su vida adulta.

2. Fundamentación teórica.

La palabra "lucha" procede del Palé, un concepto griego que dio origen a la *lucta*. El *Palé* era una modalidad de combate en el que los luchadores peleaban en posición vertical, logrando el triunfo el primero que conseguía derribar al adversario (Amador, 1996). Si se consulta el diccionario de la Real Academia Española, se encuentran acepciones de la palabra "lucha", como *pelea en que dos personas se abrazan con el intento de derribar una a otra, o combate, contienda, disputa; también aparece como oposición, rivalidad y hostilidad entre contrarios que tratan de imponerse el uno al otro.*

Así, las actividades de lucha pueden definirse como aquellos actos motrices que han perdido el componente específico propio de la técnica de los deportes de lucha, conservando su potencial educativo. Hay que distinguirlas de los deportes de lucha; éstos están reglamentados, suelen tener un límite de tiempo, existen unas reglas estrictas y el blanco es generalmente el cuerpo del adversario.

La lucha, desde siempre, estuvo presente en la vida humana, encontrándose representaciones de la misma en todas las culturas y civilizaciones hasta el momento. Supone una creación de la sabiduría popular en el transcurso de miles de años.

Por contra, los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Hay muchos ejemplos de cooperación como valor importante en las culturas indígenas; Terry Orlick ha investigado en diversas comunidades, no sólo el valor de la cooperación, sino como se ve reflejada en los juegos tradicionales de esas culturas. La

cultura es su "modo de vivir" que incluye los valores tradicionales de lealtad grupal, solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz, lo que reafirma que la competencia es una forma de comportamiento adquirido resaltando que la cooperación, como valor expresado en la convivencia cotidiana no es nada nuevo.

Por lo tanto, nos encontramos en la disyuntiva de unir dos términos totalmente diferentes con características tan dispares que hacen casi imposible el anexionarnos en una misma unidad didáctica.

La antropóloga Margaret Mead, investigadora de sociedades indígenas, señala que el comportamiento competitivo o cooperativo entre los indígenas se condiciona por el énfasis de las estructuras dentro de esa sociedad; las metas que persiguen los individuos así como los medios que utilizan para alcanzarlas, se determinan culturalmente; la persona no es competitiva por naturaleza, aprende socialmente, comportamientos competitivos o cooperativos.

Tras esta breve reseña histórica respecto a las actividades de lucha y oposición, vamos a exponer una serie de justificaciones del porqué es necesario desarrollar este tipo de contenidos.

Las actividades de lucha son susceptibles de ser aplicadas en el ámbito escolar, debido a la gran cantidad de **ventajas** que presentan. Algunas de ellas son:

- Se desarrolla el sentido del **tacto**, ya que es necesaria gran implicación por parte del mismo.
- Se descarga y se **controla la agresividad**, haciendo esto extensible a otras actividades deportivas y situaciones de la vida cotidiana.
- Se aumenta la **responsabilidad**, ya que se "obliga" al alumno/a a garantizar la integridad física de los demás compañeros/as.

- Se desarrollan las **habilidades motrices básicas**, especialmente los desplazamientos y los giros.
- Se incrementa la **condición física** de forma muy globalizada: fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad.
- Se **valora** continuamente **el riesgo** que supone la acción a realizar, tanto para uno mismo como para el adversario/a.
- Se gana en **seguridad**, ya que los alumnos/as se familiarizan con las caídas y el contacto físico.
- Se produce un efecto de **catarsis**, porque se favorece la liberación de la carga de represión que acumulan los niños/as.
- Se establecen **modificaciones** casi instantáneas en función de las actuaciones del compañero/a (en caso de que lo haya) y adversario/a.
- Se necesitan constantes esquemas de **percepción, decisión y ejecución** para responder continuamente a la incertidumbre creada.
- Se logra la **educación integral** del individuo y el desarrollo armónico de la personalidad, enfocando adecuadamente estas actividades.
- Se libera el **estrés**.
- Se favorece la **integración** de todos los alumnos/as, ya que incluso aquellos que debido a sus características morfológicas y fisiológicas puedan ser "discriminados" en otras actividades (por ejemplo los niños/as con sobrepeso), en este caso tendrán un rol importante en el grupo.
- Se aumenta el grado de **motivación**, ya que al partir de acciones naturales y espontáneas, los practicantes tendrán una especial implicación.
- Se pueden desarrollar gran parte de los **objetivos** y trabajar casi todos los

contenidos que van a ser importantes en el currículo de Educación Primaria, incrementando así **capacidades** diversas: psicomotrices, cognitivo-lingüísticas, afectivas, de relación interpersonal, de actuación e inserción social...

- Se aprenden a aceptar las **normas** del grupo y a **respetar** al resto de compañeros/as.

Al igual que hemos justificado los contenidos relacionados con las actividades de oposición, pasamos a hacer lo mismo con los de cooperación.

Las actividades de cooperación son ensalzadas y muy utilizadas en el ámbito escolar, debido a la gran cantidad de ventajas que presentan. Algunas de ellas son:

- El juego propuesto por el docente, debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros".
- Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.
- La propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado.
- Los juegos deben facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la

actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados.

Pese a ofrecer esta cantidad de ventajas y posibilidades educativas, las **actividades de lucha** suelen convertirse en un **potencial poco explotado** en la escuela, especialmente en la etapa de Educación Primaria. Por lo tanto, tendremos que hacernos la siguiente pregunta: ¿cuáles son las causas para que estas actividades de lucha no se utilicen en las sesiones de Educación Física? **Ello ocurre principalmente por:**

- El **desconocimiento** de muchas de las características de la actividad, así como de las posibilidades y beneficios que aporta.
- La idea de que **el riesgo** que corre el alumnado es muy grande. Se cree que la "agresividad" que pueden tener los alumnos/as se convertirá en algo incontrolado durante la realización de la actividad.
- La **ausencia de actividades de lucha organizadas en los programas de Educación Física.**
- La creencia de que se necesitan **materiales**, instalaciones y conocimientos especializados para este tipo de actividades.

Por contra, las **actividades cooperativas** son un salvoconducto para los discentes de la asignatura para trabajar:

- Las **capacidades necesarias para poder resolver problemas.** Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros.
- La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; **la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro.**
- La sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. En síntesis, **aprender a**

convivir con las diferencias de los demás.

- *Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones, ...*

Antes de empezar con el desarrollo de la U.D. creemos necesario clasificar las actividades de lucha, ya que partiremos de dicha clasificación y la utilizaremos para elaborar las sesiones.

Existen **múltiples clasificaciones** de este tipo de actividades, en función de los autores/as consultados, si bien quizás una de las más sencillas y coherentes es la siguiente:

- Deportes de lucha de "**cuerpo a cuerpo**": La finalidad generalmente es derribar al adversario/a y los luchadores/as parten de un agarre determinado. Se desequilibra, derriba, fija, controla o excluye del espacio. La distancia de guardia de los participantes es casi nula (menos de 1 metro). Por ejemplo la lucha canaria, el judo o el sumo.
- Deportes de lucha de "**golpear o marcar**": La finalidad es tocar en alguna parte del cuerpo del adversario/a o golpearlo. La distancia de guardia de los participantes es reducida (de 1 a 3 metros). Por ejemplo el taekwondo, el boxeo, el full-contact.
- Deportes de lucha con **implemento**: Se quiere golpear, derribar o controlar al adversario/a mediante la utilización de un implemento, independientemente de que también se pueda golpear con los brazos o piernas. La distancia de guardia de los participantes es media (de 3 a 5 metros). Por ejemplo la esgrima o el kendo.

Las tareas que se proponen para aplicar en las sesiones de Educación Física, dentro de la Educación Primaria, se agrupan en los siguientes **bloques**:

- **Tirar, empujar o excluir del territorio**: Estas acciones están implicadas en casi

todos los gestos que se generan en deportes de combate de agarrar (por ejemplo el judo). Al no tener implícita la caída, se pueden trabajar en superficies duras, ofreciendo situaciones de lucha sin necesidad de material o equipamientos especiales.

- **Volcar, fijar o inmovilizar:** Inmovilizar es bloquear los movimientos. Así, estas acciones se desarrollan preferentemente en el suelo, obteniendo una ventaja sobre el adversario/a al mantener una determinada parte de su cuerpo en contacto con la superficie. Volcar, por su parte, supone invertir la posición del adversario, desarrollándose igualmente en el suelo.
- **Derribar o desequilibrar:** El objetivo es provocar la caída del adversario, estando éste generalmente de pie. Posiblemente los derribos sean las acciones de lucha que más responsabilizan al alumno/a de la integridad física de su compañero/a. Así, se debe insistir en este aspecto, al igual que en realizar estas actividades con parejas de peso y fuerza similares.
- **Tocar:** Tocar al adversario/a con los miembros superiores y/o inferiores en el lugar deseado y sin que esta acción se transforme en un golpe, supone unos cálculos perceptivo-motrices (corporales, espaciales y temporales) extremadamente rápidos y precisos. Los juegos y ejercicios indicados en este apartado hacen referencia a tocar al adversario/a, y en ningún momento la finalidad es golpear. Por lo tanto, es importante tocar el punto del oponente que se indique con la mano plana, para evitar hacer daño, o con el pie descalzo.

3. Las actividades de lucha y cooperación en el ámbito educativo

Ya se han comentado los beneficios de las actividades de lucha y cooperación. Pero, **¿cuándo se debe comenzar a realizarlas?** No existe una edad ideal para ello. Pero en la mayoría de los clubes donde se practican deportes de combate (judo, karate, taekwondo...) los niños/as son admitidos/as a partir de los 6 años.

Así, ya en Educación Primaria estas actividades tienen cabida, siempre y cuando se estructuren en actividades y juegos de oposición y lucha, sin que necesariamente se tenga que practicar un deporte en concreto ni centrarse en aspectos demasiado específicos de los mismos.

Todos los juegos deben aportar importantes elementos constructivos a la personalidad del niño. Se puede lograr que este adquiera cierta familiaridad con el éxito, que desarrollará en él un sentimiento de actitud y seguridad. Los juegos deben enseñarlos a resolver sus problemas para crear una sensación de autosuficiencia interna que lo libere de toda ansiedad, además de brindarle oportunidades para que manifieste su talento. Ha de enseñarlos a considerar objetivamente su propia persona y sus problemas, es decir, hacerle comprender que es miembro de un mundo muy grande que no gira precisamente en torno a él, de forma que vea los problemas en su verdadera perspectiva.

Entre estos juegos podemos encontrar los cooperativos que no son más que actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz. Ellos como los demás, deben buscar la participación de todos sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, habilidades de los alumnos. Los resultados deben ir encaminados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y no en "unos contra otros".

Estos juegos promueven la participación, el diseño del juego busca incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más lentos, los más torpes, los menos aptos, los menos inteligentes. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que incluir y no excluir. Por lo tanto, los juegos cooperativos podrán ser utilizados, atendiendo a las características del grupo - clase, desde principios de la Educación Primaria.

4. Relación de la U.D. con el currículo de E.F. en Educación Primaria

En la Comunidad Foral de Navarra, el currículo de Educación Física que actualmente está vigente se desarrolla en el **Decreto Foral 24 /2007, de 19 de Marzo**. En él aparecen los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación que de forma obligatoria o prescriptiva han de cumplir los alumnos/as al finalizar la Educación Primaria, en todas las áreas.

Las actividades de oposición y cooperación **contribuyen** al desarrollo de los objetivos generales de la Educación Primaria, de los objetivos generales y contenidos de Educación Física de la siguiente manera:

4.1 OBJETIVOS

Para la llevar a cabo esta UD nos planteamos los siguientes objetivos:

1. Conocer y aplicar estrategias tanto cooperativas como de oposición en los juegos.
2. Saber observar, identificar y verbalizar las conductas motrices propias de los juegos conforme a los contenidos planteados.
3. Utilizar estrategias de cooperación en juegos de lucha modificados.
4. Elaborar a partir de un juego de lucha una propuesta cooperativa.
5. Realizar juegos de cooperación y oposición para desarrollar las capacidades físicas.
6. Aceptar y cumplir las normas de seguridad existentes en los juegos para evitar lesiones propias o de los compañeros.
7. Aceptar la derrota y la victoria en cualquier juego, así como las decisiones tomadas por el/la maestr@.

4.2. - COMPETENCIAS BÁSICAS

CONTRIBUCIÓN DE ESTA UNIDAD DIDÁCTICA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	
1. Comunicación Lingüística.	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza el lenguaje verbal como principal medio de comunicación en los diferentes juegos de la unidad. - Se desarrolla vocabulario específico de los juegos: el nombre de los juegos, acciones propias de estos juegos.
2. Matemática.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de diversas figuras y formas geométricas en las posiciones de algunos juegos. - Estimación de longitudes en el desarrollo de los juegos.
3. Conocimiento e interacción con el mundo físico.	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla habilidades motrices básicas que le permiten una adecuada adaptación en espacio físico. - Se fomenta la seguridad individual y colectiva, aspectos relacionados con el cuidado del cuerpo. - Se fomenta una relación sana con el cuerpo, cuando trabajamos los hábitos de higiene y cuidado del cuerpo, con el aseo, el cuidado postural en algunas actividades.
5. Social y ciudadana.	<ul style="list-style-type: none"> - Se fomentan las acciones de cooperación en las tareas. - Se fomenta la empatía de los miembros del grupo mediante de las actividades de cooperación. - Se aprovecha la oposición para la resolución de conflictos de forma pacífica. - Respetar las normas y reglas de los juegos.
7. Aprender a aprender.	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a conocerse, sus posibilidades, capacidades y límites. - Desarrollo de diferentes habilidades estratégicas. - Permite conocer actividades que pueden practicar en el ámbito escolar y fuera de él.
8. Autonomía e iniciativa personal.	<ul style="list-style-type: none"> - Se trabaja a través de la toma de decisiones en los juegos y en los diferentes cambios de rol.

Aunque la unidad hace aportaciones a todas las competencias, en el cuadro anterior hemos reflejado sobre las que mas influye.

4.3. - CONTENIDOS

Bloque 1. El Cuerpo: Imagen y Percepción.

- *Posibilidades perceptivas y motrices* del cuerpo.
- *Nociones asociadas a relaciones espaciales* (sentido y dirección, orientación, simetrías, dimensiones en planos y volúmenes, nociones topológicas básicas,...) y *temporales* (ritmo, duración, secuencia, velocidad,...)
- *Control del cuerpo* en relación con la tensión, relajación y respiración.
- Experimentación y *exploración de las capacidades perceptivo - motrices*.
- *Coordinación dinámica, estática y visomotora* para el control dinámico general del cuerpo.
- *Equilibrio estático y dinámico, y equilibrio con objetos*.
- *Percepción y estructuración espacial* (orientación en el espacio, estructuración del espacio de acción, trabajo con distancias).
- *Percepción y estructuración del tiempo* (estructuras rítmicas, interiorización de cadencias, duración).
- *Percepción y estructuración del espacio en relación con el tiempo* (velocidad, trayectoria, interceptación).
- *Seguridad, confianza en sí mismo y autonomía personal*.

Bloque 2. Habilidades Motrices.

- *Formas y posibilidades de movimiento*.
- La *competencia motriz*: aptitud global y habilidad.
- *Control y dominio motor y corporal desde un planteamiento previo de la acción* (razonamiento motor).
- Experimentación y *utilización de las habilidades básicas en diferentes situaciones y*

formas de ejecución (desplazamientos, giros, saltos, manejo de objetos) para el aprendizaje de habilidades específicas.

- *Valoración del trabajo bien ejecutado* desde el punto de vista motor.
- *Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices* en diversos tipos de situaciones y medios.
- *Interés por aumentar la competencia y las habilidades motrices sobre la base de la superación* y de una apreciación de las posibilidades y limitaciones.
- *Participación en actividades diversas*, aceptando la existencia de diferencias en el nivel de destreza.

Bloque 3. Actividades físicas artístico-expresivas.

- *Relación entre el lenguaje expresivo corporal y otros lenguajes.*
- *Exploración y experimentación de las posibilidades y recursos expresivos del propio cuerpo.*
- *Elaboración de mensajes mediante la simbolización y codificación del movimiento.*
- *Participación en situaciones que supongan comunicación con otros utilizando recursos motores y corporales con espontaneidad.*

Bloque 4. Actividad física y Salud.

- *Efectos de la actividad física en el proceso de desarrollo, salud y en la mejora de las capacidades físicas.*
- *Medidas de seguridad y de prevención de accidentes en la práctica de la actividad física y en el uso de los materiales y espacios.*
- *Técnicas de trabajo presentes en la actividad corporal:* calentamiento, relajación.
- *Adopción de hábitos de higiene corporal y postural.*
- *Adecuación de las posibilidades a la actividad:* economía y equilibrio en la dosificación y alcance del propio esfuerzo; concentración y atención en la ejecución.

- Adopción de las *medidas de seguridad* y utilización correcta de los espacios y materiales.
- *Respeto de los propios límites y restricción de los deseos cuando impliquen un riesgo por encima de las posibilidades* o un peligro para la salud.
- *Responsabilidad hacia el propio cuerpo y valoración de la importancia práctica de actividades físicas*, de un desarrollo físico equilibrado y de la salud.

Bloque 5. Juegos y actividades deportivas.

- *Tipos de juego* y actividades deportivas: juegos de lucha y juegos cooperativos.
- *La regulación del juego*: normas básicas en relación con la lucha y cooperación.
- *El juego como manifestación social y cultural*.
- Utilización de *reglas para la organización de situaciones colectivas de juego* (juegos cooperativos, de lucha, grandes juegos,...)
- Utilización de las *estrategias básicas del juego*: cooperación, oposición, cooperación - oposición.
- *Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego*.
- *Práctica de las actividades físicas adaptadas* mediante la flexibilización de las normas.
- *Participación* en los diferentes tipos de juegos (valor recreativo).
- *Sensibilidad* ante los diferentes niveles de destreza, tanto propias como en los otros.
- *Respeto a las normas* y a las reglas de juego.
- *Aceptación*, dentro de una organización de equipo, *del papel* que corresponde desempeñar como jugador.
- *Valoración de las posibilidades como equipo* y de la participación de cada uno de sus miembros con independencia del resultado obtenido.
- *Confianza en las propias posibilidades* y valoración de las mismas en la que la elección de las actividades para el empleo del tiempo de ocio y recreo.
- *Aceptación del reto* que supone oponerse a otros en situaciones de juego sin que ello

derive en actitudes de rivalidad o menosprecio.

4.4. - METODOLOGIA

Una de las premisas básicas de nuestra actuación docente en las aulas se basa en transmitir al alumnado una educación física integral que desarrolle un amplio abanico de experiencias motrices, no tanto en cantidad sino en versatilidad y calidad. Bajo esta apreciación personal, las actividades de lucha se presentan como contenidos de gran valor educativo pues son grandes las virtudes que estos nos aportan.

En contraposición a esas virtudes "competitivas", aparecen las virtudes "actitudinales" de los juegos cooperativos. Por lo tanto, esa educación integral del alumnado va a ser lo más completa posible.

Los juegos cooperativos como práctica deportiva de actividad física desarrollan su gran poder socializador y su aportación de valores éticos y morales para la formación del individuo. De esta forma, se pueden trabajar conceptos como el compañerismo, el espíritu de lucha, el saber ganar y respeto por las normas establecidas entre otros.

Bajo este tipo de planteamientos de esta Unidad Didáctica en el que unimos las actividades de lucha con los juegos cooperativos en las aulas deben enmarcarse bajo el calificativo "educativo", permitiendo así trabajar cualidades como la lealtad, la cooperación, el valor, la resolución, la fuerza de voluntad o el dominio de sí mismo.

La perspectiva educativa- formativa nos va a permitir desarrollar metas educativas y pedagógicas aplicadas al deporte iniciación, dejando de lado visiones más competitivas, para acercarse a un tratamiento donde la motricidad sea un elemento común y el alumnado el protagonista de la práctica educativa.

Todos los objetivos que pretendamos marcarnos irán encaminados hacia el desarrollo de las habilidades motrices específicas. Para ello, es necesario abordar todo el proceso de enseñanza aprendizaje con contenidos y actividades que respondan a las

necesidades, inquietudes y motivaciones de nuestros alumnos.

La enseñanza de las actividades luctatorias proponemos que sean trabajados bajo métodos activos, ya que estos métodos permiten trabajar las habilidades motrices como un sistema de relaciones, focalizando la atención en el progreso y el esfuerzo realizado por el alumnado. Se pretende en todo momento buscar el papel activo en el alumnado, como uno de los factores decisivos en la realización de los aprendizajes escolares. Es el alumno quién en último término modifica y re-elabora sus esquemas de conocimiento, tratando de que construya sus propios aprendizajes.

Metodológicamente utilizaremos el descubrimiento como forma de acceder al conocimiento. De esta forma la observación permitirá dar con nuevas soluciones, diferenciando las soluciones más eficaces con la ayuda de los compañeros y del profesor. Para ello, el profesor se mostrará cauto a la hora de ofrecer los nuevos contenidos, tratando de concordarlos con las experiencias previas que el alumno posee, buscando aprendizajes significativos y comprensivos. Todo ello nos conducirá a depurar los diversos aprendizajes para acercarnos al dominio de su ejecución. Por lo tanto, el aprendizaje significativo de Ausubel será pieza indispensable en la adquisición de las nuevas experiencias motrices.

El enfrentamiento es una de las finalidades actividades de lucha, pero los enfrentamientos se deben caracterizar por ser portadores de valores educativos. De esta forma, el nivel de oposición debe ser adaptado a las posibilidades y condiciones del alumnado, a su aptitud para manejar sus emociones.

Un pilar clave para el desarrollo y puesta en práctica de este tipo de actividades en las aulas es "la seguridad" de nuestros alumnos. Este nos va a permitir una rápida puesta en situación de lucha garantizando la seguridad.

A la hora de plantear los distintos aprendizajes debemos tener en cuenta las siguientes condiciones:

- La progresión de enseñanza, que se plantea con el alumnado.
- La relación de fuerzas.
- El grado de oposición, para avanzar de lo que es más fácil (el trabajo colaborativo con compañeros) hacia lo más difícil (el combate frente a un adversario).

En el ámbito metodológico será el juego el medio para favorecer actividades generadoras de placer, por lo que cualquier actividad desarrollada mediante él, resultará muy motivante para los alumnos. Con ello conseguiremos que se entreguen plenamente a la actividad, aportando soluciones a los distintos problemas que planteemos.

En conclusión, esta propuesta metodológica va en consonancia con **Decreto Foral 24 /2007, de 19 de Marzo** en dotar al alumno/a de las herramientas y experiencias motrices necesarias, para que en un futuro la actividad física forme parte de su vida cotidiana evitando los problemas que genera el sedentarismo y para lograr por tanto, una mejora en la calidad de vida.

4.5.- SESIONES

Las sesiones se han diseñado siguiendo una estructura de comparación entre un juego de lucha-oposición y su transformación en un juego cooperativo a partir de este. Si remarcar que nos ha sido muy difícil dicha transformación debido a la idiosincrasia y la propia naturaleza de los juegos de oposición.

Nº SESIÓN: 1 de 7	"JUEGOS DE CUERPO A CUERPO"	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y aplicar estrategias de oposición • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Participar activamente en las actividades 	
Contenidos:	Juegos de cuerpo a cuerpo, participación en diferentes actividades cooperativas y de oposición, respeto a compañeros, oponente y normas	
Material:	Colchonetas, petos	
Estilo de enseñanza	Asignación de tareas, resolución de problemas y descubrimiento guiado	
Agrupamiento:	Gran grupo, dos grupos y parejas	
FASE INICIAL	<p>El encuentro: El objetivo del juego es que una pareja, cuyos miembros están separados el largo de la pista de balonmano, se junten dándose un abrazo. El resto de la clase intentará impedirlo obstaculizando sus trayectorias, teniendo éstos las manos a la espalda y utilizando el resto de su cuerpo.</p>	
	<p>El encuentro por equipos: Es la misma dinámica del juego anterior. Sin embargo, ahora la clase se divide en dos subgrupos. El equipo A intentará que tres de sus miembros se den el abrazo y los demás les ayudarán a conseguirlo pero tienen que ir unidos por parejas. El equipo B intentará impedir este abrazo, con las manos en la espalda.</p>	
FASE PRINCIPAL	<p>Arrancar cebollinos: Se divide el grupo en cuatro subgrupos de 6 miembros. Un grupo son los agricultores que deben arrancar el mayor número de cebollinos. Éstos son los demás alumnos/as que están sentados y cogidos de la cintura, formando una fila. Gana el agricultor que más cebollinos arranca.</p>	
	<p>La recolección de cebollas: División de los alumnos en cuatro grupos de 6 miembros. Cada equipo forma una fila sentados y agarrados por la cintura. Un grupo, los agricultores, deben conseguir el objetivo propuesto por el profesor (Por ejemplo, arrancar 15 cebollas, en función del número de alumnos/as clase o conseguir arrancar el mayor número de cebollas en un tiempo predeterminado). Los agricultores sólo podrán tirar de las piernas del primero de cada fila. Una vez han sido arrancados y llevados al lugar determinado por el profesor, deberán volver a colocarse en el último lugar de su fila.</p>	
	<p>Lucha de piratas: Por parejas, uno contra uno a la pata coja, intentar que el compañero ponga la pierna en el suelo.</p>	
	<p>Piratas patapalo: Cuatro a la patacoja agarrando una colchoneta, dos a cada lado. A base de empujones intentan sacar del lugar predeterminado a la otra pareja.</p>	
VUELTA A LA CALMA	<p>Las tortugas: Uno de la pareja tumbado boca abajo. El otro intenta darle la vuelta.</p>	
	<p>Cazatortugas: Un cazador. El resto tortugas. Si consigue dar la vuelta a una tortuga, ésta se convierte en cazador y le ayuda hasta conseguir que todos sean cazadores.</p>	

Nº SESIÓN: 2 de 7	"GOLPEAR Y MARCAR"	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y aplicar las estrategias de oposición • Cooperar con los compañeros para lograr un objetivo común • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás 	
Contenidos:	Juegos de golpear y marcar, práctica de juego con estrategias cooperativas y de oposición, respeto de las normas del juego por encima del resultado	
Material:	Pañuelos	
Metodología:	Asignación de tareas, resolución de problemas y descubrimiento guiado	
Agrupamiento:	Gran grupo, parejas, 3 grupos, 6 grupos	
FASE INICIAL	<p>Dionisio: los niños se desplazan por el espacio y a la voz del maestro de "Dionisio, pie que veo pie que piso", el objetivo del juego es intentar pisar el pie del compañero evitando ser pisados.</p>	
	<p>Baile de los negritos: gran grupo en círculo agarrados de las manos. El objetivo del juego es pisar los pies de los compañeros de su izquierda y su derecha evitando que se rompa el círculo. Cuando esto ocurra, cada uno de los miembros donde se haya roto el círculo deberá dar cinco abrazos a compañeros.</p>	
FASE PRINCIPAL	<p>El gato cazacangrejos: por parejas, un miembro de la pareja se coloca en cuadrupedia (gato) y el otro en cuadrupedia invertida (cangrejo). El objetivo del juego es que el gato intentará tocar el pie al cangrejo. Cada vez que esto ocurra se cambian los roles.</p>	
	<p>Cangrejos a la olla: grupos de 8 en círculo agarrados de las manos y un "cangrejo" en el centro del mismo. El objetivo consiste en impedir que el cangrejo toque el pie de los alumnos que forman la olla evitando que se rompa. Una vez que la olla se ha roto o le han tocado el pie, ese alumno se convierte en cangrejo.</p>	
VUELTA A LA CALMA	<p>Calienta manos: los alumnos se colocan por parejas y colocan sus manos tocando sus palmas delante del cuerpo. El objetivo del juego consiste en que el alumno que tiene las manos debajo intenta tocar las manos del otro miembro que a su vez las retira evitando el contacto. Cambio de roles cada vez que lo consigue.</p>	
	<p>Calienta manos ciego: la situación es la misma que en el juego anterior pero cada uno de los miembros tendrá los ojos vendados y contará con la ayuda de un ayudante. Este mediante un toque en la espalda, tiene la función de dar la orden a su compañero para que mueva las manos bien sea para tocar o para retirar. Cada vez que se toca la mano del compañero se cambia el rol de tocar y retirar. A los cinco toques se cambian los roles de ayudante y ciego.</p>	

Nº SESIÓN: 3 de 7	"GOLPEAR Y MARCAR II"	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y aplicar las estrategias de oposición • Participar en las actividades asumiendo y respetando los diferentes roles • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás 	
Contenidos:	Juegos de golpear y marcar, , práctica de juego con estrategias cooperativas y de oposición, respeto de las normas del juego por encima del resultado	
Material:	Ninguno	
Metodología:	Asignación de tareas, resolución de problemas y descubrimiento guiado	
Agrupamiento:	Parejas, 5 grupos, tríos, 6 grupos	
FASE INICIAL	<p>Tocar espalda: los alumnos se colocan por parejas, el objetivo del juego consiste en tocar la espalda del compañero sin ser tocados.</p>	
	<p>El gusano: se distribuyen los alumnos en 4 gusanos compuestos por 5 miembros cada uno. Otros cuatro alumnos estarán libres e intentarán tocar al último miembro que compone el gusano. Cualquiera de los gusanos pueden cooperar entre sí juntándose (el primer miembro del gusano se puede acoplar al último de otro haciéndose más grande), de tal manera que se dificulte la acción de los cuatro alumnos sueltos. Cuando uno de los alumnos que van sueltos toca al último, se une al gusano intercambiando el rol con el primer miembro que compone el gusano.</p>	
FASE PRINCIPAL	<p>Lucha de lagartijas: los alumnos se colocarán por tríos y en la posición de cuadrupedia. Uno de ellos ejercerá la función de juez y los otros dos tratarán de tocarse las manos entre sí evitando ser tocados. Cuando se llegue a cinco toques se cambiarán los roles de tal manera que todos pasen por el rol de juez y luchador.</p>	
	<p>Virus veneno por parejas: los alumnos se colocan por parejas, una de ellas es el virus y el resto están libres en un espacio reducido. La posición de los virus será en cuadrupedia con los hombros pegados mientras que las parejas libres irán agarradas por las manos. El objetivo del virus es tocar alguna parte del cuerpo de los alumnos libres para que se unan a ellos en el rol de virus.</p>	
VUELTA A LA CALMA	<p>El pistolero: los alumnos se colocan por parejas enfrentados entre sí. Cada alumno juntará sus manos por las palmas y a su vez tocarán la punta de los dedos del compañero. El pistolero intentará tocar las manos del compañero que las retirará sin despegarlas evitando ser pillado. Cambio de rol cuando el pistolero le toque las manos.</p>	
	<p>El pistolero ciego: la misma colocación del juego anterior pero ambos miembros llevarán los ojos vendados y además cuentan con la colaboración de un ayudante. El papel del ayudante será avisar a su compañero mediante un toque en la espalda del momento de ejecutar la acción de las manos (tocar y/o retirar), en el caso del pistolero deberá intentar tocar las manos del compañero que le indique su ayudante según el hombro que le haya tocado.</p>	

Nº SESIÓN: 4 de 7	"JUEGOS CON IMPLEMENTOS"	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás 	
Contenidos:	Juegos con implementos, utilización del material con seguridad, valoración de la importancia de la cooperación para el objetivo común	
Material:	Espada de gomaespuma, picas y sogas	
Metodología:	Asignación de tareas, resolución de problemas y descubrimiento guiado	
Agrupamiento:	Gran grupo, parejas, grupos de 4,	
FASE INICIAL	<p>Tula abrazo: Juego del "STOP", pero para salvar hay que dar un abrazo al compañero que está en posición de STOP.</p>	
FASE PRINCIPAL	<p>Los mosqueteros: Por parejas, cada uno con una espada (puede ser comprada o en su defecto churros de piscina, gomas de fontanería). En un espacio determinado, sin salir de él intentan tocar el mayor número de veces al adversario.</p> <p>Esgrima con ayudante: Se realiza un pasillo o calle en el que deberán luchar dos alumnos/as con sus espadas. A los lados, uno en un lado y otro en el otro, se colocarán un ayudante de cada uno de ellos. La misión de éstos es parar con sus manos el ataque del contrario hacia su compañero.</p> <p>Las moscas: Uno sentado, con las manos en la boca imitando el zumbido de las moscas. El otro con las manos encima de los cuádriceps del compañero. Cuando el primero para de hacer el ruido intenta golpear una o las dos manos del contrario. Si le da, sigue haciendo de "mosca". Si no, se cambian los roles.</p> <p>Moscas, moscón y matamoscas: El objetivo que todas las moscas sean cazadas por los matamoscas. Por lo tanto, habrá alumnos/as que hagan de cazamoscas (según número de alumnos/as) que llevan un "churro". El resto serán moscones (con pica) y moscas. Las moscas se desplazan por el espacio, los cazamoscas las persiguen. Si consiguen tocarles con el implemento, la mosca queda zumbando y saltando en el sitio. Las moscas entre sí pueden salvarse abriéndole las alas una a la otra. El moscón, que lleva una pica, podrá tocar a los cazamoscas y las convertirá en moscas, arrojando el implemento al suelo. Este implemento que está en el suelo lo podrá coger cualquier mosca convirtiéndose así en matamoscas.</p>	
VUELTA A LA CALMA	<p>Sokatira parejas: Uno contra uno con una cuerda intentan llevar al compañero a su campo.</p> <p>Sokatira por equipos: Dos equipos. Uno a cada lado de la cuerda. A la señal, cada equipo intenta arrastrar al equipo contrario para arrastrarlo hacia su campo.</p>	

Nº SESIÓN: 5 de 7	"JUEGO CON IMPLEMENTOS II"	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias cooperativas para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás 	
Contenidos:	Juegos con implementos, participación en las actividades ajustando sus estrategias de juego, respeto a los compañeros	
Material:	Pañuelos, pelotas de gomaespuma, colchonetas, quitamiedos, petos, bancos suecos	
Metodología:	Asignación de tareas, resolución de problemas y descubrimiento guiado	
Agrupamiento:	2 grupos, tríos, 3 grupos	
FASE INICIAL	<p>El conejo ciego: se divide la clase en dos grupos. Cada grupo se divide por parejas y se distribuyen en un extremo del campo. Su función será intentar golpear con el balón al conejo que llevará los ojos vendados. La función del conejo será cruzar de lado a lado el campo sin ser tocado, para ello contará con un ayudante que tendrá la función de interceptar con su cuerpo las pelotas lanzadas.</p>	
	<p>El conejo y sus ayudantes: se divide la clase en dos equipos: equipo de lanzadores y equipo del conejo. La función de los lanzadores es golpear al conejo con las pelotas de gomaespuma, no pudiendo entrar dentro de la zona delimitada. La función del conejo será cruzar de lado a lado el campo cogiendo algunos objetos distribuidos por el suelo. La función del ayudante será interceptar con su cuerpo las pelotas dirigidas al conejo mientras que el resto de compañeros del conejo cooperarán con él lanzando los balones lo más lejos posibles del área de lanzamiento. Ganará el equipo que menos toques reciba su conejo.</p>	
FASE PRINCIPAL	<p>El derribo: se divide la clase en tríos. Cada grupo tiene una colchoneta en la cual se subirá uno de los miembros. Los otros dos intentarán derribarle moviendo la colchoneta. Cuando se caiga cambian de roles pasando todos por los diferentes roles.</p>	
	<p>Tiramos al monigote: se distribuye la clase en tres equipos. Dos equipos se colocan alrededor del quitamiedos e intentarán tirar al monigote (miembro del tercer equipo subido encima del quitamiedos) moviendo el quitamiedos. El equipo del monigote intentará separar del quitamiedos a los miembros de los otros equipos para conseguir que su monigote continúe de pie el mayor tiempo posible. Si consiguen derribarlo en menos de 30 segundos los dos equipos conseguirán un punto, si no lo consiguen el punto será para el equipo del monigote. Cada medio minuto cambio de roles.</p>	
VUELTA A LA CALMA	<p>La escalera: Todos los alumnos se suben encima de tres bancos. El objetivo del juego es conseguir colocarse según su altura de mayor a menor cooperando entre sí para no caerse del banco. En caso de caerse del banco irán acumulando puntos negativos, si llegan a cinco tendrán una penalización colectiva.</p>	

Nº SESIÓN: 6 de 7	"SESIÓN DE EVALUACIÓN"	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un juego cooperativo a partir de un juego de lucha • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás 	
Contenidos:	Juegos cuerpo a cuerpo, golpear y marcar y con implementos, participación en las actividades de evaluación utilizando los conocimientos aprendidos, reflexión de los resultados obtenidos	
Material:	Espadas de gomaespuma	
Metodología:	Asignación de tareas, resolución de problemas y descubrimiento guiado	
Agrupamiento:	Gran grupo, parejas, grupos de 4	
FASE INICIAL	<p>Dionisio: los niños se desplazan por el espacio y a la voz del maestro de "Dionisio, pie que veo pie que piso", el objetivo del juego es intentar pisar el pie del compañero evitando ser pisados.</p>	
	<p>Baile de los negritos: gran grupo en círculo agarrados de las manos. El objetivo del juego es pisar los pies de los compañeros de su izquierda y su derecha evitando que se rompa el círculo. Cuando esto ocurra, cada uno de los miembros donde se haya roto el círculo deberá dar cinco abrazos a compañeros.</p>	
FASE PRINCIPAL	<p>Los mosqueteros: Por parejas, cada uno con una espada (puede ser comprada o en su defecto churros de piscina, gomas de fontanería). En un espacio determinado, sin salir de él intentan tocar el mayor número de veces al adversario.</p>	
	<p>Esgrima con ayudante: Se realiza un pasillo o calle en el que deberán luchar dos alumnos/as con sus espadas. A los lados, uno en un lado y otro en el otro, se colocarán un ayudante de cada uno de ellos. La misión de éstos es parar con sus manos el ataque del contrario hacia su compañero.</p>	
VUELTA A LA CALMA	<p>Reflexión final de los alumnos en la cual se propone buscar estrategias cooperativas a partir del juego del Pulso Gitano.</p> <p>Pautas que se ofrecen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material libre uso • Es necesario la ayuda entre compañeros • Seguridad • Mantener aspectos básicos del juego (agarre, objetivo...) 	

Nº SESIÓN: 7 de 7	"TÍTULO DE SESIÓN" (opcional)	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Poner en práctica los juegos elaborados por los alumnos • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Respetar las actuaciones de los demás manifestando actitudes de cooperación 	
Contenidos:	Juegos propuestos por los alumnos, participación en las actividades propuestas por los compañeros, respeto a todas las propuestas	
Material:	Según las necesidades del alumnado	
Metodología:	Asignación de tareas, resolución de problemas y descubrimiento guiado	
Agrupamiento:	Parejas y según necesidades de los juegos del alumnado	
FASE INICIAL	<p>- Pulso Gitano: se juega por parejas, los pies derechos de cada alumno están pegados uno contra otro, se cogen de la mano derecha. El objetivo es hacer mover el pie del compañero empujando o tirando de la mano.</p>	
FASE PRINCIPAL	<p>Se irán realizando los juegos que los alumnos propusieron en la anterior sesión por grupos siempre y cuando respondieran a las condiciones estipuladas.</p>	
VUELTA A LA CALMA	<p>Se reflexionará en cada uno de los juegos para ver si éstos respondían a lo que se pedía, cómo poder mejorarlos o variaciones de los mismos para hacerlos más dinámicos y/o diferentes.</p>	

GRUPO DE TRABAJO DE EDUCACIÓN FÍSICA CAP TUDELA

4.6. - EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Interioriza y utiliza estrategias de cooperación con los compañeros para lograr el objetivo común
2. Entiende las actividades de lucha como actividades de desafío personal por encima de la rivalidad existente
3. Adquiere y pone en práctica la capacidad necesaria para añadir estrategias de cooperación a partir de un juego de lucha.
4. Adecua sus actuaciones ajustando las estrategias necesarias en cada juego
5. Participa activamente en las actividades
6. Muestra actitudes de respeto y juego limpio
7. Utiliza el material de forma adecuado en los momentos establecidos

EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA:

* ESCALA DE VALORACIÓN PARA EVALUAR LA UNIDAD DIDÁCTICA POR PARTE DEL PROFESOR.

UNIDAD DIDÁCTICA:					
PROFESOR:				FECHA:	
CRITERIO	Valoración				Cambio que se propone
	1	2	3	4	
CRITERIO DE ADECUACIÓN					
Al contexto					
A los alumnos					
CRITERIO DE VALIDEZ					
De los objetivos					
De la competencias					
De los contenidos					
De las actividades					
De los criterios, instrumentos y momentos de evaluación					
De las decisiones metodológicas y didácticas.					
De los recursos utilizados					
De la atención a la diversidad					
CRITERIO DE VIABILIDAD					
Grado de ejecución					
Cumplimiento de la UD.					



EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS DE LA UNIDAD



INSTRUCCIONES:

Tu opinión es importante para tu profesor/a. Rodea con un círculo la respuesta apropiada.

✓ ¿Crees que se han conseguido los objetivos propuestos en la U.D.?

Todos- algunos- bastantes- ninguno

✓ ¿Ha sido el profesor una ayuda para ti?

Si- No- A veces

✓ ¿Te han parecido divertidas y agradables las sesiones?

Si- No- A veces

✓ ¿Qué sesión te ha gustado más? ¿Por qué?

✓ ¿Qué te ha gustado menos de las sesiones? ¿Por qué?

✓ Elige el aspecto o aspectos que menos te han gustado de las sesiones:

Actividades - El material - La organización - El profesor - El compañerismo -

Ninguno

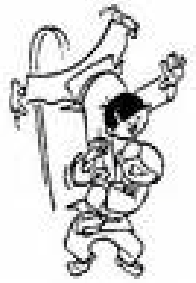
✓ Los compañeros y compañeras ¿te han ayudado en las sesiones?

Si- No- A veces

✓ ¿Has echado algo en falta? Si- NO. ¿Qué?



EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE:



TEST DE LA UNIDAD

1. ¿Qué crees que son los juegos cooperativos?

- Juegos en los que participamos todos, jugamos con otros y no contra los otros.
- Juegos en los que participo individualmente y el triunfo no lo comparto con nadie.
- Juegos en los que hay peleas, rivalidad y oposición para ganar.

2. ¿Qué crees que son los juegos de oposición?

- Juegos en los que participamos todos jugamos con otros y no contra los otros.
- Juegos en los que hay una rivalidad constante y siempre gana uno.
- Juegos en los que sólo participamos nosotros.

3. ¿Cuál de estas tres situaciones te parecen no cooperativas?

- Un partido de tenis uno contra uno.
- Marcar un gol con mi equipo.
- Meter una canasta después de 5 pases entre todos los componentes del equipo.

4. Clasifica estos juegos según sean actividades de oposición o cooperación, rodeando de azul las de cooperación y de rojo las de oposición.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> "Dionisio" | <input type="checkbox"/> "Esgrima con ayudante" |
| <input type="checkbox"/> "Baile de los negritos" | <input type="checkbox"/> "Las tortugas" |
| <input type="checkbox"/> "Los mosqueteros" | <input type="checkbox"/> "Cazatortugas" |

5. Explica un juego de lucha y un juego de cooperación que hayamos practicado en clase.

HOJA DE OBSERVACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA "JUGAMOS LUCHAMOS Y COOPERAMOS"

CRITERIOS 	Interioriza y utiliza estrategias de cooperación con los compañeros para lograr el objetivo común			Entiende las actividades de lucha como actividades de desafío personal por encima de la rivalidad existente			Adquiere y pone en práctica la capacidad necesaria para añadir estrategias de cooperación a partir de un juego de lucha			Adecua sus actuaciones ajustando las estrategias necesarias en cada juego			Participa activamente en las actividades			Muestra actitudes de respeto y juego limpio			Utiliza el material de forma adecuada en los momentos establecidos			OBSERVACIONES
ALUMNOS 	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV	S	N	AV				
ALUMNO 1																						
ALUMNO 2																						
ALUMNO 3																						
ALUMNO 4																						
ALUMNO 5																						
ALUMNO 6																						
ALUMNO 7																						
ALUMNO 8																						
ALUMNO 9																						
ALUMNO 10																						
ALUMNO 11																						
ALUMNO 12																						
ALUMNO 13																						
ALUMNO 14																						
ALUMNO 15																						
ALUMNO 16																						
ALUMNO 17																						

GRUPO DE TRABAJO DE EDUCACIÓN FÍSICA CAPTUDÉA

5. Conclusiones

Tras la elaboración de la Unidad Didáctica, "Jugamos, luchamos y cooperamos", hemos reflexionado sobre el trabajo, y nos hemos dado cuenta, por un lado de que es un enfoque distinto y novedoso a lo trabajado en Educación Física, y por otro, observamos que el resultado es eminentemente teórico, lo cual creemos que es un hándicap, sobre todo para una posterior puesta en práctica, debido a que muchas de las actividades propuestas no han sido llevadas a cabo, y no tenemos muy clara la reacción de los alumnos ante ellas.

Otro punto que pensamos interesante plasmar en este apartado, es el relativo a la dificultad que hemos tenido para transformar un juego con marcado carácter de oposición en otro cooperativo, ya que ambos términos son antagónicos, y la lógica interna de los distintos juegos (de oposición y de cooperación) es muy dispar. Esta transformación ha sido un proceso en el que en muchas sesiones el juego inicial (de oposición) se parece poco al juego final (cooperativo); no obstante, hemos intentado mantener alguna seña de identidad entre ambos, como nexo de unión.

Por otro lado, otra perspectiva de trabajo interesante sería hacer el proceso inverso, es decir, buscar un juego cooperativo y convertirlo en un juego de oposición, ante lo cual creemos que tendríamos las mismas dificultades, aunque el enfoque podría tener un razonamiento más pedagógico, basándonos en que al ya conocer el niño las características del juego cooperativo, dichas características, sobre todo a nivel de actitud, podrían beneficiar el resultado final del juego de oposición.

Por último, decir que la investigación y reflexión a la hora de modificar los juegos, que hemos llevado a cabo en la confección de esta Unidad Didáctica, es un aspecto muy interesante a tener en cuenta, ya que nos ha hecho replantearnos nuestra labor docente como maestros de Educación Física, buscando actividades nuevas motivadoras para los alumnos y para los maestros.