

**UNIDAD DIDÁCTICA:**

**JUEGOS PRE-  
DEPORTIVOS/JUEGOS  
COOPERATIVOS**



## ÍNDICE

Justificación	3
Contexto	3
Objetivos	4
Metodología	4
Temporalización	5
Sesiones	6

## **1. JUSTIFICACIÓN**

En esta propuesta de intervención, se trabajará la unidad didáctica relacionada con juegos pre-deportivos/juegos cooperativos. A través de las diferentes sesiones, haremos ver al alumnado las diferencias entre un tipo de juegos y otros, así como los cambios de conducta producidos y ver la importancia de trabajar en equipo.

Las primeras sesiones irán destinadas a la realización de juegos pre-deportivos, basados en su mayor parte en juegos de ataque y defensa, ya que queremos introducir al alumnado a la formación de equipos y la búsqueda de estrategias para realizar los juegos. Este tipo de juegos serán juegos modificados y adaptados de otros deportes.

Las últimas sesiones, irán dedicadas a la realización de juegos cooperativos, con el fin de que los alumnos vean la importancia que tiene trabajar en equipo para conseguir objetivos o metas propuestas y donde vean cómo en las sesiones anteriores de juegos pre-deportivos también tenían que cooperar dentro del equipo al que pertenecían para el desarrollo positivo del juego.

## **2. CONTEXTO**

Esta propuesta de intervención va dirigida al alumnado de 5º de Educación Primaria del CEIP Gloria Fuertes en Tudela de Duero. Para su elaboración, se ha seguido la normativa vigente actual LOMCE, así como las indicaciones del profesor/ tutor de prácticas queriendo trabajar este tipo de contenidos según su programación escolar del curso 2016/2017.

El grupo-clase está formado por un total de 20 alumnos/as, de los cuáles 8 son chicos y 12 son chicas con edades comprendidas entre 10-11 años.

Contamos con un grupo donde nadie posee ningún problema de discapacidad motora que afecte al área de Educación Física en el que estamos trabajando.

La clase es muy movida, pero contamos con un grupo donde la mayoría de ellos, no destacan en este campo de la Educación Física, siendo de un nivel medio en torno a habilidades físicas.

Los chicos, aunque son de número reducido con respecto al número total de clase, son muy movidos y destacan dos de ellos que son muy competitivos. Por su parte, las chicas son más paradas y calladas, pero realizan las actividades de manera positiva.

Aun así, la mayoría del grupo presenta buenas sensaciones y predisposición para realizar cualquier tipo de actividad física y aprender.

### **3. OBJETIVOS**

Como objetivo general que abarca todos los contenidos que vamos a trabajar a lo largo de la propuesta de intervención, presentamos el siguiente:

- Realizar diferentes actividades pre-deportivas y cooperativas para hacer ver a los alumnos los cambios de conducta producidos.

Como objetivos específicos, se señalarán dentro de cada sesión.

### **4. METODOLOGÍA**

La metodología utilizada debe tener en cuenta los objetivos, los contenidos y la secuencia de tareas de enseñanza-aprendizaje elegidas.

Se seguirá una metodología activa y participativa durante todo el proceso de intervención, intentando obtener la mayor participación del alumnado, así como la adquisición de diferentes vivencias y sobre todo aprendizajes.

Se buscará en todo momento la participación activa del alumnado, así como la puesta en común y el trabajo en equipo.

Se busca que el alumnado adquiera un aprendizaje significativo y obtengan variedad de nuevos conocimientos que puedan aplicar en un futuro. Por lo que, los contenidos teóricos serán explicados de forma oral, haciéndolo lo más dinámico posible, en base de repeticiones y ejemplificaciones. Después, el alumnado lo pondrá en práctica donde pueda aplicar la teoría a la práctica.

Para garantizar el aprendizaje de los alumnos, los contenidos serán trabajados en cada sesión. Antes de empezar cada sesión (donde los alumnos explicaran y reflexionaran sobre los contenidos trabajados anteriormente), se realizará resumen de las sesiones y contenidos trabajados anteriormente. De esta manera, garantizaremos que los contenidos trabajados hayan quedado claros y que el alumnado no tenga ninguna duda, sobre todo en aquellos contenidos que tengan mayor dificultad.

Además, se trabajará una metodología globalizadora y socializadora, donde el alumnado comprenda que todos son un grupo unido y que gracias al apoyo y ayuda de todos los compañeros, los resultados serán mucho más positivos.

Todas las sesiones comienzan con la presentación de la sesión que se va a trabajar ese día, continuando con un juego de activación.

A continuación, se procederá a la explicación de las actividades que se van a trabajar.

Posteriormente, se llevará a cabo la parte principal de la sesión donde se desarrollarán las actividades propuestas para cada sesión, explicando con detalle la realización de cada actividad, haciendo ver al alumnado la importancia de cada actividad que va a realizar y cómo está aplicando la teoría dada anteriormente a la práctica. Además, entre cada actividad o ejercicio, se realizarán pequeñas reflexiones donde se busca la participación del alumnado y comprobar que el alumnado tiene los contenidos claros.

Finalmente, en la parte final y vuelta a la calma de cada sesión, se realizará un feed-back donde el alumnado pueda aportar sus opiniones y sentimientos de cara a cómo se han sentido a lo largo de la sesión, así como las dificultades surgidas y de qué manera han sido capaces de resolverlo.

## **5. TEMPORALIZACIÓN**

La temporalización de nuestra Unidad Didáctica comprende 4 semanas desarrolladas en los meses de abril y mayo de 2017 dentro de las cuáles, las cuatro primeras sesiones de la unidad se trabajarán juegos pre-deportivos y las cuatro últimas irán destinadas a juegos cooperativos.

A continuación se presenta la temporalización de la unidad:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
17-21 ABRIL	Juegos pre-deportivos		Juegos pre-deportivos		Juegos pre-deportivos
24-28 ABRIL	Festivo		Juegos pre-deportivos		Actividad escolar
1-5 MAYO	Festivo		Juegos cooperativos		Actividad escolar
8-12 MAYO	Juegos cooperativos		Juegos cooperativos		Juegos cooperativos

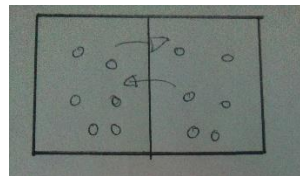
Tabla 1: Temporalización de la propuesta de intervención.

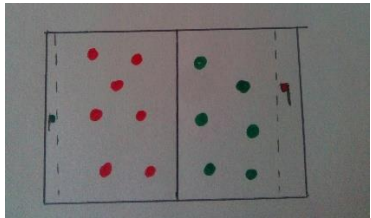
## 6. SESIONES

Como hemos citado anteriormente, todas las sesiones siguen la misma estructura. Con una parte inicial presentando los contenidos a trabajar y un juego de activación para accionar al alumnado, una parte principal donde se desarrollará las actividades en las que queremos mostrar más hincapié y una parte final con una vuelta a la calma, feed-back y cierre de la sesión en la medida que el tiempo lo permita. Debido al tiempo estimado para las clases, la parte final sólo puede ir destinada a recoger el material y a dar un pequeño feed-back, sin poder realizar ningún tipo de juego de vuelta a la calma, ya que la mayoría de las sesiones son de escasos 45 minutos.

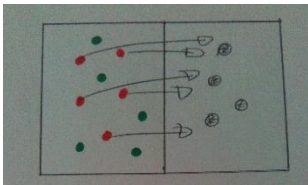
Todas las sesiones están adaptadas al tiempo estimado para cada sesión, realizando las que más tiempo llevan de explicación y preparación de material en las sesiones de 60 minutos y dejando las actividades más sencillas y cortas en las sesiones de 45 minutos. De esta manera, podremos optimizar el tiempo lo máximo posible y realizar la mayor parte de las actividades previstas para cada sesión.

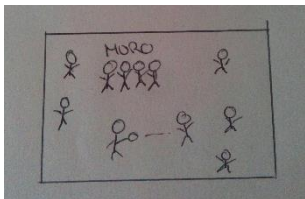
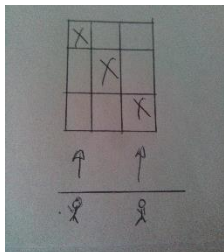
A continuación, se desarrollará la Unidad Didáctica con todas las sesiones planificadas y detalladas.

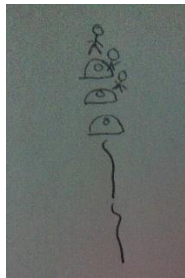

Nº sesión: 1	Unidad Didáctica: Juegos pre - deportivos	Temporalización: 45´	Curso: 5º
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Iniciar la unidad didáctica de juegos pre – deportivos.</li><li>• Aplicar habilidades básicas en situaciones de juego.</li><li>• Desarrollar la capacidad motriz de lanzar y recepcionar.</li></ul>		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Habilidades motrices: lanzar, desplazarse y recepcionar.</li></ul>	
Material: balones de diferentes tamaños, conos, petos			
<b>Juego de activación:</b> Cadeneta <p>Una persona se la queda y tiene que pillar al resto de compañeros. Cuando alguien es pillado, coge de la mano al compañero y juntos van pillando al resto de compañeros. Las personas se van uniendo y cuando haya cuatro personas unidas pillando, la cadeneta se rompe en dos personas.</p> <b>Juegos principales:</b> <p><u>Vaciar el campo:</u> cada equipo en su campo sin pasarse de los límites tiene una serie de balones. El juego consiste en lanzar las pelotas que haya en mi campo al campo del equipo contrario e intentar que el equipo contrario tenga el mayor número de pelotas en su campo. El juego termina cuando el profesor corta el juego.</p> <p><u>10 pases:</u> en una zona delimitada y mediante dos grupos, un equipo tiene que pasarse la pelota, intentando conseguir 10 pases seguidos sin que el balón caiga al suelo y sin que el equipo contrario intercepte el balón. El equipo contrario tiene que intentar interceptar el balón para empezar a contar los pases y conseguir el objetivo. El equipo que consiga realizar</p>			
Observaciones:			

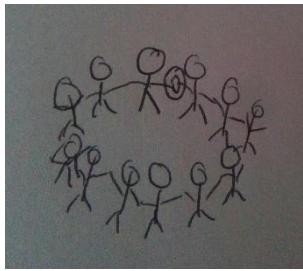
Nº sesión: 2	Unidad Didáctica: Juegos pre - deportivos	Temporalización: 60´	Curso: 5º
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar diferentes técnicas y tácticas individuales y en grupo.</li><li>• Desarrollar las capacidades de correr, lanzar y recepcionar.</li></ul>		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Habilidades motrices: correr, lanzar y recepcionar.</li><li>• Utilización de diferentes técnicas y tácticas dentro de un juego.</li></ul>	
Material: aros, pañuelos, picas, petos			
<p><b>Juego de activación:</b> Pelota sentada.</p> <p>Mediante una pelota, cuando una persona da a otra se sienta en el suelo y puede salvarse y volver a jugar si un compañero le salva pasando la pelota o interceptando la pelota.</p> <p><b>Juegos principales:</b></p> <p><u>Pañuelo:</u> Todos los participantes tienen un pañuelo y se lo colocan en cualquier parte del cuerpo. La única condición es que el pañuelo tiene que estar a la vista. El juego consiste en intentar quitar los pañuelos.</p> <p><u>Atrapa la bandera:</u> Mediante dos equipos, cada equipo posee una bandera que se situará en una zona delimitada en el campo. El juego consiste en conseguir llegar a coger la bandera. Para ello, los equipos tienen que intentar entrar en el campo contrario para llegar a atrapar la bandera. Si estas en el campo del contrario, los contrincantes pueden pillarte y tienes que quedarte quieto hasta que un compañero te salva.</p>			
Observaciones:			

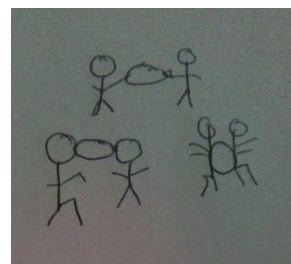
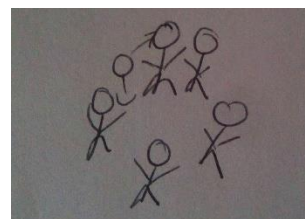



Nº sesión: 3	Unidad Didáctica: Juegos pre - deportivos	Temporalización: 45´	Curso: 5º
Objetivos:		Contenidos:	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar las capacidades motrices de correr, lanzar, recepcionar.</li><li>• Utilizar diferentes técnicas y tácticas en equipo.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Habilidades motrices: correr, lanzar y recepcionar.</li><li>• Utilización de diferentes técnicas y tácticas dentro de un juego.</li></ul>	
Material: balones, aros, petos			
<b>Juego de activación:</b> Cañoneros			
Una persona con un balón tiene que intentar dar a los demás compañeros. Al que le den se les une como cañonero y así sucesivamente hasta que todos los participantes se hayan convertido en cañoneros y tengan el rol de lanzar el balón.			
<b>Juegos principales:</b>			
<u>Movemos los balones:</u> Consiste en dividir a la clase en dos grupos diferenciados. El grupo que comienza, equipo atacante, dispone de 4 balones. Deberán intentar alcanzar el campo contrario con todos los balones por medio de pases entre sus integrantes. El equipo que no dispone de balones tratará de interceptarlos lo antes posible. Si un balón es interceptado se retira del terreno de juego y así sucesivamente hasta que el equipo se quede sin balones. Cuando esto suceda los equipos se intercambian los papeles. Cuando se tiene el balón no se puede mover.			
Observaciones:			

Nº sesión: 4	Unidad Didáctica: Juegos pre - deportivos	Temporalización: 60´	Curso: 5º
Objetivos:		Contenidos:	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar las capacidades motrices de correr, lanzar, recepcionar.</li><li>• Utilizar diferentes técnicas y tácticas en equipo.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Habilidades motrices: correr, lanzar y recepcionar.</li><li>• Utilización de diferentes técnicas y tácticas dentro de un juego.</li></ul>	
Material: pelotas/balones, aros, petos, conos			
<b>Juego de activación:</b> Muro			
<p>Dos personas tienen que intentar dar con la pelota a los compañeros. Cuando te dan con la pelota tienes que quedarte quieto sin moverte. Según se va eliminando, las personas eliminadas tienen que juntarse e ir formando un muro. Las personas no eliminadas pueden esconderse detrás del muro.</p>			
<b>Juegos principales:</b>			
<p><u>3 en raya:</u> Juego del 3 en raya tradicional. El tablero está compuesto por 9 aros colocados formando un tablero de 3x3. Las fichas son petos. Los jugadores tienen que salir desde una línea e ir corriendo hacia el tablero para colocar un peto. Así sucesivamente hasta formar el tres en raya.</p>			
<p><u>Canasta móvil:</u> Mediante dos equipos, un número de personas hace de canasta con un aro. El equipo atacante deberá mover la pelota e intentar meter la pelota dentro del aro. El equipo defensor deberá robar la pelota.</p>			
Observaciones:			

Nº sesión: 5	Unidad Didáctica: Juegos cooperativos	Temporalización: 60´	Curso: 5º
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar las habilidades y destrezas motrices básicas para superar un reto planteado.</li><li>• Valorar el trabajo cooperativo, asumiendo la participación de todos los integrantes del grupo.</li><li>• Concienciar al alumnado de la necesidad de trabajar en grupo para conseguir superar los retos o problemas planteados.</li></ul>		<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollo de habilidades motrices.</li><li>• Trabajo cooperativo como forma de superar retos.</li></ul>	
Material: cuerdas, bases, pañuelos, bancos, sillas, picas, aros, conos			
<b>Juego de activación:</b> Cañoneros <p>Una persona con un balón tiene que intentar dar a los demás compañeros. Al que le den se les une como cañonero y así sucesivamente hasta que todos los participantes se hayan convertido en cañoneros y tengan el rol de lanzar el balón.</p> <b>Juegos principales:</b> <p><u>El río contaminado:</u> El grupo debe llegar de un punto a otro sin tocar el suelo y utilizando el material disponible del que dispongan. Si algún material o algún integrante del grupo toca el suelo, deben empezar de nuevo. Como variante, además de cruzar el río con los materiales, deben transportar una pelota grande sin que caiga al suelo.</p> <p><u>El tren ciego:</u> a través de un espacio determinado, se colocan numerosos objetos a modo de obstáculos (ladrillos, conos, aros...). El grupo se coloca en fila india agarrándose de los hombros del de delante, y llevan todos los ojos tapados. Un compañero se situará delante de la fila y tendrá que conducir al grupo. Como variante, el compañero que dirige al grupo se coloca detrás y no puede hablar, a través de señas deberá pasar la información por toda la fila.</p>		 	
Observaciones:			

Nº sesión: 6	Unidad Didáctica: Juegos cooperativos	Temporalización: 60 ´	Curso: 5º
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar las habilidades y destrezas motrices básicas para superar un reto planteado.</li><li>• Valorar el trabajo cooperativo, asumiendo la participación de todos los integrantes del grupo.</li><li>• Concienciar al alumnado de la necesidad de trabajar en grupo para conseguir superar los retos o problemas planteados.</li></ul>		<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollo de habilidades motrices.</li><li>• Trabajo cooperativo como forma de superar retos.</li></ul>	
<b>Material:</b> Ninguno			
<b>Juego de activación:</b> Corta hilos <p>Juego como el pilla-pilla, pero se diferencia en que cuando vas a pillar una persona, y otra persona corta el pase, tienes que ir a pillar a la persona que ha cortado.</p> <p><b>Juegos principales:</b></p> <p><u>Aros cooperativos:</u> Los alumnos en gran grupo se colocan en círculo dados de las manos y el maestro coloca 8-10 aros entre diferentes alumnos. El reto es que, sin soltarse de las manos, tienen que conseguir que los aros den una vuelta completa al círculo en sentido contrario a las agujas del reloj. Para ello, cada alumno tiene que pasarse el aro desde su brazo izquierdo hasta el derecho sin soltarse de las manos de los compañeros que tiene al lado.</p> <p><u>Formando figuras:</u> mediante diferentes aros colocados por el espacio, el alumnado se moverá por los aros hasta que el docente de la señal. Cuando el docente de la señal, dirá una figura y se formarán grupos de 4-5 personas juntándose las personas que estén más cercanas en los aros. Como variante: todo el grupo tiene que realizar en conjunto la misma figura. Para ello, solo pueden desplazarse por dentro de los aros e ir moviendo los aros si están libres hasta juntarse el grupo entero.</p>			
<b>Observaciones:</b>			

Nº sesión: 7	Unidad Didáctica: Juegos cooperativos	Temporalización: 45 ´	Curso: 5º
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar las habilidades y destrezas motrices básicas para superar un reto planteado.</li><li>• Valorar el trabajo cooperativo, asumiendo la participación de todos los integrantes del grupo.</li><li>• Concienciar al alumnado de la necesidad de trabajar en grupo para conseguir superar los retos o problemas planteados.</li></ul>		<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollo de habilidades motrices.</li><li>• Trabajo cooperativo como forma de superar retos.</li></ul>	
<b>Material:</b> Globos			
<b>Juego de activación:</b> Muro <p>Dos personas tienen que intentar dar con la pelota a los compañeros. Cuando te dan con la pelota tienes que quedarte quieto sin moverte. Según se va eliminando, las personas eliminadas tienen que juntarse e ir formando un muro. Las personas no eliminadas pueden esconderse detrás del muro.</p> <b>Juegos principales:</b> <p><u>Transportamos un globo.</u> Primero por parejas, la pareja tiene que transportar el globo de un sitio a otro sin que caiga al suelo. como variante, se va añadiendo participantes formando grupos y todo el grupo tiene que transportar el globo de un sitio a otro, guardando el círculo del grupo y sin que la misma persona toque el globo dos veces.</p> <p><u>Globo en el aire:</u> los jugadores se sitúan por el espacio. Se lanza un globo al aire y el juego consiste en que el globo no toque el suelo hasta que todos los participantes hayan tocado el globo. Una vez que un jugador toca el globo se sienta. Como variante: los participantes están sentados y cuando tocan el globo se levantan. Objetivo: conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.</p>		 	
<b>Observaciones:</b>			

Nº sesión: 8	Unidad Didáctica: Juegos cooperativos	Temporalización: 45´	Curso: 5º
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar las habilidades y destrezas motrices básicas para superar un reto planteado.</li><li>• Valorar el trabajo cooperativo, asumiendo la participación de todos los integrantes del grupo.</li><li>• Concienciar al alumnado de la necesidad de trabajar en grupo para conseguir superar los retos o problemas planteados.</li></ul>		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollo de habilidades motrices</li><li>• Trabajo cooperativo como forma de superar retos.</li></ul>	
Material: ninguno			
<b>Juego de activación:</b> Cañoneros <p>Una persona con un balón tiene que intentar dar a los demás compañeros. Al que le den se les une como cañonero y así sucesivamente hasta que todos los participantes se hayan convertido en cañoneros y tengan el rol de lanzar el balón.</p> <b>Juegos principales:</b> <p><u>Réord:</u> este juego consiste en que toda la clase tiene que intentar batir el récord que le mande el profesor. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• el profesor dice que todo el grupo tiene que correr unido y todos los participantes tienen que tocar al menos a un compañero</li><li>• todos los participantes del grupo tienen que desplazarse sin tocar el suelo</li><li>• todos los participantes del grupo tienen que intentar hacer reír al profesor</li></ul> <p><u>Las jarras:</u> por parejas sentados espalda con la espalda, la pareja se agarra por los codos. Cuando el profesor lo indique, las parejas tienen que intentar levantarse en la misma posición sin apoyar las manos en el suelo. Una vez que lo consigan, se irán uniendo a otras parejas para realizar el mismo ejercicio; así hasta que el grupo-clase lo consiga.</p>			
Observaciones:			