

ANEXO I

**FICHAS DE ANÁLISIS DE LA LÓGICA INTERNA Y
EXTERNA DE LAS SITUACIONES MOTRICES
REALIZADAS EN EL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE
LOURDES**

**EDUCACIÓN Y MOTRICIDAD: EL DEBATE ENTRE LA EDUCACIÓN
FÍSICA PÚBLICA Y LA CONCERTADA**

TESIS DOCTORAL PRESENTADA POR

Flavia Franco Carvalho

PARTE I – EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO Y ESTIRAMIENTO

Nº: 1

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: ROTACIONES DE LOS TOBILLOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en colocar una de las piernas delante del cuerpo con la punta del pie apoyada en el suelo y mover el tobillo correspondiente en círculos hacía fuera durante diez segundos. Cambia la pierna que está delante y realiza el mismo movimiento con el otro tobillo.

Finalización: el profesor marca el final para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando el aprendido” (del tema “Mejoramos

nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9).

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

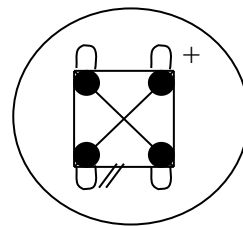
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores- Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Realiza rotaciones hacía el lado derecho con el tobillo derecho, y hacía el lado izquierdo con el tobillo correspondiente	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Realiza rotaciones hacía el lado derecho con el tobillo derecho, y hacía el lado izquierdo con el tobillo correspondiente
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad)- Marca el inicio y el final	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 2

Fechas: 16/04/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: TOBILLOS ADELANTE Y ATRÁS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en apoyar la punta del pie en el suelo, y caer hacia atrás para tocar los talones en el suelo, dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta, utilizando los pies como apoyo.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en una sesión de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de la clase (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de la clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es **veinte segundos (0,34 minutos)**.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

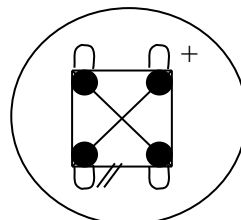
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores- Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Apoya la punta del pie en el suelo, y cae hacia atrás para tocar los talones en el suelo, dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Apoya la punta del pie en el suelo, y cae hacia atrás para tocar los talones en el suelo, dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad)- Marca el inicio y el final	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 3

Fechas: 18/01/10; 16/04/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: TOBILLOS HACÍA LOS LADOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en apoyar la planta del pie en el suelo, y balancearse en un movimiento de ida y vuelta hacia los dos lados (izquierda y derecha).

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en dos sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”), “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

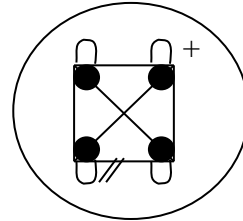
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Apoya la planta del pie en el suelo, y se balancea en un movimiento de ida y vuelta hacia los dos lados (izquierda y derecha) 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Apoya la planta del pie en el suelo, y se balancea en un movimiento de ida y vuelta hacia los dos lados (izquierda y derecha)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 4

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10.

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: ROTACIONES DE LAS RODILLAS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en colocar las manos en las rodillas correspondientes, y mover en círculos las dos rodillas simultáneamente para uno de los lados por diez segundos. Cambiar la dirección y mover las rodillas en círculos por más diez segundos hacía el otro lado.

Finalización: el profesor marca el final para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

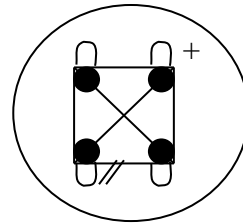
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Realiza rotaciones con las rodillas hacia la derecha, y hacia la izquierda 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Realiza rotaciones con las rodillas hacia la derecha, y hacia la izquierda
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 5

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10.

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: ROTACIONES DE CINTURA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste colocar las manos en el lado correspondiente de la cintura, y mover la cadera en círculos para uno de los lados durante diez segundos. Volver a la posición inicial y mover la cadera por más diez segundos hacía el otro lado.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

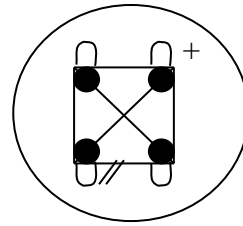
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Realiza rotaciones con la cintura hacia los lados derecho e izquierdo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Realiza rotaciones con la cintura hacia los lados derecho e izquierdo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 6

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: CIRCUNDACIONES CON LOS BRAZOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan los ejercicios a la vez. Los ejercicios consisten en: realizar rotaciones hacía delante alternando los brazos durante diez segundos, y hacía atrás por diez segundos más; y estirar los brazos perpendiculares al cuerpo y balancearlos hacia los dos lados.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es treinta segundos. Sumando un total de **siete minutos y medio** (7,5 minutos), para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

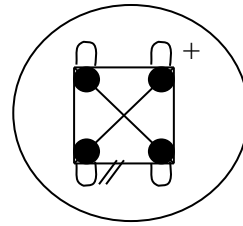
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Realiza rotaciones hacia delante y atrás alternando los brazos; balancea los brazos perpendiculares al cuerpo para los dos lados 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Realiza rotaciones hacia delante y atrás alternando los brazos; balancea los brazos perpendiculares al cuerpo para los dos lados
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 7

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10.

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: MOVER LOS ANTEBRAZOS AGARRANDO EL CODO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan los ejercicios a la vez. El ejercicio consiste en colocar una mano en el codo del brazo opuesto estirado, y mover el antebrazo por debajo y por encima del brazo que sujeta el codo durante diez segundos. Al final de los diez segundos, cambian los brazos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

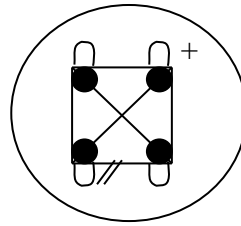
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores- Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Realiza rotaciones con el antebrazo por debajo y por encima del brazo que sujeta el codo	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Realiza rotaciones con el antebrazo por debajo y por encima del brazo que sujeta el codo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad)- Marca el inicio y el final	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante ejecutor todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 8

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: ROTACIONES DE MUÑECAS CON LOS DEDOS ENTRELAZADOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en juntar las palmas de las manos, entrelazar los dedos y mover en círculo las muñecas hacía el lado derecho durante diez segundos, y cambiar la dirección moviéndolas por más diez segundos hacía el lado izquierdo.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

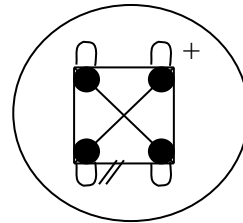
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores- Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Realiza rotaciones con las muñecas hacia los lados derecho e izquierdo	<ul style="list-style-type: none">- Está en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Realiza rotaciones con las muñecas hacia los lados derecho e izquierdo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad)- Marca el inicio y el final	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 9

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: AGARRAR LA PUNTA DEL PIE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en agarrar la punta del pie derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada. Cambia las piernas y se agarra por diez segundos la punta del pie derecho.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

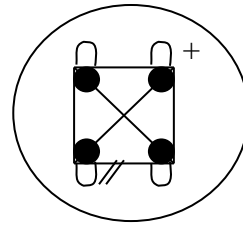
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Agarra la punta del pie derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada, y cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Agarra la punta del pie derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 10

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: AGARRAR EL TOBILLO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en agarrar el tobillo derecho con la misma pierna estirada, y la otra ligeramente flexionada. Cambia las piernas y se agarra por diez segundos el tobillo izquierdo.

Finalización: el profesor marca el final para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

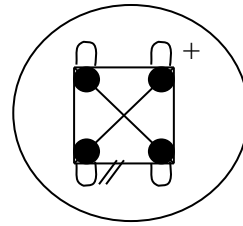
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Agarra el tobillo derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada, y cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Agarra el tobillo derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 11

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: AGARRAR EL EMPEINE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en agarrar el empeine del pie con la misma pierna flexionada detrás del cuerpo y la otra estirada. Cambia las piernas y se agarra por diez segundos el empeine del pie derecho.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

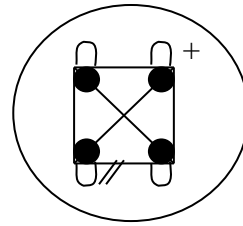
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Agarra el empeine del pie con la misma pierna flexionada detrás del cuerpo y la otra estirada, y cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Agarra el empeine del pie con la misma pierna flexionada detrás del cuerpo y la otra estirada, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 12

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: ABRIR LAS PIERNAS LATERALMENTE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en abrir las piernas lateralmente y flexionar una de las piernas para el lado correspondiente, manteniéndola flexionada durante diez segundos. Volver a la posición inicial y flexionar la otra pierna.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

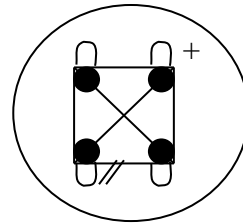
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores- Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Abre las piernas lateralmente y flexiona una de las piernas para el lado correspondiente, y cambia las piernas	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Abre las piernas lateralmente y flexiona una de las piernas para el lado correspondiente, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad)- Marca el inicio y el final	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 13

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: ABRIR LAS PIERNAS ADELANTE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en adelantar una pierna y flexionarla, y atrasar la otra manteniéndola estirada durante diez segundos. Girar el cuerpo a ciento ochenta grados y flexionar la pierna que estaba estirada.

Finalización: el profesor marca el final para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

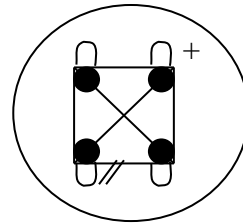
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Adelanta una pierna y la flexiona, y atrasa la otra - Gira el cuerpo a ciento ochenta grados y flexiona la pierna que estaba estirada 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Adelanta una pierna y la flexiona, y atrasa la otra - Gira el cuerpo a ciento ochenta grados y flexiona la pierna que estaba estirada
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 14

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 18/01/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: TIRAR DE LA PALMA DE LA MANO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en estirar el brazo derecho, y tirar de la palma de la mano hacia atrás con la mano opuesta durante diez segundos; y cambiar los brazos manteniendo por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en quince sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cinco minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

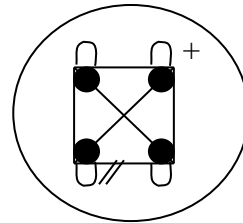
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores- Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Estira el brazo derecho y tirar de la palma de la mano hacia atrás con la mano opuesta, y cambia los brazos	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Estira el brazo derecho y tirar de la palma de la mano hacia atrás con la mano opuesta, y cambia los brazos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante modelo en todo el ejercicio- Marca el inicio y el final	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante ejecutor en todo el ejercicio
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 15

Fechas: 15/03/10; 22/03/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: AGARRAR EL CODO Y ESTIRAR TRÍCEPS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en flexionar el brazo derecho hacia atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda; y agarrar con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo durante diez segundos. Cambiar los brazos, y mantener la postura por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en dos sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Habilidades de campo quemado” (8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

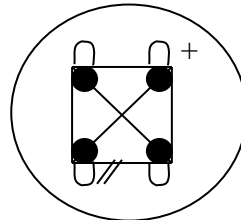
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Flexiona el brazo derecho hacia atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda - Agarra con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo - Cambia los brazos 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Flexiona el brazo derecho hacia atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda - Agarra con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo - Cambia los brazos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 16

Fechas: 14/09/09; 21/09/09; 27/09/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 04/12/09; 11/12/09; 22/03/10; 16/04/10; 30/04/10; 10/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: ENTREMOS PARA FRENTE, A CIMA Y LOS LADOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en entrelazar los dedos de las manos y estirar los brazos hacia adelante, a cima, al lado derecho e izquierdo del cuerpo. Se mantiene diez segundos en cada una de las posturas y pasa a la próxima.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - los alumnos y alumnas y el profesor están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.

- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.

- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en trece sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es treinta segundos. Sumando un total de **seis minutos y medio (6,5 minutos)**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Me enfrento al rival” (4); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (del tema “Salto a la comba”); “Aguantar corriendo” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

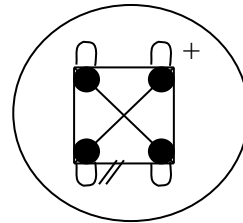
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Entrelaza los dedos de las manos y estira los brazos hacia adelante, a cima, al lado derecho e izquierdo del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes - Entrelaza los dedos de las manos y estira los brazos hacia adelante, a cima, al lado derecho e izquierdo del cuerpo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 17

Fechas: 04/12/09; 11/12/09

CALENTAMIENTO EN EL PATIO: CORRER POR TODA LA CANCHA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y un profesor están de pie en un terreno liso, dispuestos en círculo mirando al medio.

Desarrollo: la tarea comienza cuando los practicantes empiezan a correr. La actividad consiste en correr libremente por el terreno de juego, que es un rectángulo que mide treinta y cinco por doce metros. Los practicantes corren en ritmo medio: cuando el practicante profesor suena el silbato corren en ritmo rápido hasta que el silbato vuelva a sonar, y vuelven a correr en ritmo medio.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha polideportiva del patio.
- los practicantes corren libremente por todo el espacio de la cancha polideportiva.
- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio, es descubierta, y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo: - un silbato utilizado por el profesor, para avisar a los alumnos y alumnas los cambios en el ritmo de la carrera.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y un profesor de educación física.

- el profesor coordina el ritmo de la carrera, al mismo tiempo que también corre.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea es parte del calentamiento de dos sesiones de educación física.

- es realizada después de la rutina de ejercicios de calentamiento y estiramiento.

- son destinados aproximadamente tres minutos para la carrera de cada clase, de los sesenta de la clase de educación física. Sumando un total de **seis minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Avisa a los practicantes alumnos cuando decide cambiar el ritmo de la carrera	- Corre en el ritmo que decide el practicante profesor
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre libremente por el terreno de juego	- Corre libremente por el terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante profesor en toda la actividad - Corre en ritmo medio o rápido - Corre simultáneamente a los demás practicantes - Marca el inicio y el final	- Es practicante en toda la actividad - Corre en ritmo medio o rápido, según determina el practicante modelo - Corre simultáneamente a los demás practicantes
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un silbato, para marcar los cambios en el ritmo de la carrera	

Nº: 18

Fechas: 14/05/10; 17/05/10; 24/05/10; 28/05/10; 31/05/10

CALENTAMIENTO EN EL PATIO SIN PROFESOR

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en un terreno liso, colocados en círculo mirando al medio.

Desarrollo: la actividad comienza en el momento que señala el profesor. La tarea consiste en realizar los ejercicios de calentamiento conocidos. Por ejemplo, rotaciones con los tobillos, rodillas, y cadera; agarrar la punta del pie, tobillo, y empeine; tirar de la palma de la mano.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha polideportiva del patio del colegio.
- los alumnos y alumnas están encima del círculo del centro de la cancha polideportiva, que tiene un diámetro de cuatro metros.
- la cancha polideportiva es una de las dos canchas del patio del colegio y mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - dieciocho alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.
- cuatro estudiantes no participan de la actividad de calentamiento, porque están elaborando las tácticas de su equipo para el “juego con balón”.
- el profesor de educación física va pasando por los cuatro “entrenadores”, para ayudarles en la elaboración de las estrategias. Por tanto, al contrario de las demás clases del curso lectivo, el maestro no coordina la actividad de calentamiento en estas sesiones.
- el alumnado realiza los ejercicios en pequeños grupos o en solitario.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta actividad acontece en cinco clases de educación física.
- es ejecutada en el inicio de las sesiones, y corresponde al calentamiento de las mismas.
- el alumnado ejecuta los diferentes ejercicios conocidos hasta el profesor finalizar la actividad.
- son destinados aproximadamente cinco minutos para esta actividad en cada clase. Sumando un total de **veinticinco minutos** para esta tarea motriz.
- la duración de la clase de educación física es sesenta minutos.

Unidad didáctica: “Estrategias” (9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza en solitario los ejercicios de calentamiento que conoce- Está con los demás practicantes, y puede inspirarse en los ejercicios que ejecutan
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en círculo en un terreno liso: de frente y al lado de los demás practicantes- Ejecuta los diferentes ejercicios de calentamiento de pie en el sitio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- El profesor marca el inicio y final de la actividad- Es practicante en toda la actividad- Decide el orden de los ejercicios
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº:19

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 19/04/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: ROTACIONES DE LOS TOBILLOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en colocar una de las piernas delante del cuerpo, con la punta del pie apoyada en el suelo, y mover el tobillo correspondiente en círculos hacía fuera durante diez segundos. Cambia la pierna que está delante y realiza el mismo movimiento con el otro tobillo.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veinticuatro sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **ocho minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

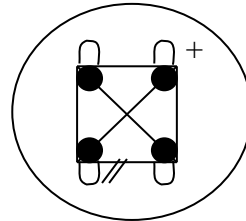
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Realiza rotaciones hacía el lado derecho con el tobillo derecho, y hacía el lado izquierdo con el tobillo correspondiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Realiza rotaciones hacía el lado derecho con el tobillo derecho, y hacía el lado izquierdo con el tobillo correspondiente
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 20

Fechas: 22/01/10; 11/03/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: TOBILLOS ADELANTE Y ATRÁS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en apoyar la punta de los pies en el suelo, y caer hacia atrás para tocar los talones en el suelo, dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta, utilizando los pies como apoyo.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en dos sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, para esta tarea motriz

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); y “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

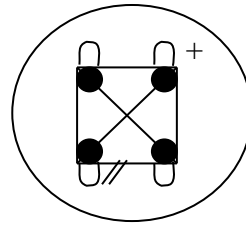
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Apoya la punta de los pies en el suelo, y cae hacia atrás para tocar los talones en el suelo, dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Apoya la punta de los pies en el suelo, y cae hacia atrás para tocar los talones en el suelo, dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 21

Fechas: 22/01/10; 29/01/10; 11/03/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: TOBILLO HACÍA LOS LADOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en apoyar la planta del pie en el suelo, y balancearse en un movimiento de ida y vuelta hacia los dos lados (izquierda y derecha).

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en tres sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **un minuto**, para esta tarea motriz

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); y “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

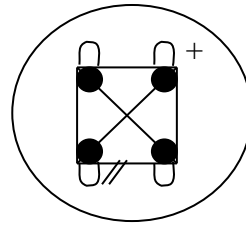
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Apoya la planta del pie en el suelo, y se balancea en un movimiento de ida y vuelta hacia los dos lados (izquierda y derecha) 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Apoya la planta del pie en el suelo, y se balancea en un movimiento de ida y vuelta hacia los dos lados (izquierda y derecha)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 22

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 19/04/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: ROTACIONES DE LAS RODILLAS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en colocar las manos en las rodillas correspondientes, y mover en círculos las dos rodillas simultáneamente para uno de los lados por diez segundos. Cambiar la dirección, y mover las rodillas en círculos por más diez segundos hacia el otro lado.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veinticuatro sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **ocho minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Estrategias” (10).

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

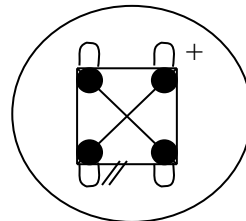
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Realiza rotaciones con las rodillas hacia la derecha, y hacia la izquierda 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Realiza rotaciones con las rodillas hacia la derecha, y hacia la izquierda
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 23

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 19/04/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: ROTACIONES DE LA CINTURA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste colocar las manos en el lado correspondiente de la cintura, y mover la cadera en círculos para uno de los lados durante diez segundos. Volver a la posición inicial y mover la cadera por más diez segundos hacia el otro lado.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veinticuatro sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **ocho minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Estrategias” (10).

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

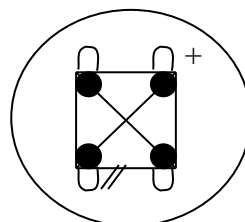
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Realiza rotaciones con la cintura hacia los lados derecho e izquierdo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Realiza rotaciones con la cintura hacia los lados derecho e izquierdo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 24

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 19/04/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: CIRCUNDACIONES CON LOS BRAZOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan los ejercicios a la vez. Los ejercicios consisten en: realizar rotaciones hacía delante alternando los brazos durante diez segundos, y hacía atrás por diez segundos más; y estirar los brazos perpendiculares al cuerpo y balancearlos hacia los dos lados.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veinticuatro sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es treinta segundos. Sumando un total de **doce minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

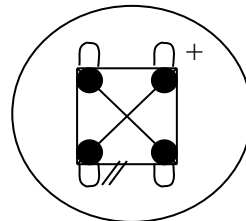
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Realiza rotaciones hacia delante y atrás alternando los brazos; balancea los brazos perpendiculares al cuerpo para los dos lados 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Realiza rotaciones hacia delante y atrás alternando los brazos; balancea los brazos perpendiculares al cuerpo para los dos lados
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 25

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 19/04/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: MOVER LOS ANTEBRAZOS AGARRANDO EL CODO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan los ejercicios a la vez. El ejercicio consiste en colocar una mano en el codo del brazo opuesto estirado, y mover el antebrazo por debajo y por encima del brazo que sujeta el codo durante diez segundos. Al final de los diez segundos, cambian los brazos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veinticuatro sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **ocho minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Estrategias” (10).

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

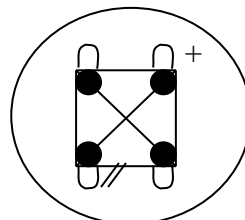
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Realiza rotaciones con el antebrazo por debajo y por encima del brazo que sujeta el codo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Realiza rotaciones con el antebrazo por debajo y por encima del brazo que sujeta el codo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 26

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 19/04/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: ROTACIONES DE MUÑECAS CON LOS DEDOS ENTRELAZADOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en juntar las palmas de las manos, entrelazar los dedos y mover en círculo las muñecas hacia el lado derecho durante diez segundos; y cambiar la dirección moviéndolas por más diez segundos hacia el lado izquierdo.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veintitrés sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **7,67 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnasticas” (7); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

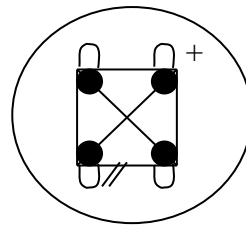
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio, y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Realiza rotaciones con las muñecas hacia los lados derecho e izquierdo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Realiza rotaciones con las muñecas hacia los lados derecho e izquierdo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 27

Fechas: 19/04/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: MOVER LOS HOMBROS HACÍA ADELANTE Y ATRÁS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en mover los hombros circularmente hacia adelante durante diez segundos; y después hacia atrás por diez segundos más.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en una sesión de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es **veinte segundos**.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

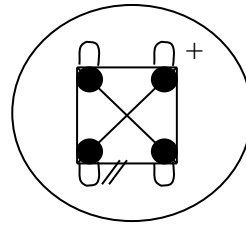
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio, y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Mueve los hombros circularmente hacia adelante - Mueve los hombros circularmente hacia atrás 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Mueve los hombros circularmente hacia adelante - Mueve los hombros circularmente hacia atrás
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 28

Fechas: 29/03/10; 19/04/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: MOVER LA CABEZA CIRCULARMENTE HACIA LA DERECHA E IZQUIERDA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en mover la cabeza/cuello circularmente hacia la derecha durante diez segundos; y después hacia izquierda por diez segundos más.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en dos sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7); y “Recordando lo aprendido” (del tema “Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

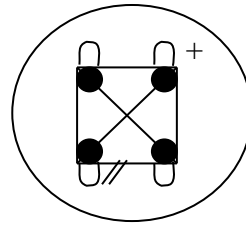
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio, y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Mueve el cuello circularmente hacia la derecha - Mueve el cuello circularmente hacia la izquierda 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Mueve el cuello circularmente hacia la derecha - Mueve el cuello circularmente hacia la izquierda
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 29

Fechas: 01/02/10; 05/02/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: SALTAR A LA COMBA IMAGINARIA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en saltar en el sitio, en el ritmo que decide el profesor, simulando tener una cuerda agarrada de las manos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en dos sesiones de educación física.

- es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es treinta segundos. Sumando un total de **un minuto**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Salto a la comba” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

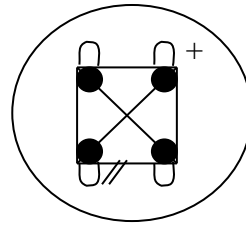
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores- Escoge el ejercicio, y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores- Salta en el sitio	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo- Salta en el sitio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Marca el inicio y el final- Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad)- Decide el ritmo de los saltos	<ul style="list-style-type: none">- Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)- Decide el ritmo de los saltos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 30

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: AGARRAR LA PUNTA DEL PIE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en agarrar la punta del pie derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada. Cambia las piernas, y se agarra por diez segundos la punta del pie derecho.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veintitrés sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **7,67 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido”

(del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnasticas” (7); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

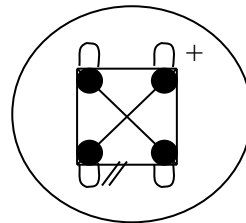
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Agarra la punta del pie derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada, y cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Agarra la punta del pie derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 31

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: AGARRAR EL TOBILLO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en agarrar el tobillo derecho con la misma pierna estirada, y la otra ligeramente flexionada. Cambia las piernas y se agarra por diez segundos el tobillo izquierdo.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veintitrés sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **7,67 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido”

(del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnasticas” (7); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

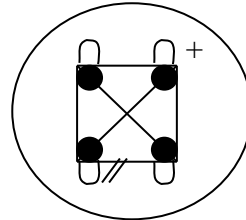
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Agarra el tobillo derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada, y cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Agarra el tobillo derecho con la misma pierna estirada y la otra ligeramente flexionada, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 32

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: AGARRAR EL EMPEINE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en agarrar el empeine del pie con la misma pierna flexionada detrás del cuerpo, y la otra pierna estirada. Cambia las piernas y se agarra por diez segundos el empeine del pie derecho.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veintitrés sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **7,67 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido”

(del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnasticas” (7); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

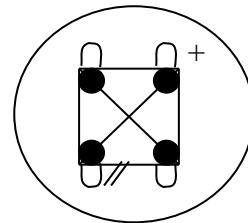
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Agarra el empeine del pie con la misma pierna flexionada detrás del cuerpo y la otra estirada, y cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Agarra el empeine del pie con la misma pierna flexionada detrás del cuerpo y la otra estirada, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 33

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: ABRIR LAS PIERNAS LATERALMENTE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en abrir las piernas lateralmente y flexionar una de las piernas para el lado correspondiente, manteniéndola flexionada durante diez segundos. Volver a la posición inicial y flexionar la otra pierna.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veintitrés sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **7,67 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido”

(del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnasticas” (7); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

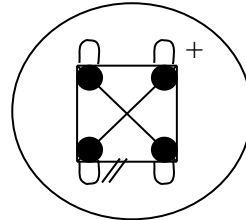
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Abre las piernas lateralmente y flexiona una de las piernas para el lado correspondiente, y cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Abre las piernas lateralmente y flexiona una de las piernas para el lado correspondiente, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 34

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: ABRIR LAS PIERNAS ADELANTE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en adelantar una pierna y flexionarla, y atrasar la otra manteniéndola estirada durante diez segundos. Girar el cuerpo a ciento ochenta grados y flexionar la pierna que estaba estirada.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veintitrés sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **7,67 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido”

(del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnasticas” (7); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

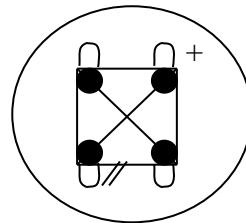
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Adelanta una pierna y la flexiona, y atrasa la otra - Gira el cuerpo a ciento ochenta grados y flexiona la pierna que estaba estirada 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Adelanta una pierna y la flexiona, y atrasa la otra - Gira el cuerpo a ciento ochenta grados y flexiona la pierna que estaba estirada
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 35

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: AGARRAR LA PALMA DE LA MANO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en estirar el brazo derecho, y tirar de la palma de la mano hacia atrás con la mano opuesta durante diez segundos y cambiar los brazos manteniendo por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veintitrés sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **7,67 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido”

(del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnasticas” (7); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

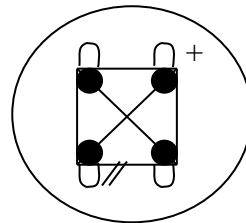
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Estira el brazo derecho - Tira de la palma de la mano hacia atrás con la mano opuesta, y cambia los brazos 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Estira el brazo derecho - Tira de la palma de la mano hacia atrás con la mano opuesta, y cambia los brazos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 36

Fechas: 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: AGARRAR EL CODO PARA ESTIRAR EL TRÍCEPS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en flexionar el brazo derecho hacia atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda; y agarrar con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo durante diez segundos. Cambiar los brazos, y mantener la postura por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en tres sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **un minuto**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

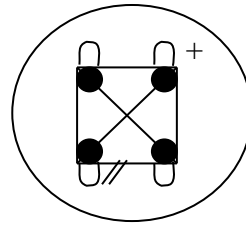
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Flexiona el brazo derecho hacia atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda - Agarra con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo - Cambia los brazos 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Flexiona el brazo derecho hacia atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda - Agarra con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo - Cambia los brazos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 37

Fechas: 26/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09; 18/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/10; 22/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 26/03/10; 29/03/10; 03/05/10; 07/05/10

CALENTAMIENTO EN EL SALÓN: ENTREMAMOS PARA FRENTE, A CIMA Y LOS LADOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en semicírculo en un terreno liso. El profesor está de pie en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en entrelazar los dedos de las manos y estirar los brazos hacia adelante, a cima, al lado derecho e izquierdo del cuerpo. Se mantiene diez segundos en cada una de las posturas y pasa a la próxima.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a otra tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están colocados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios.
- los alumnos y alumnas conversan en voz baja con los compañeros que están al lado durante la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en veintidós sesiones de educación física.

- el ejercicio es parte de la primera actividad de las clases (calentamiento). Los ejercicios de calentamiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase de educación física.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es veinte segundos. Sumando un total de **7,34 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3); “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Habilidades Gimnásticas” (7); y “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

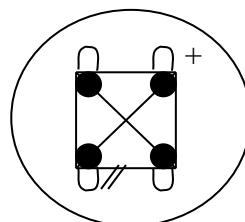
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso: de frente a los practicantes ejecutores - Entrelaza los dedos de las manos y estira los brazos hacia adelante, a cima, al lado derecho, e izquierdo del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Entrelaza los dedos de las manos y estira los brazos hacia adelante, a cima, al lado derecho e izquierdo del cuerpo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 38

Fecha: 26/10/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE CARA Y CON DOS AGARRES

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas, y un profesor se organizan en parejas. Los practicantes están de pie en semicírculo, en un terreno liso.

Desarrollo: la pareja se pone de cara. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas correspondientes del compañero, con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos, inclinando el cuerpo hacia atrás.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio/contrabalanceo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- los participantes se organizan en once parejas.
- el profesor decide por el contrabalanceo y lo realiza con su pareja, que es una alumna. Las demás parejas, que están una al lado de otra, imitan al profesor.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en una sesión de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, de los sesenta minutos de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

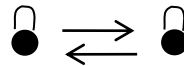
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Decide por el contrabalanceo - Realiza el contrabalanceo con su pareja, para que las demás parejas les imiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el contrabalanceo con su pareja, imitando al practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso de cara a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con los brazos delante del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso de cara a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con los brazos delante del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 39

Fecha: 26/10/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE CARA Y CON AGARRE CRUZADO

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas, y un profesor se organizan en parejas. Los practicantes están de pie en semicírculo, en un terreno liso.

Desarrollo: la pareja se coloca de cara. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas opuestas del compañero con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos que están cruzados, inclinando el cuerpo hacia atrás.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio/contrabalanceo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- los participantes se organizan en once parejas.
- el profesor decide por el contrabalanceo y lo realiza con su pareja, que es una alumna. Las demás parejas, que están una al lado de otra, imitan al profesor.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en una sesión de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, de los sesenta minutos de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

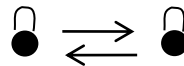
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Decide por este contrabalanceo - Realiza el contrabalanceo con su pareja, para que las demás parejas les imiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el contrabalanceo con su pareja, imitando al practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso de cara a su compañero - Al lado de las demás parejas - Cruza los brazos delante del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso de cara a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con los brazos cruzados delante del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante modelo todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 40

Fecha: 26/10/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE CARA Y CON UN AGARRE

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas, y un profesor se organizan en parejas. Los practicantes están de pie en semicírculo, en un terreno liso.

Desarrollo: la pareja se coloca de cara. La tarea consiste en agarrar con una mano de la muñeca del compañero del lado correspondiente, con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran el brazo que está agarrado, inclinando el cuerpo hacia atrás. Manteniendo el equilibrio, estirarán el brazo que está libre detrás del cuerpo a la altura de los hombros.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio/contrabalanceo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- los participantes se organizan en once parejas.
- el profesor decide por el contrabalanceo y lo realiza con su pareja, que es una alumna. Las demás parejas, que están una al lado de otra, imitan al profesor.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en una sesión de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, de los sesenta minutos de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

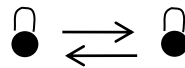
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Decide por este contrabalanceo - Realiza el contrabalanceo con su pareja, para que las demás parejas les imiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el contrabalanceo con su pareja, imitando al practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso de cara a su compañero - Está al lado de las demás parejas - Con un brazo delante del cuerpo, agarra con la mano de la muñeca del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso de cara a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con un brazo delante del cuerpo, agarra con la mano de la muñeca del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante modelo en toda la tarea (y actividad) - Marca el inicio y final 	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante ejecutor en toda la tarea (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 41

Fecha: 26/10/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE CARA, RODILLAS FLEXIONADAS Y DOS AGARRES

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas, y un profesor se organizan en parejas. Los practicantes están de pie en semicírculo, en un terreno liso.

Desarrollo: la pareja se coloca de cara y flexiona ligeramente las rodillas. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas correspondientes del compañero, con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos: inclinan el cuerpo hacia atrás, manteniendo las rodillas ligeramente flexionadas.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio/contrabalanceo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- los participantes se organizan en once parejas.
- el profesor decide por el contrabalanceo y lo realiza con su pareja, que es una alumna. Las demás parejas, que están una al lado de otra, imitan al profesor.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en una sesión de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, de los sesenta minutos de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

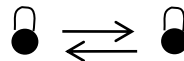
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Decide por el contrabalanceo - Realiza el contrabalanceo con su pareja, para que las demás parejas les imiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el contrabalanceo con su pareja, imitando al practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie, con las rodillas un poco flexionadas, en un terreno liso de cara a su compañero - Está al lado de las demás parejas - Con los brazos delante del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie, con las rodillas un poco flexionadas, en un terreno liso de cara a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con los brazos delante del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante modelo en toda la tarea (y actividad) - Marca el inicio y final 	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante ejecutor en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 42

Fecha: 26/10/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE LADO CON UN AGARRE

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas, y un profesor se organizan en parejas. Los practicantes están de pie, en semicírculo en un terreno liso.

Desarrollo: el practicante se coloca al lado de su pareja, con la lateral del pie unida a la de él. La tarea consiste en agarrar con la mano de la muñeca del compañero del lado correspondiente, y ambos estirarán el brazo que está agarrado: inclinando el cuerpo para el lado opuesto y manteniendo la postura.

Finalización: el profesor marca el final para, pasar al próximo ejercicio/contrabalanceo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- los participantes se organizan en once parejas.
- el profesor decide por el contrabalanceo y lo realiza con su pareja, que es una alumna. Las demás parejas, que están una al lado de otra, imitan al profesor.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en una sesión de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, de los sesenta minutos de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

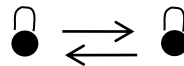
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Decide por este contrabalanceo - Realiza el contrabalanceo con su pareja, para que las demás parejas les imiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el contrabalanceo con su pareja, imitando al practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al lado de su pareja - Al lado de las demás parejas - Agarra con la mano de la muñeca correspondiente de su pareja que está a su lado: ambos estiran los brazos, inclinando el cuerpo para el lado opuesto y reparten el peso entre los dos 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al lado de su pareja - Al lado de las demás parejas - Agarra con la mano de la muñeca correspondiente de su pareja que está a su lado: ambos estiran los brazos, inclinando el cuerpo para el lado opuesto y reparten el peso entre los dos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante modelo en toda la tarea (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 43

Fecha: 26/10/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE ESPALDA CON DOS AGARRES

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas, y un profesor se organizan en parejas. Los practicantes están de pie, en semicírculo en un terreno liso.

Desarrollo: la pareja se coloca de espalda. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas correspondientes del compañero. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos: inclinan el cuerpo hacia adelante, y para lados opuestos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio/contrabalanceo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- los participantes se organizan en once parejas.
- el profesor decide por el contrabalanceo y lo realiza con su pareja, que es una alumna. Las demás parejas, que están una al lado de otra, imitan al profesor.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en una sesión de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, de los sesenta minutos de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

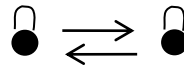
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Decide por el contrabalanceo - Realiza el contrabalanceo con su pareja, para que las demás parejas les imiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el contrabalanceo con su pareja, imitando al practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso de espalda a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con los brazos detrás del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos inclinando el cuerpo hacia delante, repartiendo el peso entre los dos 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso de espalda a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con los brazos detrás del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos inclinando el cuerpo hacia delante, repartiendo el peso entre los dos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante modelo en toda la tarea (y actividad) - Marca el inicio y final 	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante ejecutor en toda la tarea (actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 44

Fecha: 26/10/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE ESPALDA, RODILLAS FLEXIONADAS Y DOS AGARRRES

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas, y un profesor se organizan en parejas. Los practicantes están de pie, dispuestos en semicírculo en un terreno liso.

Desarrollo: la pareja se coloca de espalda, y flexiona ligeramente las rodillas. La tarea consiste en estirar los brazos, y agarrar con las manos de las muñecas del compañero. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos: inclinan el cuerpo hacia delante y para lados opuestos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio/contrabalanceo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- los participantes se organizan en once parejas.
- el profesor decide por el contrabalanceo y lo realiza con su pareja, que es una alumna. Las demás parejas, que están una al lado de otra, imitan al profesor.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en una sesión de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente **cuarenta segundos (0,67 minutos)**, de los sesenta minutos de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

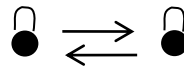
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Decide por este contrabalanceo - Realiza el contrabalanceo con su pareja, para que las demás parejas les imiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el contrabalanceo con su pareja, imitando al practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie, con las rodillas un poco flexionadas, en un terreno liso de espalda a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con los brazos detrás del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos inclinando el cuerpo hacia delante, repartiendo el peso entre los dos 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie, con las rodillas un poco flexionadas, en un terreno liso de espalda a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con los brazos detrás del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos inclinando el cuerpo hacia delante, repartiendo el peso entre los dos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante modelo en toda la tarea - Marca el inicio y el final del ejercicio 	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con su pareja, y con las demás parejas - Es practicante ejecutor en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 45

Fecha: 06/11/09; 13/11/09; 16//11/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE CARA Y CON DOS AGARRES (SIN PROFESOR)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie, dispuestos en semicírculo en un terreno liso; y se organizan en parejas.

Desarrollo: la pareja se coloca frente a frente. La tarea consiste en estirar las manos, agarrar con las manos de las muñecas del compañero, con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos, inclinando el cuerpo hacia atrás.

Finalización: la pareja mantiene el equilibrio en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido (hasta que el profesor termine esta actividad de calentamiento).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas.
- las parejas realizan los siete contrabalanceos diferentes que conocen, en el orden decidido entre los dos participantes.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en tres sesiones de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes en el orden decidido por cada pareja.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente cuarenta segundos (0,67 minutos), de los sesenta minutos de la clase de educación física.

- sumando un total de **dos minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

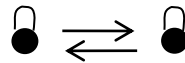
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja para realizar el contrabalanceo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso de cara a su pareja - Al lado de las demás parejas - Con los brazos delante del cuerpo, agarra con la mano de la muñeca del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con su pareja - Es practicante en todo el ejercicio - Permanece en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 46

Fecha: 06/11/09; 13/11/09; 16//11/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE CARA Y CON AGARRE CRUZADO (SIN PROFESOR)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie, dispuestos en semicírculo, en un terreno liso. El alumnado se organiza en parejas.

Desarrollo: la pareja se coloca frente a frente. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas opuestas del compañero con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos que están cruzados, inclinando el cuerpo hacía atrás.

Finalización: la pareja mantiene el equilibrio en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido (hasta que el profesor termine esta actividad de calentamiento).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas.
- las parejas realizan los siete contrabalanceos diferentes que conocen, en el orden decidido entre los dos participantes.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en tres sesiones de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes en el orden decidido por cada pareja.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente cuarenta segundos (0,67 minutos), de los sesenta minutos de la clase de educación física.

- sumando un total de **dos minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

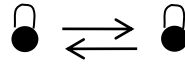
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja para realizar el contrabalanceo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso de cara a su pareja - Al lado de las demás parejas - Con los brazos cruzados delante del cuerpo, agarra con la mano de la muñeca del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con su pareja - Es practicante en todo el ejercicio - Permanece en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 47

Fecha: 06/11/09; 13/11/09; 16//11/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE CARA Y CON UN AGARRE (SIN PROFESOR)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie, dispuestos en semicírculo, en un terreno liso. El alumnado se organiza en parejas.

Desarrollo: la pareja se coloca frente a frente. La tarea consiste en estirar un brazo, agarrar con una mano de la muñeca del compañero del lado correspondiente, con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran el brazo que está agarrado, inclinando el cuerpo hacia atrás. Manteniendo el equilibrio, estirarán el brazo que está libre detrás del cuerpo a la altura de los hombros.

Finalización: la pareja mantiene el equilibrio en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido (hasta que el profesor termine esta actividad de calentamiento).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas.
- las parejas realizan los siete contrabalanceos diferentes que conocen, en el orden decidido entre los dos participantes.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en tres sesiones de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes en el orden decidido por cada pareja.

- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente cuarenta segundos (0,67 minutos), de los sesenta minutos de la clase de educación física.

- sumando un total de **dos minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

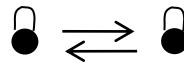
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja para realizar el contrabalanceo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso de cara a su pareja - Al lado de las demás parejas - Con un brazo delante del cuerpo, agarra con la mano de la muñeca del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con su pareja - Es practicante en todo el ejercicio - Permanece en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 48

Fecha: 06/11/09; 13/11/09; 16//11/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE CARA, RODILLAS FLEXIONADAS Y DOS AGARRES (SIN PROFESOR)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie, dispuestos en semicírculo, en un terreno liso. El alumnado se organiza en parejas.

Desarrollo: la pareja se coloca de frente a frente, y flexionan un poco las rodillas. La tarea consiste en estirar los brazos, agarrar con las manos de las muñecas correspondientes del compañero, con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos: inclinan el cuerpo hacia atrás, manteniendo las rodillas ligeramente flexionadas.

Finalización: la pareja mantiene el equilibrio en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido (hasta que el profesor termine esta actividad de calentamiento).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas.
- las parejas realizan los siete contrabalanceos diferentes que conocen, en el orden decidido entre los dos participantes.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en tres sesiones de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes en el orden decidido por cada pareja.

- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente cuarenta segundos (0,67 minutos), de los sesenta minutos de la clase de educación física.

- sumando un total de **dos minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

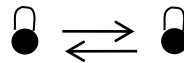
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja para realizar el contrabalanceo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie, con las rodillas un poco flexionadas, en un terreno liso de cara a su pareja - Al lado de las demás parejas - Con los brazos delante del cuerpo, agarra con la mano de la muñeca del compañero: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con su pareja - Es practicante en todo el ejercicio - Permanece en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 49

Fecha: 06/11/09; 13/11/09; 16//11/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE LADO CON UN AGARRE (SIN PROFESOR)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie, dispuestos en semicírculo, en un terreno liso. El alumnado se organiza en parejas.

Desarrollo: el practicante se coloca al lado de su pareja, con la lateral del pie unida a la de él. La tarea consiste en agarrar con la mano de la muñeca del compañero del lado correspondiente, y ambos estirarán el brazo que está agarrado: inclinan el cuerpo para el lado opuesto, y mantienen la postura.

Finalización: la pareja mantiene el equilibrio en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido (hasta que el profesor termine esta actividad de calentamiento).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas.
- las parejas realizan los siete contrabalanceos diferentes que conocen, en el orden decidido entre los dos participantes.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en tres sesiones de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes en el orden decidido por cada pareja.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente cuarenta segundos (0,67 minutos), de los sesenta minutos de la clase de educación física.

- sumando un total de **dos minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

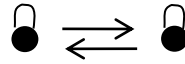
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja para realizar el contrabalanceo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, de cara a su compañero - Al lado de las demás parejas - Agarra con la mano de la muñeca correspondiente de su pareja que está a su lado: ambos estiran los brazos, inclinando el cuerpo para el lado opuesto y reparten el peso entre los dos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con su pareja - Es practicante en todo el ejercicio - Permanece en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 50

Fecha: 06/11/09; 13/11/09; 16//11/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE ESPALDA CON DOS AGARRES (SIN PROFESOR)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie, dispuestos en semicírculo en un terreno liso. El alumnado se organiza en parejas.

Desarrollo: la pareja se coloca de espalda. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas correspondientes del compañero, y estirar los brazos, inclinando el cuerpo hacia delante y para lados opuestos.

Finalización: la pareja mantiene el equilibrio en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido (hasta que el profesor termine esta actividad de calentamiento).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas.
- las parejas realizan los siete contrabalanceos diferentes que conocen, en el orden decidido entre los dos participantes.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en tres sesiones de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes en el orden decidido por cada pareja.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente cuarenta segundos (0,67 minutos), de los sesenta minutos de la clase de educación física.
- sumando un total de **dos minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

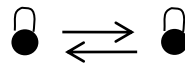
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja para realizar el contrabalanceo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, al lado de las demás parejas - Se coloca de espalda a su compañero - Con los brazos detrás del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos inclinando el cuerpo hacia delante, repartiendo el peso entre los dos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con su pareja - Es practicante en todo el ejercicio - Permanece en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 51

Fecha: 06/11/09; 13/11/09; 16//11/09

CONTRABALANCEO EN PAREJAS PARA CALENTAR: DE ESPALDA, RODILLAS FLEXIONADAS Y DOS AGARRES (SIN PROFESOR)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie, dispuestos en semicírculo en un terreno liso. El alumnado se organiza en parejas.

Desarrollo: la pareja se coloca de espalda, y con las rodillas un poco flexionadas. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas correspondientes del compañero. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos, inclinando el cuerpo hacia delante, y para lados opuestos.

Finalización: la pareja mantiene el equilibrio en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido (hasta que el profesor termine esta actividad de calentamiento).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo de frente al escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas.
- las parejas realizan los siete contrabalanceos diferentes que conocen, en el orden decidido entre los dos participantes.
- las parejas han sido escogidas por los propios participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz acontece en tres sesiones de educación física.

- la tarea es parte de una actividad de calentamiento con una duración aproximada de cinco minutos, en la que se realizan siete contrabalanceos diferentes en el orden decidido por cada pareja.
- el tiempo destinado a la realización de este contrabalanceo es aproximadamente cuarenta segundos (0,67 minutos), de los sesenta minutos de la clase de educación física.

- sumando un total de **dos minutos** para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

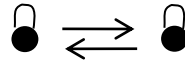
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja para realizar el contrabalanceo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie, con las rodillas un poco flexionadas, en un terreno liso de espalda a su compañero - Al lado de las demás parejas - Con los brazos detrás del cuerpo, agarra con las manos de las muñecas del compañero: ambos estiran los brazos inclinando el cuerpo hacia delante, repartiendo el peso entre los dos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con su pareja - Es practicante en todo el ejercicio - Permanece en la postura durante diez segundos, y pasa al próximo contrabalanceo escogido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 52

Fechas: 14/09/09; 27/09/09; 02/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 04/12/09; 11/12/09; 14/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/2010; 18/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 15/03/10; 22/03/10; 26/03/10; 16/04/10; 19/04/10; 30/04/10; 03/05/10; 14/05/10; 17/05/10; 24/05/10; 31/05/10

ESTIRAMIENTO AL FINAL DE LA CLASE: AGARRAR LA PUNTA DEL PIE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está sentado en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en agarrar la punta del pie de la pierna que está estirada. La otra pierna está flexionada y con la planta del pie en la parte interna del muslo de la pierna que está adelante. Se mantiene la postura por diez segundos, cambian las piernas y se agarra el otro pie por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está sentado delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios. Es decir, decide por los ejercicios y los ejecuta para que el alumnado imite.

- los alumnos y alumnas están sentados uno al lado de otro, y conversan en voz baja con los compañeros mientras realizan los ejercicios; además de comentar y discutir la clase con el profesor.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es ejecutada en treinta y siete sesiones de educación física.

- este ejercicio es parte de la última actividad de las clases (estiramiento), que acontece al final de casi la totalidad de las sesiones de educación física. Los ejercicios de estiramiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es de aproximadamente treinta segundos. Sumando un total de **18,5 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Acrosport” (3); y “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”); “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”); “Aguantar corriendo” (9); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

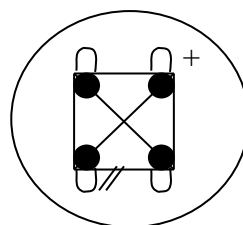
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo - Imita el practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente a los practicantes ejecutores - Agarra la punta del pie de la pierna que está estirada con la otra flexionada, y cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Agarra la punta del pie de la pierna que está estirada con la otra flexionada, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 53

Fechas: 14/09/09; 27/09/09; 02/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 04/12/09; 11/12/09; 14/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/2010; 18/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 15/03/10; 22/03/10; 26/03/10; 16/04/10; 19/04/10; 30/04/10; 03/05/10; 14/05/10; 17/05/10; 24/05/10; 31/05/10

ESTIRAMIENTO AL FINAL DE LA CLASE: AGARRAR EL TOBILLO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está sentado en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en agarrar el tobillo de la pierna que está estirada, con la otra pierna flexionada y la planta del pie en la parte interna del muslo de la pierna que está adelante. Se mantiene la postura por diez segundos, cambian las piernas y se agarra el otro tobillo por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está sentado delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios. Es decir, decide por los ejercicios y los ejecuta para que el alumnado imite.

- los alumnos y alumnas están sentados uno al lado de otro, y conversan en voz baja con los compañeros mientras realizan los ejercicios; además de comentar y discutir la clase con el profesor.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es ejecutada en treinta y siete sesiones de educación física.

- este ejercicio es parte de la última actividad de las clases (estiramiento), que acontece al final de casi la totalidad de las sesiones de educación física. Los ejercicios de estiramiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es de aproximadamente treinta segundos. Sumando un total de **18,5 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Acrosport” (3); y “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”); “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”); “Aguantar corriendo” (9); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

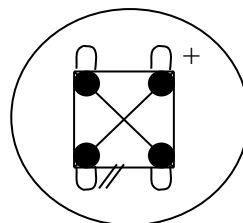
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo - Imita el practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente a los practicantes ejecutores - Agarra el tobillo de la pierna que está estirada con la otra flexionada, y cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Agarra el tobillo de la pierna que está estirada con la otra flexionada, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 54

Fechas: 14/09/09; 27/09/09; 02/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 04/12/09; 11/12/09; 14/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/2010; 18/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 11/03/10; 15/03/10; 22/03/10; 26/03/10; 16/04/10; 19/04/10; 30/04/10; 03/05/10; 14/05/10; 17/05/10; 24/05/10; 31/05/10

ESTIRAMIENTO AL FINAL DE LA CLASE: AGARRAR EL EMPEINE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está sentado en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en colocarse de lado apoyando el codo en el suelo, con la pierna del lado correspondiente estirada. Se flexiona la otra pierna detrás del cuerpo y agarra con la mano correspondiente el empeine del pie. Se mantiene la postura por diez segundos, cambian las piernas y se agarra el otro empeine por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está sentado delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios. Es decir, decide por los ejercicios y los ejecuta para que el alumnado imite.

- los alumnos y alumnas están sentados uno al lado de otro, y conversan en voz baja con los compañeros mientras realizan los ejercicios; además de comentar y discutir la clase con el profesor.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es ejecutada en treinta y siete sesiones de educación física.

- este ejercicio es parte de la última actividad de las clases (estiramiento), que acontece al final de casi la totalidad de las sesiones de educación física. Los ejercicios de estiramiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es de aproximadamente treinta segundos. Sumando un total de **18,5 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Acrosport” (3); y “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”); “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”); “Aguantar corriendo” (9); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

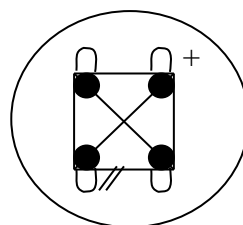
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo - Imita el practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente a los practicantes ejecutores - Apoya el codo en el suelo con la pierna del lado correspondiente estirada, y la otra flexionada detrás del cuerpo - Agarra con la mano el empeine del pie - Cambia las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Apoya el codo en el suelo con la pierna del lado correspondiente estirada y la otra flexionada detrás del cuerpo - Agarra con la mano el empeine del pie - Cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 55

Fechas: 14/09/09; 27/09/09; 02/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 04/12/09; 11/12/09; 14/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 15/01/2010; 18/01/10; 22/01/10; 25/01/10; 29/01/10; 01/02/10; 05/02/10; 15/03/10; 22/03/10; 16/04/10; 19/04/10; 30/04/10; 03/05/10; 14/05/10; 17/05/10; 24/05/10; 31/05/10

ESTIRAMIENTO AL FINAL DE LA CLASE: MARIPOSA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está sentado en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en sentado, con la columna estirada: unir las plantas de los pies delante del cuerpo, lo más cerca del cuerpo que se pueda, intentando tocar el suelo con la parte externa de las rodillas.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está sentado delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios. Es decir, decide por los ejercicios y los ejecuta para que el alumnado imite.
- los alumnos y alumnas están sentados uno al lado de otro, y conversan en voz baja con los compañeros mientras realizan los ejercicios; además de comentar y discutir la clase con el profesor.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es ejecutada en treinta y cinco sesiones de educación física.

- este ejercicio es parte de la última actividad de las clases (estiramiento), que acontece al final de casi la totalidad de las sesiones de educación física. Los ejercicios de estiramiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es de aproximadamente treinta segundos. Sumando un total de **17,5 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Acrosport” (3); y “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport); “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”); “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”); “Salto a la comba” (5); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”); “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”); “Aguantar corriendo” (9); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

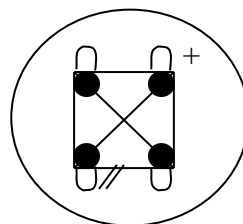
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo - Imita el practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente a los practicantes ejecutores - Une las plantas de los pies lo más cerca del cuerpo que se pueda, e intenta tocar el suelo con la parte externa de las rodillas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Une las plantas de los pies lo más cerca del cuerpo que se pueda, e intenta tocar el suelo con la parte externa de las rodillas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 56

Fechas: 14/09/09; 27/09/09; 02/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 04/12/09; 11/12/09; 14/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 11/03/10; 15/03/10; 22/03/10; 26/03/10; 16/04/10; 19/04/10; 03/05/10; 31/05/10

ESTIRAMIENTO AL FINAL DE LA CLASE: ESTIRAR LA ESPALDA DE RODIILLAS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está sentado en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en colocarse de rodillas, apoyar las palmas de las manos en el suelo delante del cuerpo; y estirar los brazos hasta tocar los glúteos en los tacones. Se mantiene aproximadamente diez segundos en la postura.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está sentado delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios. Es decir, decide por los ejercicios y los ejecuta para que el alumnado imite.
- los alumnos y alumnas están sentados uno al lado de otro, y conversan en voz baja con los compañeros mientras realizan los ejercicios; además de comentar y discutir la clase con el profesor.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es ejecutada en veintiséis sesiones de educación física.

- este ejercicio es parte de la última actividad de las clases (estiramiento), que acontece al final de casi la totalidad de las sesiones de educación física. Los ejercicios de estiramiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es de aproximadamente treinta segundos. Sumando un total de **trece minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Acrosport” (3); y “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”); “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

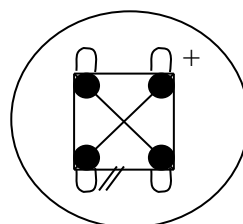
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo - Imita el practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente a los practicantes ejecutores - Se coloca de rodillas con las palmas de las manos apoyadas delante del cuerpo en el suelo - Estira los brazos hasta tocar los glúteos en los tacones 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Se coloca de rodillas con las palmas de las manos apoyadas delante del cuerpo en el suelo - Estira los brazos hasta tocar los glúteos en los tacones
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 57

Fechas: 14/09/09; 27/09/09; 02/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09; 06/11/09; 09/11/09; 13/11/09; 16/11/09; 20/11/09; 27/11/09; 30/11/09; 04/12/09; 11/12/09; 14/12/09; 21/12/09; 11/01/10; 11/03/10; 15/03/10; 22/03/10; 26/03/10; 16/04/10; 19/04/10; 03/05/10; 31/05/10

ESTIRAMIENTO AL FINAL DE LA CLASE: ESTIRAR LOS ANTEBRAZOS DE RODILLAS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está sentado en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en colocarse de rodillas, apoyar las palmas de las manos en el suelo delante del cuerpo, con la punta de los dedos hacía el cuerpo; e intentar tocar los glúteos en los talones sin quitar las palmas de las manos del suelo.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está sentado delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios. Es decir, decide por los ejercicios y los ejecuta para que el alumnado imite.
- los alumnos y alumnas están sentados uno al lado de otro, y conversan en voz baja con los compañeros mientras realizan los ejercicios; además de comentar y discutir la clase con el profesor.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es ejecutada en veintiséis sesiones de educación física.

- este ejercicio es parte de la última actividad de las clases (estiramiento), que acontece al final de casi la totalidad de las sesiones de educación física. Los ejercicios de estiramiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es de aproximadamente treinta segundos. Sumando un total de **trece minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1); “Mejoramos nuestro juego” (2); “Acrosport” (3); y “Me enfrento al rival” (4); “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”); “Habilidades Gimnásticas” (7); “Habilidades de campo quemado” (8); “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”); “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

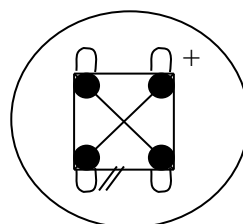
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo - Imita el practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente a los practicantes ejecutores - Se coloca de rodillas con las palmas de las manos apoyadas en el suelo delante del cuerpo, y la punta de los dedos hacia atrás - Intenta tocar los glúteos en los talones, sin quitar las palmas de las manos del suelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Se coloca de rodillas con las palmas de las manos apoyadas delante del cuerpo en el suelo - Estira los brazos hasta tocar los glúteos en los tacones
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 58

Fechas: 11/03/10; 15/03/10; 22/03/10; 26/03/10; 31/05/10

ESTIRAMIENTO AL FINAL DE LA CLASE: AGARRAR EL CODO PARA ESTIRAR EL TRÍCEPS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está sentado en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en flexionar el brazo derecho hacia atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda; y agarrar con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo durante diez segundos. Cambiar los brazos, y mantener la postura por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está sentado delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios. Es decir, decide por los ejercicios y los ejecuta para que el alumnado imite.
- los alumnos y alumnas están sentados uno al lado de otro, y conversan en voz baja con los compañeros mientras realizan los ejercicios; además de comentar y discutir la clase con el profesor.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es ejecutada en cinco sesiones de educación física.

- este ejercicio es parte de la última actividad de las clases (estiramiento), que acontece al final de casi la totalidad de las sesiones de educación física. Los ejercicios de estiramiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es de aproximadamente veinte segundos. Sumando un total de **1,67 minutos**, para esta tarea motriz.

Unidad didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7); “Habilidades del campo quemado” (8); “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

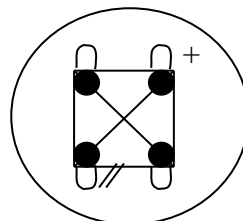
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo - Imita el practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente a los practicantes ejecutores - Flexiona el brazo derecho hacia atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda - Agarra con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo - Cambia los brazos 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Flexiona el brazo derecho hacia atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda - Agarra con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo - Cambia los brazos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 59

Fecha: 03/05/10

ESTIRAMIENTO AL FINAL DE LA CLASE: TIRAR DE LA PALMA DE LA MANO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está sentado en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. El ejercicio consiste en estirar el brazo derecho, y tirar de la palma de la mano hacia atrás con la mano opuesta durante diez segundos. Cambiar los brazos, y mantener por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está sentado delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios. Es decir, decide por los ejercicios y los ejecuta para que el alumnado imite.
- los alumnos y alumnas están sentados uno al lado de otro, y conversan en voz baja con los compañeros mientras realizan los ejercicios; además de comentar y discutir la clase con el profesor.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es ejecutada en una sesión de educación física.

- este ejercicio es parte de la última actividad de las clases (estiramiento), que acontece al final de casi la totalidad de las sesiones de educación física. Los ejercicios de estiramiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase.

- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es de aproximadamente **veinte segundos (0,34 minutos)**.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

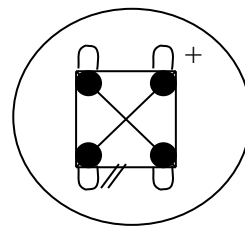
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo - Imita el practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente a los practicantes ejecutores - Estira el brazo derecho, y tira de la palma de la mano hacia atrás con la mano opuesta; y cambia los brazos 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Estira el brazo derecho, y tira de la palma de la mano hacia atrás con la mano opuesta; y cambia los brazos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 60

Fechas: 26/03/10

ESTIRAMIENTO AL FINAL DE LA CLASE: ESTIRAR EL CUELLO HACIA LOS DOS LADOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo, en un terreno liso. El profesor está sentado en un fondo del salón, cerrando el semicírculo.

Desarrollo: todos los practicantes realizan el ejercicio a la vez. La tarea consiste en agarrar con la mano derecha del lateral izquierdo de la cabeza, y tirar hacia el lado derecho, estirando el cuello por diez segundos. Cambia los brazos, y mantiene la nueva postura por más diez segundos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar al próximo ejercicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo de frente al escenario y al profesor, que está sentado delante del escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y el profesor de educación física.

- el profesor coordina la actividad, al mismo tiempo que también realiza los ejercicios. Es decir, decide por los ejercicios y los ejecuta para que el alumnado imite.
- los alumnos y alumnas están sentados uno al lado de otro, y conversan en voz baja con los compañeros mientras realizan los ejercicios; además de comentar y discutir la clase con el profesor.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es ejecutada en una sesión de educación física.

- este ejercicio es parte de la última actividad de las clases (estiramiento), que acontece al final de casi la totalidad de las sesiones de educación física. Los ejercicios de estiramiento ocupan aproximadamente cinco minutos, de los sesenta de cada clase.
- el tiempo destinado para la realización de este ejercicio es de aproximadamente **veinte segundos (0,34 minutos)**.

Unidad didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

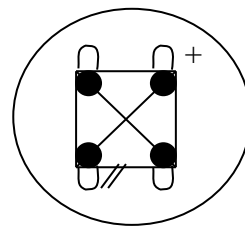
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE MODELO	PRACTICANTE EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los practicantes ejecutores - Escoge el ejercicio y corrige a los practicantes ejecutores caso no estén realizando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza el ejercicio con los demás practicantes ejecutores y modelo - Imita el practicante modelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente a los practicantes ejecutores - Agarra con la mano derecha del lateral izquierdo de la cabeza, y tira hacia el lado derecho - Cambia los lados 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso: de frente al practicante modelo, y al lado de los demás practicantes ejecutores, dispuestos en semicírculo - Agarra con la mano derecha del lateral izquierdo de la cabeza, y tira hacia el lado derecho - Cambia los lados
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante modelo en todo el ejercicio (y actividad) - Marca el inicio y el final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante ejecutor en todo el ejercicio (y actividad)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

PARTE II – PRIMER TRIMESTRE LECTIVO

Nº: 61

Fecha: 14/09/2009; 27/09/2009

POLIS Y CACOS

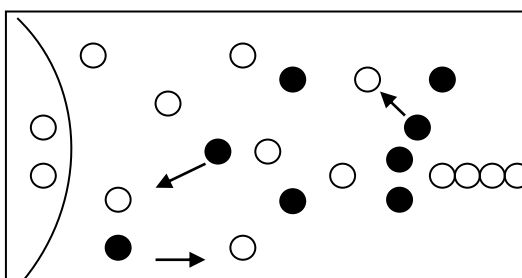
Situación inicial: se determina por sorteo ocho atrapadores, entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas. Los demás, catorce jugadores, se colocarán libremente sobre el terreno de juego, que es un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, dividido por una línea semicircular que está a siete metros desde la línea de fondo del lado izquierdo del espacio de juego.

Desarrollo: el juego comienza cuando el profesor suena el silbato. La intención de los atrapadores es tocar a los jugadores libres, para convertirlos en atrapados. Los jugadores libres corren por el espacio de juego, evitando ser tocados por los atrapadores, y se pasan la línea semicircular hacía dentro del espacio que tiene un diámetro de 7 metros desde el final de uno de los lados del terreno de juego, se convierten en espera, ya que los atrapadores no pueden pisar en este espacio. Los jugadores libres cuando son atrapados van con la mano levantada hasta el palillo de la portería, el primer se agarra del palillo y los demás están cogidos por las manos, formando una cadena. Los jugadores libres intentan tocar la cadena, con la intención de convertir los atrapados en jugadores libres, y los atrapadores intentan impedir el paso de los jugadores libres, intentando tocar al que intenta liberar a los atrapados, para convertirlo en atrapado. A cada minuto del juego, el profesor suena el silbato, y los jugadores que están en espera pasan a ser jugadores libres, y los atrapadores pueden desplazarse por todo el espacio de juego, sin limitaciones. Terminado el un minuto, los jugadores libres pueden convertirse en espera si pasan por la línea, ya que este espacio vuelve a estar limitado a los atrapadores.

Finalización: el juego acaba cuando todos los jugadores libres son atrapados.

Fin de la actividad: el profesor marca el final antes de que éste termine ni una sola vez.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros.
- el área de portería de balonmano, delimitado por la línea semicircular que está a siete metros de la portería, es el espacio de juego en que los jugadores libres se convierten en espera, si pasan a ello. En la portería contraria está la cadena de atrapados.

Objeto:

Material de apoyo: chalecos rojos pertenecientes al colegio para diferenciar los atrapadores de los demás jugadores.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.
- los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El “polis y cacos” ha ganado con la mayoría de los votos y “zorros, gallinas y víboras” ha quedado en segundo puesto.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego es la actividad principal de dos clases de educación física.
- son destinados aproximadamente treinta minutos para el juego, de los sesenta de cada clase. El juego acontece en dos clases, sumando un total de **sesenta minutos** para esta tarea motriz.
- el profesor marca el final antes de que el juego termine ni una sola vez para cambiar los roles/equipos, con la intención de que todos prueben ser atrapadores y jugadores libres.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

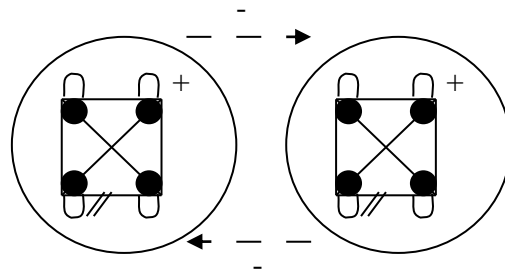
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversarios: simple contacto

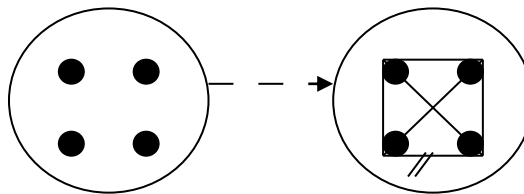
Contacto corporal compañeros: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



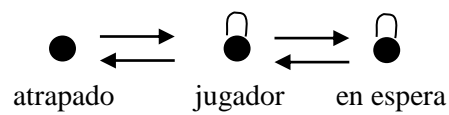
Red de interacción de marca: mixta (antagónica y cooperativa)

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria (el profesor interviene en la finalización)

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	EN ESPERA	ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Corre intentando atrapar un jugador libre; - Intenta impedir el paso del jugador libre que pretende liberar a los atrapados 	<ul style="list-style-type: none"> - Corre intentando no ser tocado por los atrapadores - Intenta tocar a los atrapados, para que se conviertan en jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Es invulnerable 	<ul style="list-style-type: none"> - Está cogido de la mano de su compañero - Se convierte en jugador libre, el momento que un jugador libre toque a uno de los atrapados de la cadena
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Con la limitación de pasar la línea hacía dentro del espacio que tiene un diámetro de 7 metros desde el final de uno de los lados del terreno de juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Se pasa la línea semicircular hacía dentro del espacio que tiene un diámetro de 7 metros desde el final de uno de los lados del terreno de juego, se convierte en espera - Si es atrapado se va a la cadena, que está en la portería contraria 	<ul style="list-style-type: none"> - Está dentro de un espacio con un diámetro de 7 metros desde el final de uno de los lados del terreno de juego, delimitado por una línea semicircular 	<ul style="list-style-type: none"> - El primer atrapado, está agarrado al palillo de la portería, y los demás con las manos cogidas hacía el medio del terreno de juego - La cadena se desplaza, para ir al encuentro del jugador libre
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es atrapador en todo el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando le toca un atrapador, se convierte en atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando sale del espacio delimitado por la línea semicircular, se convierte en jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador libre con un toque de liberación de un jugador libre
RELACIÓN CON LOS OBJETOS				

Tabla 1. Minuto en que los jugadores libres pueden convertirse en espera

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Corre intentando atrapar a un jugador libre - Intenta impedir el paso del jugador libre que pretende liberar a los atrapados 	<ul style="list-style-type: none"> - Corre evitando ser tocado por los atrapadores - Intenta tocar a los atrapados, para que se conviertan en jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Está cogido de la mano de su compañero - Se convierte en jugador libre, el momento que un jugador libre toque a uno de los atrapados de la cadena
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sin limitaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es atrapado, se va a la cadena, que está en una de las porterías 	<ul style="list-style-type: none"> - El primer atrapado, está agarrado al palillo de la portería, y los demás con las manos cogidas hacía el medio del terreno de juego - La cadena se desplaza para ir al encuentro del jugador libre
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es atrapador en todo el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando le toca un atrapador, se convierte en atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador libre con un toque de liberación de un jugador libre
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Tabla 2. Minuto en que los jugadores libres no pueden convertirse en espera

Nº: 62

Fecha: 21/09/2009

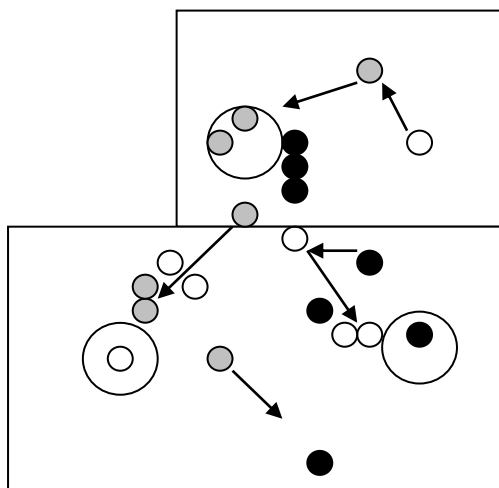
ZORROS, GALLINAS Y VÍBORAS

Situación inicial: se determina por sorteo tres equipos con siete jugadores cada uno. Los jugadores se colocan en el terreno de juego, que es que es la unión de dos canchas (polideportiva y baloncesto): una con treinta y cinco por doce metros, y otra que está lateralmente y mide veinte por diez metros. El terreno de juego está rodeado por tres círculos con un diámetro de dos metros que no están ocupados y se encuentran en diferentes zonas del espacio de juego, formando entre ellos un triángulo en que cada círculo representa un punto del triángulo.

Desarrollo: el juego comienza cuando el profesor suena el silbato. Los jugadores de los tres equipos, zorros, gallinas y víboras son simultáneamente atrapadores y jugadores libres, o sea, atrapadores en relación a un equipo, y jugadores libres en relación al otro. La intención de los atrapadores, que también son jugadores libres, es tocar a los jugadores libres del equipo correspondiente, y convertirlos en atrapados, es decir, ir con la mano levantada hacía el círculo de los atrapadores, donde los atrapados están cogidos de las manos, y el primer atrapado pisa con uno de los pies en el círculo de los atrapadores hacía fuera, formando una cadena. Los jugadores atrapados esperan un toque de liberación del jugador libre, y en caso de que este toque a cualquiera de los atrapados de la cadena, todos los atrapados se convierten en jugadores libres (y atrapadores). Los jugadores libres evitan ser atrapados, corriendo por todo el espacio de juego, y si entran en el círculo respectivo a su equipo, se convierten en espera, ya que en este espacio no pueden pasar los atrapadores. Las cadenas de atrapados, en los tres círculos, está protegida por los atrapadores, correspondientes a cada círculo, para impedir el paso de los jugadores libres, que intentan tocar a los atrapados.

Finalización: el profesor marca el final del juego para cambiar los equipos, los jugadores que eran zorros pasan a ser gallinas, estos que pasan a ser víboras, y las víboras, zorros.

Descripción gráfica:



Espacio: - el espacio del juego son las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros.

- la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

- tres círculos pintados en el suelo con tinta blanca, y cada uno tiene un diámetro de dos metros y se encuentran en diferentes zonas del espacio de juego: uno en la cancha de baloncesto, y los otros dos en la cancha polideportiva, formando un triángulo entre ellos.

Objeto:

Material de apoyo: - chalecos rojos, amarillos y azules para diferenciar los tres equipos.

- los chalecos pertenecen al colegio y se guardan en el almacén del salón.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El “polis y cacos” ha ganado con la mayoría de los votos y “zorros, gallinas y víboras” ha quedado en segundo puesto.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego es la actividad principal de una clase de educación física.

- han sido destinados aproximadamente **treinta minutos** para la actividad, de los sesenta de la clase.

- el profesor marca el final del juego para intercambiar los equipos.

Unidad didáctica: “Lugares para la educación física” (1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

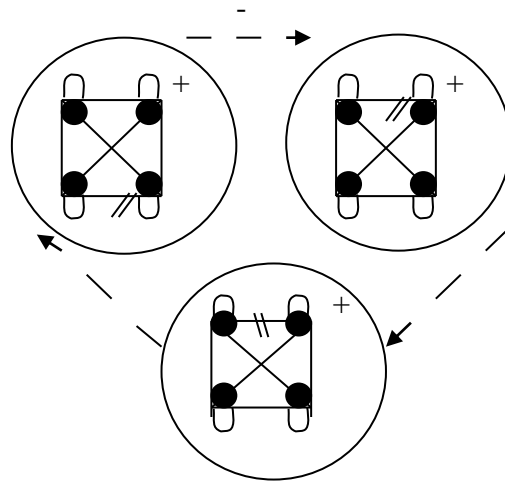
Red social: juego ambivalente

Red de comunicación motriz: ambivalente estable

Contacto corporal adversario: simple contacto

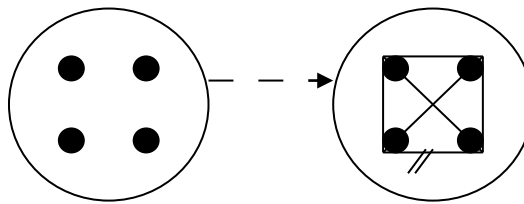
Contacto corporal compañero: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



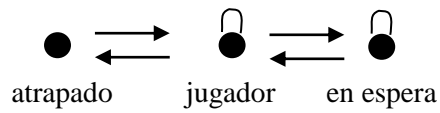
Red de interacción de marca: mixta (antagónica y cooperativa)

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE/ ATRAPADOR	ATRAPADO	EN ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres del equipo adversario - Coopera con los jugadores libres y atrapados de su equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está obligado a permanecer cogido de la mano de sus compañeros atrapados - Se libra si un jugador libre de su equipo toca la cadena de atrapados 	<ul style="list-style-type: none"> - Es invulnerable
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Corre intentando atrapar a un jugador libre del equipo adversario correspondiente - Impide el paso del jugador libre, para liberar los atrapados de su equipo - No puede entrar en la “casa” de los otros equipos, o sea, en el círculo de los demás equipos - Corre intentando evitar ser tocado por un atrapador - Intenta pasar los atrapadores, para dar un toque de liberación en los atrapados de su equipo - Si es atrapado se va a la cadena de su equipo, que está junto del círculo del equipo atrapador 	<ul style="list-style-type: none"> - El primer atrapado tiene uno de los pies en la línea del círculo del equipo atrapador, hacía fuera - Está en la cadena cogido de las manos de sus compañeros atrapados 	<ul style="list-style-type: none"> - Está dentro de la “casa”, o sea, del círculo correspondiente a su equipo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando es tocado por un atrapador, se convierte en atrapado - Si entra en la “casa” de su equipo, o sea, pasa al espacio delimitado por la línea circular se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera un toque de liberación de un jugador libre de su equipo - Se convierte en jugador libre/atrapador con un toque de liberación de un compañero 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando sale del círculo, se convierte en jugador libre (y atrapador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 63

Fecha: 02//10/09

BOTE BOTE (I)

Situación inicial: se determina por sorteo un atrapador y un jugador libre que da la patada inicial en el balón, entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas. Los jugadores libres y el atrapador se colocan en círculo alrededor y a una distancia de tres metros del balón, que está en el medio de un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, que es uno de los espacios de juego. El balón es hecho de goma y está deshinchado.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador libre da la patada en el balón. Todos los jugadores libres corren hacia los escondites, que están en los diferentes espacios de juego, así como el que ha dado la patada. El tiempo que tienen los jugadores libres para esconderse es el que tarda el atrapador en buscar el balón, regresar corriendo hacia a tras al medio del rectángulo, y dar con ello dos veces en el suelo, gritando “Bote bote”. El balón queda en el medio del espacio rectangular del juego, y está vigilado por el atrapador. La intención del atrapador es atrapar a los jugadores libres, y para eso intenta ver a los jugadores libres, sea saliendo a buscarles, o desde el balón, para evitar que los jugadores libres den la patada. Si el atrapador ve a algún jugador libre, se dirige al balón, lo agarra, y le da dos veces en el suelo, gritando “Bote bote” y el nombre del jugador libre, que se convierte en atrapado. Los jugadores atrapados están sentados en uno de los bancos que está en el espacio de juego, o en pie al lado de ello, y esperan que un jugador libre de la patada en el balón, para convertirse en jugadores libres. Los jugadores libres intentan dar la patada en el balón, principalmente los que están en los escondites más próximos a él, con la intención de convertir los jugadores atrapados en jugadores libres, aprovechando el momento en que el atrapador se aleja del balón: el jugador libre corre hacia el balón, así como el atrapador, que intenta impedir. Si el jugador libre da la patada en el balón, los atrapados se convierten en jugadores libres, y corren hacia los diferentes escondites, así como el que da la patada, y el atrapador coge el balón y lo lleva hacia el medio del espacio de juego rectangular, gritando “Bote bote”, y recomienza a intentar atrapar a los jugadores libres. Si el atrapador agarra el balón, grita “Bote bote” y el nombre del jugador libre que intentaba dar la patada, este que se convierte en atrapado.

Finalización del juego: el juego acaba cuando todos los jugadores libres se convierten en atrapados.

Fin de la actividad: el profesor marca el final antes de que este termine ni una sola vez, se discute el juego e intercambian los roles.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es todo el patio del colegio.

- el patio dispone de: cancha polideportiva, que tiene el balón en el medio, y tiene como escondites los bancos, los palillos de la portería; la cancha de baloncesto, que tiene bancos y canastas; el jardín, con los árboles, la arena, y la pequeña muralla; el pasillo ancho que relaciona el patio a la fachada del colegio, y está al fondo de la canchas a la

izquierda; el parque de niños, con tobogán, columpios, y árboles; y un espacio que está al fondo y a la izquierda del parque de niños.

- los jugadores atrapados están en uno de los bancos, que está en la lateral de la cancha polideportiva.

- el atrapador, en general se limita a buscar los jugadores en el espacio de la cancha polideportiva, que tiene en el medio el balón.

Objeto: - un balón medicinal azul que ha sido deshinchado por el profesor para el juego.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en el almacén del salón.

Material de apoyo: una ficha para reflexionar las actitudes y normas buenas y malas en relación a uno mismo y a los demás jugadores.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El “bote bote” ha ganado con la mayoría de los votos y “la araña” ha quedado en segundo puesto.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo:- el juego es la actividad principal de una clase de educación física.

- han sido destinados **treinta minutos** para el juego, de los sesenta de la clase.

- el profesor marca el final antes de que el juego termine ni una sola vez, para discutirlo y cambiar el jugador atrapador y el que da la patada inicial, con la intención de que diferentes alumnos prueben ser atrapadores.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestro juego” (2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: con incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

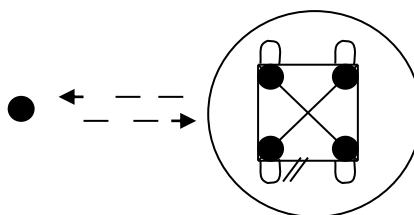
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversarios: sin contacto

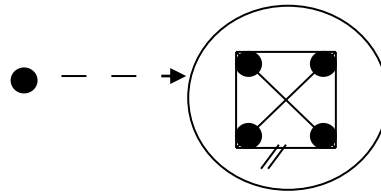
Contacto corporal compañeros: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



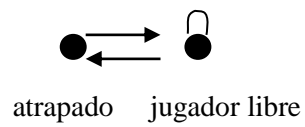
Red de interacción de marca: red mixta (antagónica y cooperativa)

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> -Intenta ver a un jugador con la intención de convertirle en atrapado - Intenta evitar que el jugador libre de una patada en el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esconde para no ser atrapado/visto por el atrapador - Intenta dar una patada en el balón para convertir los atrapados en jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera que un liberador libre de una patada en el balón
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sin limitaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Sin limitaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Está obligado a quedarse en un banco que está en el espacio de juego, próximo al balón
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es atrapador en todo el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es visto por el atrapador pasa a ser atrapado - Si es atrapado al intentar dar la patada se convierte en atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Permanece en espera en el banco - Se convierte en jugador libre en el momento que un compañero da una patada
RELACIÓN CON EL OBJETO	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón en el momento de la patada, lo lleva a su sitio, y le da dos veces en el suelo - Vigila el balón, intentando evitar que un jugador libre de una patada 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta dar una patada en el balón 	

Nº: 64

Fechas: 02/10/09; 05/10/09; 09/10/09; 16/10/09; 19/10/09

BOTE BOTE (II)

Situación inicial: se determina por sorteo un atrapador y un jugador libre que da la patada inicial en el balón, entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas. Los jugadores libres y el atrapador se colocan en círculo alrededor y a una distancia de tres metros del balón, que está en el medio de un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, que es uno de los espacios de juego. El balón es hecho de goma y está deshinchado.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador libre, determinado previamente, da la patada en el balón. Todos los jugadores libres corren hacia los escondites, que están en los diferentes espacios de juego, así como el que ha dado la patada. El tiempo que tienen los jugadores libres para esconderse es el que tarda el atrapador en buscar el balón, regresar corriendo hacia a tras al medio del rectángulo, y dar con ello dos veces en el suelo, gritando “Bote bote”. El balón queda en el medio del espacio rectangular del juego, y está vigilado por el atrapador. La intención del atrapador es atrapar a los jugadores libres, y para eso intenta ver a los jugadores libres, sea saliendo a buscarles, o desde el balón, para evitar que los jugadores libres den la patada. Si el atrapador ve a algún jugador libre, se dirige al balón, lo agarra, y le da dos veces en el suelo, gritando “Bote bote” y el nombre del jugador libre, que se convierte en atrapado. Los jugadores atrapados están sentados en uno de los bancos que está en el espacio de juego, o en pie al lado de ello, y esperan que un jugador libre de la patada en el balón, para convertirse en jugadores libres. Los jugadores libres intentan dar la patada en el balón, principalmente los que están en los escondites más próximos a él, con la intención de convertir los jugadores atrapados en jugadores libres, aprovechando el momento en que el atrapador se aleja del balón: el jugador libre corre hacia el balón, así como el atrapador, que intenta impedir. Si el jugador libre da la patada en el balón, los atrapados se convierten en jugadores libres, y corren hacia los diferentes escondites, así como el que da la patada, y el atrapador coge el balón y lo lleva hacia el medio del espacio de juego rectangular, gritando “Bote bote”, y recomienza a intentar atrapar a los jugadores libres. Si el atrapador agarra el balón, grita “Bote bote” y el nombre del jugador libre que intentaba dar la patada, este que se convierte en atrapado.

Finalización: acaba cuando diez jugadores son atrapados. En este momento, se discute el juego e intercambian los papeles.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es todo el patio del colegio.

- el patio dispone de: cancha polideportiva, que tiene el balón en el medio, y tiene como escondites los bancos, los palillos de la portería; la cancha de baloncesto, que tiene bancos y canastas; el jardín, con los árboles, la arena, y la pequeña muralla; el pasillo ancho que relaciona el patio a la fachada del colegio, y está al fondo de la canchas a la izquierda; el parque de niños, con tobogán, columpios, y árboles; y un espacio que está al fondo y a la izquierda del parque de niños.

- los jugadores atrapados están en uno de los bancos, que está en la lateral de la cancha polideportiva.
- el atrapador, en general se limita a buscar los jugadores en el espacio de la cancha polideportiva, que tiene en el medio el balón.

Objeto: - un balón medicinal azul que ha sido deshinchado por el profesor para el juego.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en el almacén del salón.

Material de apoyo: una ficha para reflexionar las actitudes y normas buenas y malas en relación a uno mismo y a los demás jugadores.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El “bote bote” ha ganado con la mayoría de los votos y “la araña” ha quedado en segundo puesto.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego es actividad de cinco clases de educación física.

- han sido destinados aproximadamente veinticinco minutos para este juego, de los sesenta de cada clase. Sumando un total de **ciento veinticinco minutos** para esta tarea motriz.

- al terminar cada juego: intercambian los roles/equipos por sorteo con la intención de que diferentes alumnos y alumnas prueben ser atrapadores.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestro juego” (2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: con incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

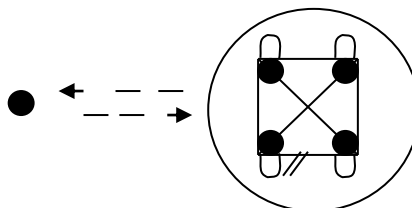
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

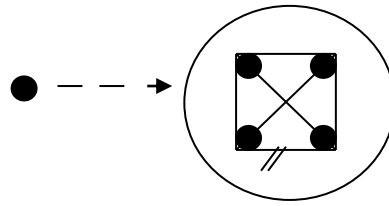
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



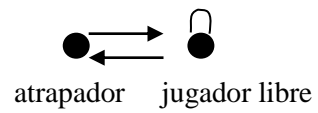
Red de interacción de marca: red mixta (antagónica y cooperativa)

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> -Intenta ver a un jugador con la intención de convertirle en atrapado - Intenta evitar que el jugador libre de una patada en el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esconde intentando no ser atrapado/visto por el atrapador - Intenta dar una patada en el balón para convertir los atrapados en jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera que un liberador libre de una patada en el balón
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sin limitaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Sin limitaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Está obligado a quedarse en un banco que está en el espacio de juego, próximo al balón
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es atrapador en todo el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es visto por el atrapador pasa a ser atrapado - Si es atrapado al intentar dar la patada se convierte en atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Permanece en espera en el banco - Se convierte en jugador libre en el momento que un jugador libre da la patada
RELACIÓN CON EL OBJETO	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón en el momento de la patada, lo lleva a su sitio, y le da dos veces en el suelo - Vigila el balón, intentando evitar que un jugador libre de una patada en ello 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta dar una patada en el balón 	

Nº: 65

Fecha: 05/10/09

LA ARAÑA (I)

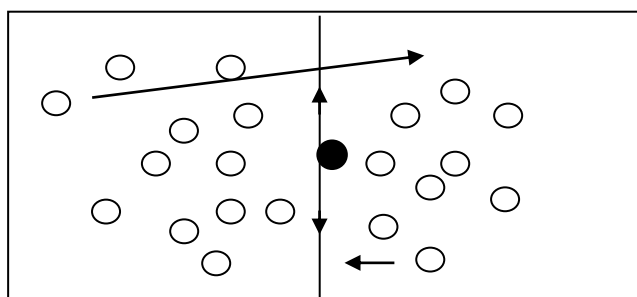
Situación inicial: se determina por sorteo dos atrapadores inicial entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas, que se colocaran libremente sobre el terreno de juego. El espacio de juego es un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, dividido transversalmente por una línea central. Los atrapadores se sitúan sobre la línea media.

Desarrollo: el juego comienza cuando el profesor suena el silbato. Los jugadores que se desplazan libremente evitarán ser atrapados por los jugadores que se mueven por la línea central, pisando siempre ésta, con la intención de convertir los jugadores libres en atrapadores. Cuando un atrapador inicial consigue tocar a un jugador libre, estos cambian de roles: el jugador libre pasa a ser atrapador y el atrapador inicial pasa ser jugador libre. A partir de este momento, todos los jugadores atrapados se convertirán en atrapadores, situándose siempre en la raya central.

Finalización del juego: el juego acaba cuando todos los jugadores son atrapados.

Fin de la actividad: el profesor marca el final antes de que este termine ni una sola vez.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros.

- la línea central de la cancha representa la línea en que están los atrapadores, y que debe ser pasada por los jugadores.

Objeto:

Material de apoyo: una ficha didáctica, para reflexionar y anotar las actitudes y normas buenas y malas en relación a uno mismo y a los demás jugadores.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El “bote bote” ha ganado con la mayoría de los votos y “la araña” ha quedado en segundo puesto.

- el profesor determina por sorteo atrapadores inicial entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego es una de las actividades de una clase de educación física.

- han sido destinados aproximadamente **quince minutos**, de los sesenta de la clase.

- el profesor marca el final antes de que el juego termine ni una sola vez para discutirlo y sortea otro jugador atrapador inicial para el próximo juego.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestro juego” (2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación - oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

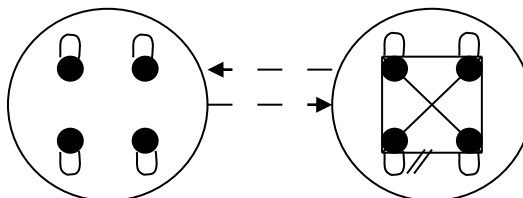
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal adversario: simple contacto

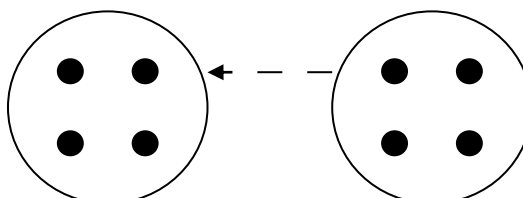
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



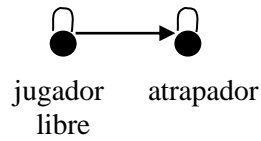
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR INICIAL	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Intenta tocar un jugador libre, para convertirle en atrapado	- Intenta tocar los jugadores libres, para convertirles en atrapados	- Evita ser atrapado por el jugador atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se mueve por la línea central, pisando siempre en esta	- Se mueve por la línea central, pisando siempre en esta	- Se desplaza libremente sobre el terreno de juego, evitando ser atrapado por el atrapador que se mueve por la línea central
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Cuando atrapa a un jugador libre, se convierte en jugador libre	- Es atrapador hasta el fin del juego	- Si es atrapado se convierte en atrapador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 66

Fecha: 16/10/09

LA ARAÑA (II)

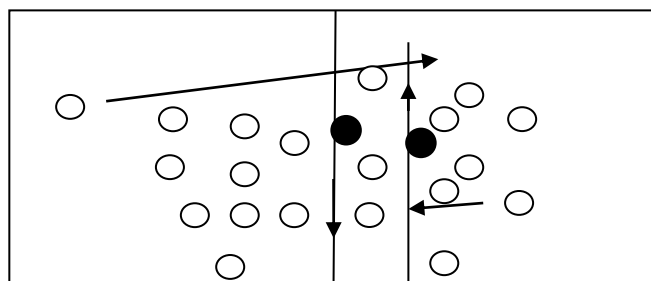
Situación inicial: se determina por sorteo dos atrapadores inicial entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas, que se colocaran libremente en el terreno de juego. El espacio de juego es un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, dividido transversalmente por **dos líneas**: una central, y **otra que está paralela a la primera, a cuatro metros de distancia. Cada atrapador inicial se sitúa sobre una línea.**

Desarrollo: el juego comienza cuando el profesor suena el silbato. Los jugadores que se desplazan libremente evitarán ser atrapados por **los jugadores que están cada uno en una de las líneas**. Los atrapadores se mueven por su línea correspondiente, pisando siempre ésta con la intención de convertir los jugadores libres en atrapadores. Cuando un atrapador inicial consigue tocar a un jugador libre, estos cambian de roles: el jugador libre para a ser atrapador y el atrapador inicial pasa ser jugador libre. A partir de este momento, todos los jugadores atrapados se convertirán en atrapadores, situándose **siempre en la raya que han sido atrapados**.

Finalización del juego: el juego acaba cuando todos los jugadores son atrapados.

Fin de la actividad: el profesor marca el final antes de que este termine ni una sola vez.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros.

- la línea central de la cancha, y **una de las líneas de ataque del voleibol, representan las dos líneas que se desplazan los atrapados**, y que deben ser pasadas por los jugadores.

Objeto:

Material de apoyo: una ficha didáctica, para reflexionar y anotar las actitudes y normas buenas y malas en relación a uno mismo y a los demás jugadores.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El “bote bote” ha ganado con la mayoría de los votos y “la araña” ha quedado en segundo puesto.

- el profesor determina por sorteo atrapadores inicial entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego es una de las actividades de una clase de educación física.

- han sido destinados aproximadamente **diez** minutos para el juego con estas reglas, de los sesenta de la clase.

- el profesor marca el final antes de que el juego termine ni una sola vez.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestro juego” (2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

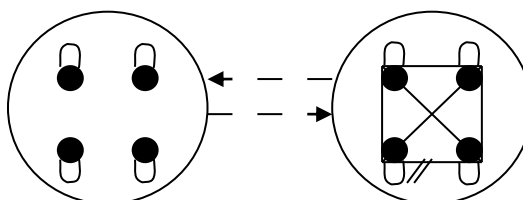
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal adversario: simple contacto

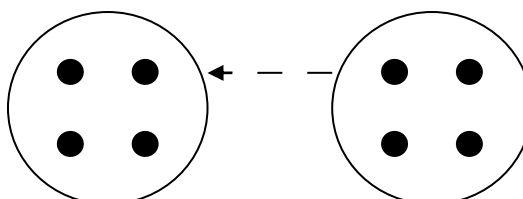
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



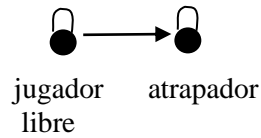
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR INICIAL	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Intenta tocar un jugador libre, para convertirle en atrapado	- Intenta tocar los jugadores libres, para convertirles en atrapados	- Evita ser atrapado por el jugador atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se mueve por su línea, pisando siempre en esta	- Se mueve por su línea, pisando siempre en esta	- Se desplaza libremente sobre el terreno de juego, y evita ser atrapado por el jugador atrapador que se mueve por las líneas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Cuando atrapa a un jugador libre, se convierte en jugador libre	- Es atrapador hasta el fin del juego	- Si es atrapado se convierte en atrapador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 67

Fecha: 16/10/09

LA ARAÑA (III)

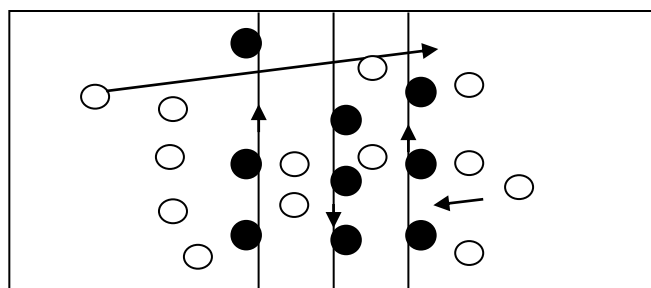
Situación inicial: se determina por sorteo **nueve atrapadores inicial** entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas, que se colocan libremente sobre el terreno de juego. El espacio de juego es un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, dividido transversalmente por **tres líneas**: una central, y **otras dos paralelas a la primera, cada una de un lado y a cuatro metros de distancia de esta. Tres atrapadores inicial se sitúan sobre cada una de las líneas.**

Desarrollo: el juego comienza cuando el profesor suena el silbato. Los jugadores que se desplazan libremente evitarán ser atrapados por **los jugadores que están en las líneas**. Los atrapadores se mueven por su línea correspondiente, pisando siempre ésta con la intención de convertir los jugadores libres en atrapadores. Cuando un atrapador inicial consigue tocar a un jugador libre, estos cambian de roles: el jugador libre pasa a ser atrapador y el atrapador inicial pasa ser jugador libre. A partir de este momento, todos los jugadores atrapados se convertirán en atrapadores, situándose **siempre en la raya que han sido atrapados**.

Finalización del juego: el juego acaba cuando todos los jugadores son atrapados.

Fin de la actividad: el profesor marca el final antes de que este termine ni una sola vez.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros.

- la línea central de la cancha, y **las dos líneas de ataque del voleibol, representan las tres líneas que se desplazan los atrapadores**, y que deben ser pasadas por los jugadores.

Objeto:

Material de apoyo: una ficha didáctica, para reflexionar y anotar las actitudes y normas buenas y malas en relación a uno mismo y a los demás jugadores.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.
 - los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El “bote bote” ha ganado con la mayoría de los votos y “la araña” ha quedado en segundo puesto.

- el profesor determina por sorteo atrapadores inicial entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego es una de las actividades de una clase de educación física.

- han sido destinados aproximadamente **cinco** minutos para el juego con estas reglas, de los sesenta de la clase.

- el profesor marca el final antes de que el juego termine ni una sola vez.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestro juego” (2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

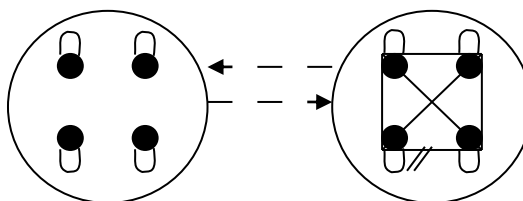
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal adversario: simple contacto

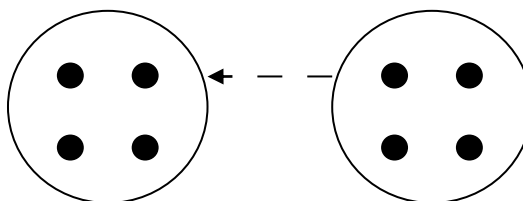
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



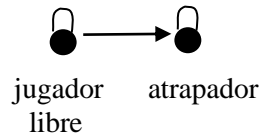
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR INICIAL	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Intenta tocar un jugador libre, para convertirle en atrapado	- Intenta tocar los jugadores libres, para convertirles en atrapados	- Evita ser atrapado por el jugador atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se mueve por su línea, pisando siempre en esta	- Se mueve por su línea, pisando siempre en esta	- Se desplaza libremente sobre el terreno de juego, y evita ser atrapado por el jugador atrapador que se mueve por las líneas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Cuando atrapa a un jugador libre, se convierte en jugador libre	- Es atrapador hasta el fin del juego	- Si es atrapado se convierte en atrapador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 68

Fecha: 16/10/09

LA ARAÑA (IV)

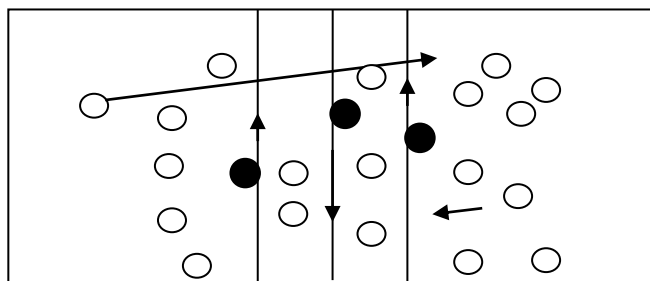
Situación inicial: se determina por sorteo **tres atrapadores inicial** entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas, que se colocan libremente sobre el terreno de juego. El espacio de juego es un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, dividido transversalmente por **tres líneas**: una central, y **otras dos paralelas a la primera, cada una de un lado y a cuatro metros de distancia de esta. Cada atrapador inicial se sitúa sobre una de las líneas.**

Desarrollo: el juego comienza cuando el profesor suena el silbato. Los jugadores que se desplazan libremente evitarán ser atrapados por **los jugadores que están en las líneas**. Los atrapadores se mueven por su línea correspondiente, pisando siempre ésta con la intención de convertir los jugadores libres en atrapadores. Cuando un atrapador inicial consigue tocar a un jugador libre, estos cambian de roles: el jugador libre para a ser atrapador y el atrapador inicial pasa ser jugador libre. A partir de este momento, todos los jugadores atrapados se convertirán en atrapadores, situándose **siempre en la raya que han sido atrapados**.

Finalización del juego: el juego acaba cuando todos los jugadores son atrapados.

Fin de la actividad: el profesor marca el final antes de que este termine ni una sola vez.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros.

- la línea central de la cancha, y **las dos líneas de ataque del voleibol, representan las tres líneas en que se desplazan los atrapadores**, y que deben ser pasadas por los jugadores.

Objeto:

Material de apoyo: una ficha didáctica para reflexionar y anotar las actitudes y normas buenas y malas en relación a uno mismo y a los demás jugadores.

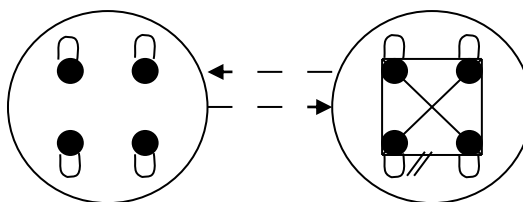
Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.
 - los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El Bote bote ha ganado con la mayoría de los votos y La araña ha quedado en segundo puesto.
 - el profesor determina por sorteo atrapadores inicial entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas.
Sexo: mixto
Edad: 11 y 12 años
Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego es una de las actividades de una clase de educación física.
 - han sido destinados aproximadamente **cinco** minutos para el juego con estas reglas, de los sesenta de la clase.
 - el profesor marca el final antes de que el juego termine ni una sola vez.
Unidad didáctica: “Mejoramos nuestro juego” (2)

Análisis Lógica Interna

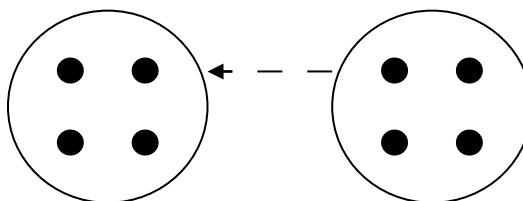
Espacio: sin incertidumbre
Objeto: sin objeto
Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)
Dominio: CAI
Red social: duelo por equipos disimétricos
Red de comunicación motriz: exclusiva inestable
Contacto corporal adversario: simple contacto
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



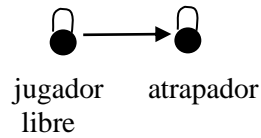
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR INICIAL	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Intenta tocar un jugador libre, para convertirle en atrapado	- Intenta tocar los jugadores libres, para convertirles en atrapados	- Evita ser atrapado por el jugador atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se mueve por su línea, pisando siempre en esta	- Se mueve por su línea, pisando siempre en esta	- Se desplaza libremente sobre el terreno de juego, y evita ser atrapado por el jugador atrapador que se mueve por las líneas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Cuando atrapa a un jugador libre, se convierte en jugador libre	- Es atrapador hasta el fin del juego	- Si es atrapado se convierte en atrapador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 69

Fecha: 19/10/09

LA ARAÑA (V)

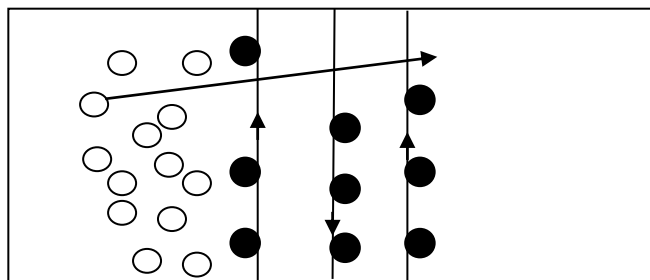
Situación inicial: se determina por sorteo **nueve atrapadores inicial** entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas, **que se colocan en uno de los extremos del terreno de juego**. El espacio de juego es un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, dividido transversalmente por **tres líneas**: una central, y **otras dos paralelas a la primera, cada una de un lado y a cuatro metros de distancia de esta**. **Tres atrapadores inicial se sitúan sobre cada una de las líneas**.

Desarrollo: el juego comienza cuando el profesor suena el silbato. Los jugadores **se desplazan hacia el otro lado del terreno de juego y cuando no falta ningún jugador por pasar las líneas, pueden desplazarse en dirección contraria**, y evitarán ser atrapados por **los jugadores que están en las líneas**. Los atrapadores **se mueven por su línea correspondiente**, pisando siempre ésta con la intención de convertir los jugadores libres en atrapadores. Cuando un atrapador inicial consigue tocar a un jugador libre, estos cambian de roles: el jugador libre pasa a ser atrapador y el atrapador inicial pasa a ser jugador libre. A partir de este momento, todos los jugadores atrapados se convertirán en atrapadores, situándose **siempre en la raya que han sido atrapados**.

Finalización del juego: el juego acaba cuando todos los jugadores son atrapados.

Fin de la actividad: el profesor marca el final antes de que este termine ni una sola vez.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros.

- la línea central de la cancha, **y las dos líneas de ataque del voleibol, representan las tres líneas en que se desplazan los atrapadores**, y que deben ser pasadas por los jugadores.

Objeto:

Material de apoyo: una ficha didáctica para reflexionar y anotar las actitudes y normas buenas y malas, en relación a uno mismo y a los demás jugadores.

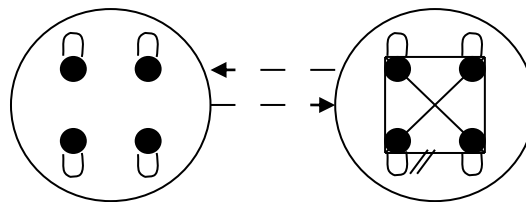
Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.
 - los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El “bote bote” ha ganado con la mayoría de los votos y “la araña” ha quedado en segundo puesto.
 - el profesor determina por sorteo atrapadores inicial entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas.
Sexo: mixto
Edad: 11 y 12 años
Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego es una de las actividades de una clase de educación física.
 - han sido destinados aproximadamente **diez** minutos para el juego con estas reglas, de los sesenta de la clase.
 - el profesor marca el final antes de que el juego termine ni una sola vez.
Unidad didáctica: “Mejoramos nuestro juego” (2)

Análisis Lógica Interna

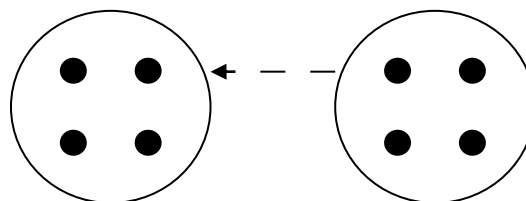
Espacio: sin incertidumbre
Objeto: sin objeto
Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)
Dominio: CAI
Red social: duelo por equipos disimétricos
Red de comunicación motriz: exclusiva inestable
Contacto corporal adversario: simple contacto
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



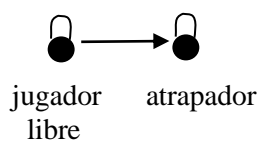
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR INICIAL	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Intenta tocar un jugador libre, para convertirle en atrapado	- Intenta tocar los jugadores libres, para convertirlos en atrapados	- Evita ser atrapado por el jugador atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se mueve por su línea, pisando siempre en esta de cara a los jugadores libres	- Se mueve por su línea, pisando siempre en esta de cara a los jugadores libres	- Se desplaza hacia el otro lado del terreno de juego y cuando no falta ningún jugador por pasar las líneas, puede desplazarse en dirección contraria
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Cuando atrapa a un jugador libre, se convierte en jugador libre	- Es atrapador hasta el momento que termina el juego	- Si es atrapado se convierte en atrapador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 70

Fecha: 19/10/09

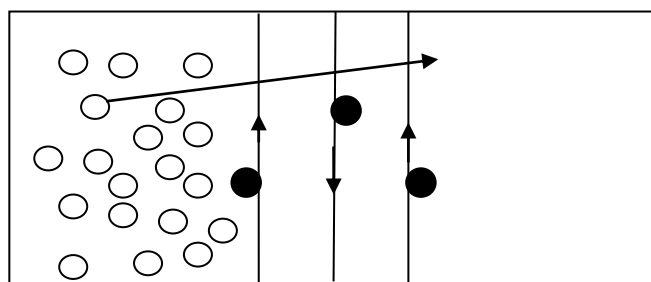
LA ARAÑA (VI)

Situación inicial: se determina por sorteo **tres atrapadores inicial** entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas, **que se colocan en uno de los lados/extremos del terreno de juego**. El espacio de juego es un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, dividido transversalmente por **tres líneas**: una central, y **otras dos paralelas a la primera, cada una de un lado y a cuatro metros de distancia de esta**. Cada **atrapador inicial se sitúa sobre una de las líneas**.

Desarrollo: el juego comienza cuando el profesor suena el silbato. Los jugadores se **desplazan hacia el otro lado del terreno de juego y cuando no falta ningún jugador por pasar las rayas, pueden desplazarse en dirección contraria**, y evitarán ser atrapados por **los jugadores que están en las líneas**. Los atrapadores **se mueven por su línea**, pisando siempre ésta con la intención de convertir los jugadores libres en atrapadores. Cuando un atrapador inicial consigue tocar a un jugador libre, estos cambian de roles: el jugador libre pasa a ser atrapador y el atrapador inicial pasa ser jugador libre. A partir de este momento, todos los jugadores atrapados se convertirán en atrapadores, situándose **siempre en la raya que han sido atrapados**. **Cuando faltan tres o menos jugadores por pasar alguna línea, sus atrapadores cuentan a tras desde el veinte: si el jugador libre no la pasa en este tiempo se convierte en atrapador en la línea correspondiente, así como si es atrapado**.

Finalización del juego: el juego termina cuando todos los jugadores son atrapados, e intercambian los papeles.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros.
- la línea central de la cancha, y **las dos líneas de ataque del voleibol, representan las tres líneas en que se desplazan los atrapadores**, y que deben ser pasadas por los jugadores.

Objeto:

Material de apoyo: una ficha didáctica para reflexionar y anotar las actitudes y normas buenas y malas en relación a uno mismo y a los demás jugadores.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica: han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El “bote bote” ha ganado con la mayoría de los votos y “la araña” ha quedado en segundo puesto.

- el profesor determina por sorteo atrapadores inicial entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego es una de las actividades de una clase de educación física.

- han sido destinados aproximadamente **diez** minutos para el juego con estas reglas, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestro juego” (2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

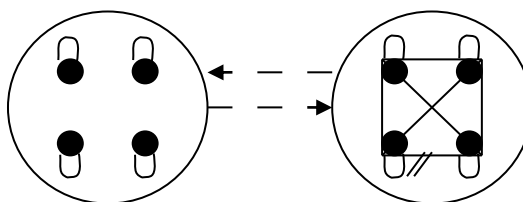
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal adversario: simple contacto

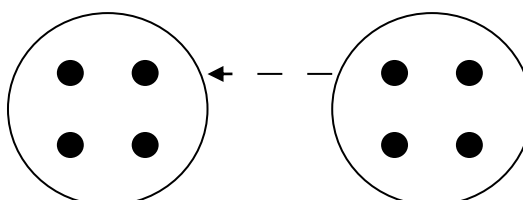
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



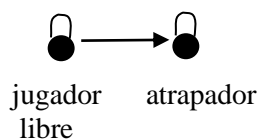
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR INICIAL	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta tocar un jugador libre, para convertirle en atrapado - Cuando faltan tres jugadores libres o menos por pasar su línea, cuenta a tras desde el veinte 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta tocar los jugadores libres, para convertirlos en atrapados - Cuando faltan tres jugadores libres o menos por pasar su línea, cuenta a tras desde el veinte 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser atrapado por el jugador atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mueve por su línea, pisando siempre en esta de cara a los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mueve por su línea, pisando siempre en esta de cara a los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza hacia el otro lado del terreno de juego y cuando no falta ningún jugador por pasar las líneas, puede desplazarse en la dirección contraria
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando atrapa a un jugador libre, se convierte en jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Es atrapador hasta el momento que termina el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es atrapado se convierte en atrapador - Si no pasa la línea en veinte segundos se convierte en atrapador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 71

Fecha: 23/10/09

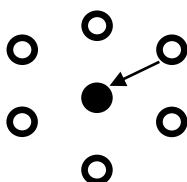
BLOQUEOS EN GRUPOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas son distribuidos en tres grupos, por sorteo. En cada grupo, siete jugadores de pie en un terreno liso: seis dispuestos en círculo mirando hacia el centro, y uno en el medio con los brazos cruzados en el pecho. Los jugadores del círculo están a una distancia aproximada de cuarenta centímetros del jugador central.

Desarrollo: la tarea comienza cuando un jugador empuja suavemente al central. La intención de los jugadores que se sitúan en el círculo es balancear el jugador central, este que debe evitar mover los pies. Los jugadores del círculo empujan suavemente el cuerpo del jugador central: lo pasan de jugador a jugador evitando que este deje de mover o que se caiga. Si el jugador central mueve los pies no pasa nada: se recolocará en su sitio y seguirá el juego. El jugador central ejerce el papel el tiempo que considere necesario para probar y aprender a bloquearse, dentro de las posibilidades del tiempo de la actividad, e intercambian los papeles: un jugador del círculo pasa a ser jugador central y el jugador central se coloca en su posición.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad cuando todos han sido jugadores central al menos una vez.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

- Espacio:** - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.
- los grupos están separados por el suelo del salón del colegio.
 - tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
 - además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
 - mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
 - es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

- Participantes:** - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.
- el alumnado está organizado en tres grupos con siete u ocho personas, cada uno.

- los grupos han sido escogidos por sorteo. Es decir, antes de empezar la actividad el alumnado está sentado en semicírculo, y el maestro va de una punta a otra asignando un número para cada persona, según el orden que están sentados: “uno, dos, tres, uno, dos, tres...” .

- todos los grupos son mixtos.

- los participantes de cada grupo se organizan para que todos pueden quedarse en el centro del círculo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - el juego es una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la clase.

- el profesor finaliza la actividad.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

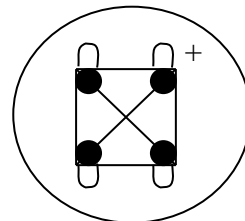
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	JUGADOR CENTRAL	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Es empujado por los jugadores del círculo, que evitan dejarle caer o que pare de balancear	- Empuja suavemente el jugador central pasándole a otro jugador del círculo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso en medio a los jugadores del círculo - Debe permanecer sin mover los pies de su sitio	- Está de pie en un terreno liso en círculo con los demás jugadores, alrededor del jugador central
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en jugador para que los demás también sean jugadores central	- Se convierte en jugador central al menos una vez
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 72

Fecha: 23/10/09

CIRCUITO DE CONTRABALANCEOS EN PAREJAS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por las siete estaciones que están separadas por el salón, que es un terreno liso y mide aproximadamente veinticinco por doce metros.

Desarrollo: todas las parejas deben pasar por las siete estaciones. En cada estación hay una ficha descriptiva pegada en la pared con el dibujo del contrabalanceo a ser realizado:

1) la pareja se coloca de cara. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas correspondientes del compañero con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos, inclinando el cuerpo hacia atrás.

2) la pareja se coloca de cara. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas opuestas del compañero con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos que están cruzados, inclinando el cuerpo hacia atrás.

3) la pareja se coloca de cara. La tarea consiste en agarrar con una mano de la muñeca del compañero del lado correspondiente: con las puntas de los pies unidas a las de él. Ambos los practicantes de la pareja estiran el brazo que está agarrado, inclinando el cuerpo hacia atrás. Manteniendo el equilibrio estirarán el brazo que está libre detrás del cuerpo a la altura de los hombros.

4) la pareja se coloca de cara, y flexiona ligeramente las rodillas. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas correspondientes de la pareja, con las puntas de los pies unidas a las suyas. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos: inclinan el cuerpo hacia atrás.

5) el practicante se coloca al lado de su pareja, con la lateral del pie unida a la de él. La tarea consiste en agarrar con la mano de la muñeca del compañero del lado correspondiente, y ambos estirarán el brazo que está agarrado: inclinando el cuerpo para el lado opuesto, y manteniendo la postura.

6) la pareja se coloca de espalda. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas correspondientes del compañero. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos: inclinan el cuerpo hacia delante y para lados opuestos.

7) la pareja se coloca de espalda y con las rodillas un poco flexionadas. La tarea consiste en agarrar con las manos de las muñecas correspondientes del compañero. Ambos los practicantes de la pareja estiran los brazos: inclinan el cuerpo hacia delante y para lados opuestos.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad, cuando todas las parejas han pasado por las siete estaciones.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio, que es de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.

- las parejas están distribuidas por todo el suelo del salón, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo: - siete fichas descriptivas pegadas con sello en las paredes del salón.

- las fichas consisten en una hoja de papel blanco con el dibujo correspondiente al contrabalanceo a ser realizado en cada una de las estaciones.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria y un profesor de educación física organizados en once parejas.

- las parejas han sido escogidas por los participantes y la alumna que excede realiza la actividad con el profesor.
- las parejas en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **quince minutos**, de los sesenta de la clase.
- el profesor marca el final de la actividad cuando todas las parejas acaban de ejecutar a los siete contrabalanceos del circuito.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta siete ejercicios diferentes con el mismo compañero: agarra con la mano de la muñeca de su pareja y ambos se colocan en la misma postura repartiendo sus pesos entre los dos
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso rodeado de instrucciones - Según el contrabalanceo, está al lado, de espalda o de cara a su pareja
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con su pareja - Mantiene diez segundos en la postura correspondiente a cada contrabalanceo - Debe pasar por las siete instrucciones en el tiempo destinado a la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 73

Fecha: 23/10/09

PRESENTACIÓN DE LOS CONTRABALANCEOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están organizados en parejas, que son las mismas de la tarea anterior (circuito de contrabalanceos). Una pareja está de pie en un terreno liso: ha de representar el contrabalanceo elegido entre las siete opciones de la actividad anterior. Los demás, espectadores, están sentados en semicírculo en el suelo de frente a la pareja.

Desarrollo: la pareja se coloca de cara, con las rodillas un poco flexionadas: se agarra con las manos de las muñecas correspondientes del compañero con las puntas de los pies unidas a las de él. Los practicantes estiran los brazos, inclinando el cuerpo hacia atrás, y deberán mantener la postura por diez segundos.

Finalización: los espectadores analizan si hubo reparto de carga entre la pareja; si han mantenido el equilibrio por los diez segundos; y si han logrado. Se levanta la próxima pareja que ha de representar su contrabalanceo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- la pareja realiza el contrabalanceo delante del escenario; y los espectadores están sentados en semicírculo de frente a los practicantes.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo: - una pizarra blanca con ruedas en las patas, un bolígrafo negro y un borrador: el profesor apunta en la pizarra el análisis del contrabalanceo de cada pareja en la tabla que ha dibujado (si la pareja ha repartido el peso correctamente, si ha mantenido los diez segundos y si ha logrado o no). El maestro borra el análisis al final para poder apuntar el análisis del próximo contrabalanceo, aprovechándose de la misma tabla.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria y un profesor, organizados en once parejas.

- las parejas son las mismas de la actividad anterior (circuito de contrabalanceos).
- las parejas han sido escogidas por los participantes, y en casi su totalidad están formadas por dos chicas o dos chicos.
- la alumna que excede realiza el contrabalanceo con el profesor.
- presenta el contrabalanceo de una en una pareja: los demás alumnos y alumnas asisten y analizan al final.

- el profesor asiste la presentación; coordina el análisis de cada contrabalanceo, y apunta en la pizarra.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es parte de una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la clase para ella.

- cada pareja tiene aproximadamente un minuto para presentar su contrabalanceo.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

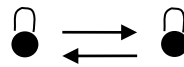
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPECTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el contrabalanceo con su pareja	- Asiste y analiza el contrabalanceo presentado por los practicantes
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, con las rodillas ligeramente flexionadas: de cara a su pareja - Estira los brazos delante de su cuerpo, agarra con la mano de la muñeca de la pareja: ambos estiran los brazos y reparten el peso entre los dos en la misma postura - Están delante de los espectadores	- Está sentado en el suelo de frente a los practicantes, en semicírculo con los demás espectadores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con su pareja - Mantiene diez segundos en la postura - Es practicante mientras presenta el contrabalanceo	- Es espectador mientras las otras parejas presentan, y se convierte en practicante en su turno
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 74

Fecha: 26/10/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN PAREJAS – FIGURA 1

Situación inicial: el profesor separa veintidós alumnos y alumnas en grupos de tres personas, que se distribuyen por el terreno liso. En cada trío, los practicantes se organizan en ágil, ayuda, y portor, este que se tumba con las rodillas flexionadas y los pies apoyados en el suelo. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. El ágil se sienta de frente al portor, en sus rodillas; y estira las piernas. El portor agarra con las manos de los tobillos del ágil, y los levanta hasta estirar los brazos. El jugador ágil manteniendo el equilibrio estirará los brazos hacia delante. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada cuentan hasta diez, y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del test y si lograron la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna, que está pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha contiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos. Los requisitos del test son los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y sí han logrado o no.
- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en seis grupos, con tres alumnos cada (y un grupo con cuatro).
- los grupos han sido escogidos por el profesor. Es decir, el maestro elige a los participantes para cada grupo según el sexo (para que tengan la misma proporción de chicos y chicas), y de acuerdo con el porte físico de los participantes para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes, que están en la ficha, y los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer las dos figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es veinte minutos, y la media de tiempo para esta figura acrobática es **diez minutos**, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

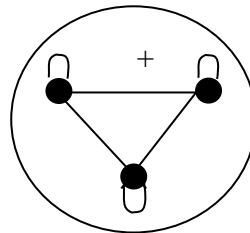
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañeros: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Está sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado en un terreno liso - Tiene las rodillas flexionadas, y las plantas de los pies en la colchoneta - Está debajo del ágil, que está sentado en sus rodillas con las piernas estiradas y sostenidas por sus manos, que agarran de sus tobillos	- Está encima del portor, y al lado de la ayuda - Se sienta con las piernas estiradas de cara al portor en sus rodillas con los pies a ambos lados	- Está de pie en el terreno liso, en un lateral de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 75

Fecha: 26/10/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN PAREJAS – FIGURA 2

Situación inicial: el profesor separa veintidós alumnos y alumnas en grupos de tres personas, que se distribuyen por el terreno liso. En cada trío, los practicantes se organizan en ágil, ayuda, y portor, que se coloca a cuatro patas. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. El ágil pisa en la espalda del portor, un pie a bajo del cuello y el otro a cima de las caderas, y se levanta con el auxilio de la ayuda, que agarra su espalda. El jugador ágil manteniendo el equilibrio de pie en la espalda del portor, estirará los brazos abiertos hacia arriba. La ayuda se coloca detrás del ágil y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada cuentan hasta diez, y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del test y si lograron la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna, que está pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha contiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos. Los requisitos del test son los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y sí han logrado o no.
- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en seis grupos, con tres alumnos cada (y un grupo con cuatro).
- los grupos han sido escogidos por el profesor. Es decir, el maestro elige a los participantes para cada grupo según el sexo (para que tengan la misma proporción de

chicos y chicas), y de acuerdo con el porte físico de los participantes para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes, que están en la ficha, y los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer las dos figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es veinte minutos, y la media de tiempo para esta figura acrobática es **diez minutos**, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

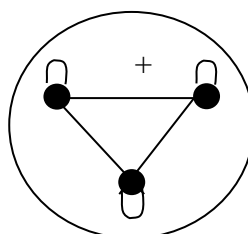
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por el portor - Se levanta con el auxilio de la ayuda	- Auxilia el ágil a levantarse - Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas facilitando la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está a cuatro patas en un terreno liso - Está debajo del ágil, que está de pie en su espalda	- Está de pie en la espalda del portor, y delante de la ayuda	- Está detrás del ágil
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 76

Fecha: 26/10/09

ELABORACIÓN DEL EJERCICIO “ESTRELLA” - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN PAREJAS

Situación inicial: el profesor separa veintidós alumnos y alumnas en grupos de tres personas en la actividad anterior. En cada trío, han de elaborar una construcción de dos personas organizándose si quieren en portor, ágil, o ayuda en un terreno liso. El grupo decide la figura acrobática que han de representar y los papeles que han de cumplir.

Desarrollo: los practicantes se colocan en las posiciones correspondientes y practican la figura acrobática que han acordado representar, sea una de las dos de la ficha o elaborada por el grupo, además de describirla y dibujarla en la ficha que dispone.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad, para que los grupos presenten en el escenario la figura acrobática.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna, que está pegada en el cuaderno de educación física, en la cual deben dibujar y describir la figura acrobática a ser presentada por el grupo.

- los grupos deben decidir la figura acrobática que han de representar y los papeles que han de cumplir, practicar la figura, y dibujarla y describirla en sus fichas.
- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en seis grupos, con tres alumnos cada (y un grupo con cuatro).
- los grupos han sido escogidos por el profesor. Es decir, el maestro elige a los participantes para cada grupo según el sexo (para que tengan la misma proporción de chicos y chicas), y de acuerdo con el porte físico de los participantes para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea motriz es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- el profesor pasa por los grupos avisando el tiempo que queda para la representación en el escenario, para que los grupos se organicen en el tiempo disponible.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

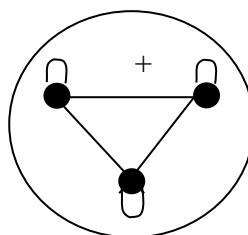
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en el suelo en un terreno liso	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está al lado o detrás de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 77

Fecha: 26/10/09

PRESENTACIÓN DEL EJERCICIO ESTRELLA - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN PAREJAS

Situación inicial: el profesor separa veintidós alumnos y alumnas en grupos de tres personas (para las actividades anteriores). Un trío sube al escenario: un portor, un ágil y una ayuda se colocan en cima de dos colchonetas que están una al lado de otra, en el medio del escenario. El escenario mide diez por tres metros, y está iluminado por un foco de luz en el centro. Los demás, veinte espectadores, están sentados en el suelo de frente al escenario.

Desarrollo: el portor y el ágil se colocan en la postura correspondiente a la figura acrobática, escogida que puede ser alguna de la ficha o una elaborada. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea. El grupo tiene un minuto para colocarse en la postura, o sea, caso no consigan en la primera tentativa pueden seguir intentando por un minuto. Cuando los jugadores se mantienen en la figura acrobática, los espectadores cuentan hasta diez, el profesor saca foto y el grupo deshace la figura.

Finalización: los jugadores bajan del escenario y se sientan junto a los espectadores. Los espectadores analizan si la figura acrobática ha cumplido las exigencias del “test”: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si el grupo ha logrado. Los jugadores anotan en sus fichas así como el profesor en la pizarra, este que intermedia la discusión. Sube al escenario los próximos jugadores que han de representar su figura acrobática.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la presentación de las figuras acrobática es en el escenario.

- el escenario mide aproximadamente diez por tres metros y su altura es de un metro de altura desde el suelo de salón.
- tiene el suelo de madera.
- está iluminado con un foco de luz en el centro, donde están las dos colchonetas juntas una al lado de otra.
- los espectadores están sentados en el suelo del salón dispuestos en semicírculo de frente al escenario a una distancia de cinco metros del mismo. El salón mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacía el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

Objeto: - dos colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física, la cual contiene el dibujo descriptivo y la descripción de la figura acrobática elaborada por el grupo; un “test” a ser tachado según sus compañeros de clase y el profesor decidan si cada requisito ha sido cumplido, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en seis grupos con tres alumnos cada, y un grupo con cuatro.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de la actividad anterior de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por el profesor según el sexo para que tenga la misma proporción de alumnos y alumnas, y según el porte físico para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

- representa la figura acrobática de uno en uno grupo, y los demás participantes son espectadores: asisten y analizan la figura acrobática de sus compañeros de clase.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - la presentación de las figuras acrobáticas es parte de una de las actividades de una clase

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- los siete grupos, de uno en uno, han de representar sus figuras acrobáticas que son analizadas por los espectadores.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

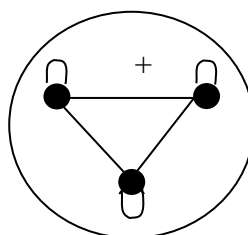
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañeros: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA	ESPECTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Está sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea	- Asiste y analiza la representación de los demás grupos
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado o cuatro patas encima de la colchoneta que está en el escenario	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está en un lateral de la figura acrobática	- Está sentado en el salón de cara al escenario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ágil en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ayuda momento que sube al escenario, para ejecutar la figura con su grupo	- Es espectador mientras los demás grupos representan
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta en caso de caídas dolorosas		

Nº: 78

Fecha: 06/11/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN TRÍOS – FIGURA 3

Situación inicial: el profesor organiza los veintiuno alumnos y alumnas en grupos de cuatro personas, que se distribuyen por el terreno liso. En cada grupo: dos portores se colocan cara a cara encima de una colchoneta, con una rodilla en la colchoneta y la otra flexionada delante del cuerpo pisando la colchoneta; un ágil; y una ayuda. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. El jugador ágil, con auxilio del jugador ayuda que agarra su espalda, apoya los pies en el medio del muslo de cada jugador portor y con las piernas abiertas lateralmente se levanta. Los portores agarran la cintura del jugador ágil con la mano correspondiente a la pierna que está flexionada, y estirarán el otro brazo al lado del cuerpo. El jugador ágil manteniendo el equilibrio en pie estirará los brazos abiertos hacia arriba, y la ayuda se coloca detrás del ágil y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada, cuentan hasta diez, y deshacen la figura. El grupo decide si han cumplido los requisitos del test y si han logrado la figura, y cada estudiante anota en su ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: una colchoneta verde recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

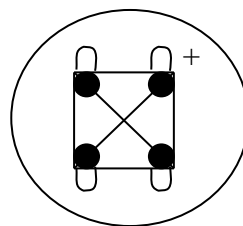
Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria
- el alumnado está separado en cuatro grupos con cuatro alumnos cada, y un grupo con cinco.
- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.
- los grupos han sido escogidos por el profesor según el sexo para que tenga la misma proporción de alumnos y alumnas, y según el porte físico para ejercer los diferentes papeles en la tarea.
Sexo: mixto
Edad: 11 y 12 años
Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.
- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha, y los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.
- la duración de la actividad es quince minutos, calculando una media aproximada de **siete minutos y medio** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.
Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre
Objeto: con objeto
Relaciones: cooperación (comunicación motriz)
Dominio: CAI
Red social: cooperativa
Red de comunicación motriz: exclusiva estable
Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria
Sistema de puntuaciones:
Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por el portor - Es vigilado por la ayuda, que además le auxilia a subir en la postura	- Auxilia el ágil a levantarse - Vigila el ágil para que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de cara al otro portor y abajo del ágil - Tiene una rodilla apoyada en la colchoneta, y la otra pierna flexionada adelante el cuerpo, pisando la colchoneta	- Está de pie encima de los portores, pisando un muslo de cada portor - Está delante de la ayuda	- Está detrás del ágil, y de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Permanece en su sitio sin moverse - Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Apoya la rodilla en la colchoneta para no hacer daño	- Está protegido de caídas dolorosas por la colchoneta	

Nº: 79

Fecha: 06/11/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN TRÍOS – FIGURA 4

Situación inicial: el profesor separa veintiuno alumnos y alumnas en grupos de cuatro personas, que se distribuyen por el terreno liso. En cada grupo: dos portores se colocan de pie en una colchoneta, uno al lado de otro, con las rodillas un poco flexionadas; un ágil; y una ayuda. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. El ágil pisa la parte superior del muslo de cada portor, y se levanta apoyando las manos en el hombro de los portores correspondientes a su derecha e izquierda. En el momento que el jugador ágil está de pie, los portores agarran su rodilla con la mano correspondiente a la pierna que está el pie del ágil, este que manteniendo el equilibrio abrirá los brazos estirados. La ayuda se coloca en frente al ágil y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada cuentan hasta diez, y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del “test”, si han logrado la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: una colchoneta verde recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en cuatro grupos con cuatro alumnos cada, y un grupo con cinco.
- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.
- los grupos han sido escogidos por el profesor según el sexo para que tenga la misma proporción de alumnos y alumnas, y según el porte físico para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha, y los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es quince minutos, calculando una media aproximada de **siete minutos y medio** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

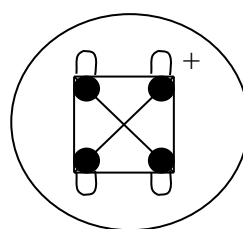
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por el portor - Es vigilado por la ayuda, que además le auxilia a subir en la postura	- Vigila el ágil para que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie encima de la colchoneta, con las rodillas un poco flexionadas - Está al lado del otro portor - Está abajo del ágil	- Está de pie encima de los portores, pisando un muslo de cada portor - Está delante de la ayuda	- Está detrás del ágil, y de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Permanece en su sitio sin moverse - Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Apoya la rodilla en la colchoneta para no hacer daño	- Está protegido de caídas dolorosas por la colchoneta	

Nº: 80

Fecha: 06/11/09

ELABORACIÓN DEL EJERCICIO “ESTRELLA” - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN TRÍOS

Situación inicial: el profesor separa veintiuno alumnos y alumnas en grupos de cuatro personas, que se distribuyen por el terreno liso (en la actividad anterior). En cada grupo, los cuatro jugadores disponen de una colchoneta; y han de elaborar una construcción de tres personas organizándose si quieren en portor, ágil o ayuda. El grupo decide la figura que han de representar y los papeles que han de cumplir.

Desarrollo: los jugadores se colocan en las posiciones correspondientes y practican la figura acrobática que han acordado representar, sea una de las dos de la ficha o elaborada por el grupo, además de describirla y dibujarla en la ficha.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad para que los grupos presenten en el escenario la figura acrobática.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna, que está pegada en el cuaderno de educación física, en la cual deben dibujar y describir la figura acrobática a ser presentada por el grupo.

- los grupos deben decidir la figura acrobática que han de representar y los papeles que han de cumplir, practicar la figura, y dibujarla y describirla en sus fichas.
- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria

- el alumnado está separado en cuatro grupos con cuatro alumnos cada, y un grupo con cinco.
- los grupos están formados por los mismos alumnos y alumnas de la actividad anterior de esta clase.
- los grupos han sido escogidos por el profesor. Es decir, el maestro elige a los participantes para cada grupo según el sexo (para que tengan la misma proporción de chicos y chicas), y de acuerdo con el porte físico de los participantes para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

- los grupos deben decidir la figura acrobática que han de representar y los papeles que han de cumplir, practicar la figura, y dibujarla y describirla en sus fichas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea motriz es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- el profesor pasa por los grupos avisando el tiempo que queda para la representación en el escenario, para que los grupos se organicen en el tiempo disponible.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

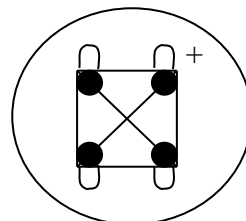
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en el suelo en un terreno liso	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está al lado o detrás de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta, en caso de caídas dolorosas	

Nº: 81

Fecha: 06/11/09

PRESENTACIÓN DEL EJERCICIO ESTRELLA - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN TRÍOS

Situación inicial: el profesor separa veintiuno alumnos y alumnas en grupos de tres personas (para las actividades anteriores). Un grupo sube al escenario: tres jugadores en portores o ágiles y una ayuda a cima de una colchoneta que está dispuesta en el medio del escenario, este que mide diez por tres metros y está iluminado por un foco de luz en el centro. Veinte espectadores sentados en el suelo de frente al escenario.

Desarrollo: los jugadores portores y ágiles se colocan en la postura correspondiente a la figura acrobática, que puede ser alguna de la ficha o una elaborada. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas facilitando la ejecución de la tarea. El grupo tiene un minuto para que los jugadores se coloquen en la postura correspondiente, o sea, caso no consigan en la primera tentativa pueden seguir intentando por un minuto. Cuando los jugadores se mantienen en la figura acrobática, los espectadores cuentan hasta diez, el profesor saca una foto y el grupo deshace la figura.

Finalización: los jugadores bajan del escenario y se sientan junto a los espectadores. Los espectadores analizan si la figura acrobática ha cumplido las exigencias del "test": los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si el grupo ha logrado. Los jugadores anotan en sus fichas así como el profesor en la pizarra, este que intermedia la discusión. Sube al escenario los próximos jugadores que han de representar su figura acrobática.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la presentación de las figuras acrobática es en el escenario.

- el escenario mide aproximadamente diez por tres metros y su altura es de un metro de altura desde el suelo de salón.
- tiene el suelo de madera.
- está iluminado con un foco de luz en el centro, donde están las dos colchonetas juntas una al lado de otra.
- los espectadores están sentados en el suelo del salón dispuestos en semicírculo de frente al escenario a una distancia de cinco metros del mismo. El salón mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacía el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

Objeto: - una colchoneta azul recubierta de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y densidad aproximada de 15 Kg. / m³.

- la colchoneta pertenece al colegio, y cuando no es utilizada está guardada en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física, la cual contiene el dibujo descriptivo y la descripción de la figura acrobática elaborada por el grupo; un “test” a ser tachado según sus compañeros de clase y el profesor decidan si cada requisito ha sido cumplido, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en cuatro grupos con cuatro alumnos cada, y un grupo con cinco.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de la actividad anterior de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por el profesor según el sexo para que tenga la misma proporción de alumnos y alumnas, y según el porte físico para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

- representa la figura acrobática de uno en uno grupo, y los demás participantes son espectadores: asisten y analizan la figura acrobática de sus compañeros de clase.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - la presentación de las figuras acrobáticas es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- los cinco grupos, de uno en uno, han de representar sus figuras acrobáticas que son analizadas por los espectadores.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

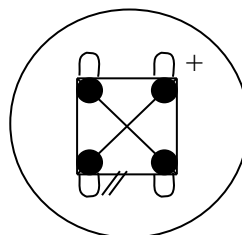
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA	ESPECTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Está sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea	- Asiste y analiza la representación de los demás grupos
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado o cuatro patas encima de la colchoneta que está en el escenario	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está en un lateral de la figura acrobática	- Está sentado en el salón de cara al escenario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ágil en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ayuda momento que sube al escenario, para ejecutar la figura con su grupo	- Es espectador mientras los demás grupos representan
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta en caso de caídas dolorosas		

Nº: 82

Fecha: 09/11/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN CUARTETOS – FIGURA 5

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están en un terreno liso y se organizan en dos grupos con cinco personas cada uno, y dos grupos con seis personas. En cada grupo: un portor se coloca a cuatro patas encima de una colchoneta; otro portor de pie al final de la colchoneta; dos jugadores ágiles; y una ayuda. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. Un jugador ágil se coloca boca abajo delante del jugador portor que está a cuatro patas. El jugador ágil con los codos y antebrazos en la colchoneta, apoya sus tobillos en los hombros correspondientes del portor, y estira cuerpo y piernas. En este momento, el ágil que está detrás del portor a cuatro patas, estira los brazos hacia delante y apoya las manos en la parte inferior de su espalda. El jugador portor que está al final de la colchoneta pisando el suelo, agarra con las manos los tobillos correspondientes del jugador ágil y los levanta hasta estirar las piernas a altura de sus hombros, donde apoya cada tobillo del jugador ágil. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada cuentan hasta diez y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del test, si han logrado la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: una colchoneta verde recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y sí han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con cinco personas cada uno, y dos grupos con seis personas.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por los participantes, con la condición impuesta por el profesor que tienen que ser mixtos, o sea en todos los grupos tiene que haber al menos un participante de cada género.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha, y los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es veinte minutos, calculando una media aproximada de **diez minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

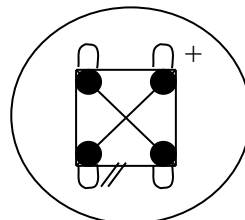
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR A CUATRO PATAS	ÁGIL CON CODOS EN COLCHONETA	PORTOR DE PIE	ÁGIL INCLINADO EN EL AIRE	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene a ambos los ágiles	- Es sostenido por el portor a cuatro patas	- Sostiene al ágil que está inclinado en el aire	- Es sostenido por el portor a cuatro patas y por el portor de pie - Es vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está a cuatro patas en la colchoneta - El ágil apoya los tobillos en sus hombros - El otro ágil apoya las manos y se mantiene encima de él	- Apoya los codos y antebrazos en la colchoneta - Apoya los tobillos en los hombros del portor que está a cuatro patas - Se mantiene inclinado boca abajo	- Está de pie en un extremo de la colchoneta - Agarra los tobillos del ágil y sube sus piernas hasta la altura de los hombros	- Apoya las manos en la espalda del portor que está a cuatro patas - El portor de pie levanta sus piernas hasta la altura de los hombros - Se mantiene inclinado boca abajo en el aire	- Está de pie en un lateral de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea - Permanece en su sitio sin moverse	- Es ágil en toda la tarea	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON EL OBJETO	- Apoya las rodillas en la colchoneta para no hacer daño	- Apoya los codos en la colchoneta para no hacer daño		- Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas	

Nº: 83

Fecha: 09/11/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN CUARTETOS – FIGURA 6

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están en un terreno liso y se organizan en dos grupos con cinco personas cada uno, y dos grupos con seis personas. En cada grupo: dos portores se tumban en una colchoneta y flexionan las rodillas apoyando los pies en la colchoneta, a una pequeña distancia de la punta de los pies del otro portor que está en la misma postura; un ágil; y una ayuda de pie encima de una colchoneta. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. A cada jugador ágil corresponde un jugador portor, y se colocarán en la misma postura encima de sus portores. El jugador ágil a cima de portor y pisando la colchoneta con los pies a ambos los lados, apoya cada mano en las rodillas correspondientes del portor. El jugador portor agarra con las manos las rodillas correspondientes del jugador ágil y estira los brazos, subiendo sus piernas. El jugador ágil deberá mantener el equilibrio con el cuerpo inclinado en el aire y de cara al otro jugador ágil. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada cuentan hasta diez y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del test, si han logrado la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: una colchoneta verde recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio se guardan en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con cinco personas cada uno, y dos grupos con seis personas.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por los participantes, con la condición impuesta por el profesor de que tienen que ser mixtos, o sea, en todos los grupos tiene que haber al menos un participante de cada género.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha, y los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es veinte minutos, calculando una media aproximada de **diez minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

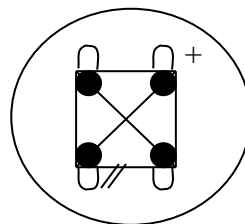
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado con las rodillas flexionadas, y las plantas de los pies apoyadas en la colchoneta - Está debajo del ágil, y agarra de sus rodillas	- Apoya las manos en la rodilla del portor, que agarra su rodilla - Está inclinado en el aire arriba del portor, y al lado de la ayuda	- Está de pie en el terreno liso, en un lateral de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		- Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas	

Nº: 84

Fecha: 09/11/09

ELABORACIÓN DEL EJERCICIO “ESTRELLA” - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN CUARTETOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están en un terreno liso y se organizan en dos grupos con cinco personas cada uno, y dos grupos con seis personas (en la actividad anterior). En cada grupo, los jugadores disponen de una colchoneta, y han de elaborar una construcción de cuatro personas organizándose si quieren en portor, ágil o ayuda. El grupo decide la figura que han de representar y los papeles que han de cumplir.

Desarrollo: los jugadores se colocan en las posiciones correspondientes y practican la figura acrobática que han acordado representar, sea una de las dos de la ficha o una elaborada por el grupo, además de describirla y dibujarla en la ficha.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad para que los grupos presenten la figura acrobática (ejercicio estrella) en el escenario.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: una colchoneta verde recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna, pegada en el cuaderno de educación física, en la cual deben dibujar y describir la figura acrobática.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con cinco personas cada uno, y dos grupos con seis personas.
- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.
- los grupos han sido escogidos por los participantes, con la condición impuesta por el profesor que tienen que ser mixtos, o sea en todos los grupos tiene que haber al menos un participante de cada género.

- los grupos deben decidir la figura acrobática que han de representar y los papeles que han de cumplir, practicar la figura, y dibujarla y describirla en sus fichas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea motriz es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- el profesor pasa por los grupos avisando el tiempo que queda para la representación en el escenario, para que los grupos se organicen en el tiempo disponible.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

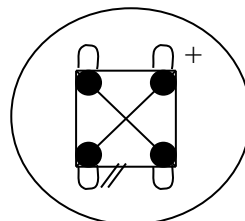
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en el suelo en un terreno liso	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está al lado o detrás de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta, en caso de caídas dolorosas	

Nº: 85

Fecha: 09/11/09

PRESENTACIÓN DEL EJERCICIO ESTRELLA - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN CUARTETOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están en un terreno liso y se organizan en dos grupos con cinco personas cada uno, y dos grupos con seis personas (en la actividad anterior). Un grupo sube al escenario, y se colocan encima de cuatro colchonetas que están juntas y dispuestas en el medio del escenario. El escenario mide diez por tres metros y está iluminado por un foco de luz en el centro. Veinte espectadores sentados en el suelo de frente al escenario.

Desarrollo: los jugadores portores y ágiles se colocan en la postura correspondiente a la figura acrobática, que puede ser alguna de la ficha o una elaborada por el grupo. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea. El grupo tiene un minuto para que los jugadores se coloquen en la postura, o sea, caso no consigan en la primera tentativa pueden seguir intentando por un minuto. Cuando los jugadores se mantienen en la figura acrobática los espectadores cuentan hasta diez, el profesor saca una foto, y el grupo deshace la figura.

Finalización: el grupo baja del escenario, y se sienta junto a los espectadores. Los espectadores analizan si la figura acrobática ha cumplido las exigencias del “test”: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si han mantenido el equilibrio por diez segundos; y si el grupo ha logrado la figura. El profesor intermedia la discusión y anota en la pizarra, y los jugadores del grupo apuntan en sus fichas. Sube al escenario los próximos jugadores que han de representar su figura acrobática.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la presentación de las figuras acrobática es en el escenario.

- el escenario mide aproximadamente diez por tres metros y su altura es de un metro de altura desde el suelo de salón.
- tiene el suelo de madera.
- está iluminado con un foco de luz en el centro, donde están las dos colchonetas juntas una al lado de otra.
- los espectadores están sentados en el suelo del salón dispuestos en semicírculo de frente al escenario a una distancia de cinco metros del mismo. El salón mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacía el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

Objeto: - cuatro colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1, 75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física, la cual contiene el dibujo descriptivo y la descripción de la figura acrobática elaborada por el grupo; un “test” a ser tachado según sus compañeros de clase y el profesor decidan si cada requisito ha sido cumplido, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con cinco personas cada uno, y dos grupos con seis personas.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de la actividad anterior de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por los participantes, con la condición impuesta por el profesor que tienen que ser mixtos, o sea en todos los grupos tiene que haber al menos un participante de cada género.

- representa la figura acrobática de uno en uno grupo, y los demás participantes son espectadores: asisten y analizan la figura acrobática de sus compañeros de clase.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - la presentación de las figuras acrobáticas es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- los cuatro grupos, de uno en uno, han de representar sus figuras acrobáticas que son analizadas por los espectadores.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

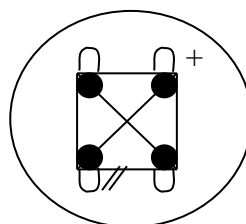
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA	ESPECTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Está sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando la ejecución de la tarea	- Asiste y analiza la representación de los demás grupos
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado o cuatro patas encima de la colchoneta que está en el escenario	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está en un lateral de la figura acrobática	- Está sentado en el salón de cara al escenario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ágil en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ayuda momento que sube al escenario, para ejecutar la figura con su grupo	- Es espectador mientras los demás grupos representan
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta en caso de caídas dolorosas		

Nº: 86

Fecha: 13/11/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN QUINTETOS – FIGURA 7

Situación inicial: diecinueve alumnos y alumnas están en un terreno liso y se organizan en dos grupos con seis personas cada uno, y un grupo con siete. En cada grupo, tres portores se colocan uno al lado de otro de pie con las rodillas un poco flexionadas, encima de dos colchonetas que están unidas por sus extremos; dos ágiles; y una ayuda también encima de las colchonetas. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. Los dos ágiles se colocan en la misma postura, y a cada uno corresponde dos jugadores portores: el que está en la misma colchoneta y el que está en el medio, que es compartido por los dos ágiles. El jugador ágil pisa la parte superior del muslo de cada portor y se levanta. En el momento que el jugador ágil está en pie, los portores agarran su rodilla con la mano correspondiente a la pierna que está el pie del ágil, y el portor que está en el medio agarra con cada una de sus manos al ágil que está a la izquierda y derecha. El jugador ágil manteniendo el equilibrio estirará el brazo. La ayuda se coloca en frente a la figura y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada cuentan hasta diez, y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del test, si han logrado la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: una colchoneta verde recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - diecinueve alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con seis alumnos cada, y uno con siete.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por los participantes, con la condición impuesta por el profesor que tienen que ser mixtos, o sea en todos los grupos tiene que haber al menos un participante de cada género.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha, y los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es veinte minutos, calculando una media aproximada de **diez minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

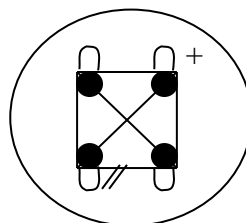
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por los portores - Está vigilado por la ayuda	- Vigila el ágil para que no existan caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en la colchoneta - Al lado de los demás portores - Debajo del ágil que pisa su muslo	- Está de pie encima de los portores - Pisa el muslo de los portores, que agarran de cada rodilla - Está delante de la ayuda	- Está de frente del ágil
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea - Permanece en su sitio sin moverse	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		- Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas	

Nº: 87

Fecha: 13/11/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN QUINTETOS – FIGURA 8

Situación inicial: diecinueve alumnos y alumnas están en un terreno liso y se organizan en dos grupos con seis personas cada uno, y un grupo con siete. En cada grupo, dos portores se colocan a cuatro patas cara a cara, en cada una de las colchonetas; dos portores, un ágil y una ayuda están de pie encima de las dos colchonetas que están unidas por sus extremos. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. Dos jugadores portores se ubican uno de espalda al otro y se colocarán en la misma postura, y a cada uno corresponde un jugador portor que está a cuatro patas y de frente de él: inclina el cuerpo hacía delante y apoya las manos en sus hombros correspondientes. El jugador ayuda se coloca a cuatro patas en un lateral para que el jugador ágil pise su espalda con la intención de alcanzar la espalda de los jugadores portores que tienen los pies en la colchoneta. El jugador ágil pisa con un pie en la parte inferior de la espalda del jugador portor, que tiene la espalda inclinada a su derecha, y el otro pie en el portor que se ubica a su izquierda: con las piernas abiertas lateralmente se levanta y manteniendo el equilibrio de pie estirará los brazos abiertos. La ayuda se coloca detrás del ágil y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada cuentan hasta diez y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del test, si han logrado la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: una colchoneta verde recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y sí han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - diecinueve alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con seis alumnos cada, y uno con siete.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por los participantes, con la condición impuesta por el profesor que tienen que ser mixtos, o sea en todos los grupos tiene que haber al menos un participante de cada género.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha.

- los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es veinte minutos, calculando una media aproximada de **diez minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objetos

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

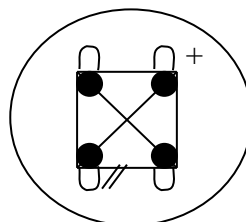
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR CUATRO PATAS	PORTOR SOSTIENE ÁGIL	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el portor que sostiene el ágil (y el ágil)	- Sostiene el ágil en su espalda	- Dispone del auxilio de la ayuda para subir en los portores - Es sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Auxilia el ágil a subir en los portores - Vigila que el ágil no tenga problemas de caídas dolorosas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está a cuatro patas en una colchoneta de cara al otro portor, y de frente al portor que sostiene el ágil - Está con los hombros cogidos de las manos del portor sostiene el ágil	- Está de pie en la colchoneta de espalda al otro portor que sostiene el ágil - Apoya las manos en los hombros del portor a cuatro patas que le corresponde - Está debajo del ágil que le corresponde	- Pisa en la parte inferior de la espalda de los portores - Se coloca en el alto de la figura: de pie en la espalda de los portores que le sostiene	- Está a cuatro patas delante de los portores que sostienen el ágil - Cuando el ágil está encima de los portores, se coloca detrás de él
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea - Permanece en su sitio sin moverse	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON EL OBJETO	- Apoya las rodillas en la colchoneta, para no hacerse daño		- Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas	

Nº: 88

Fecha: 13/11/09

ELABORACIÓN DEL EJERCICIO “ESTRELLA” - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN QUINTETOS

Situación inicial: diecinueve alumnos y alumnas están en un terreno liso y se organizan en dos grupos con seis personas cada uno, y un grupo con siete (en la actividad anterior). En cada grupo, los jugadores disponen de una colchoneta, y han de elaborar una construcción de cuatro personas organizándose si quieren en portor, ágil o ayuda. El grupo decide la figura que han de representar y los papeles que han de cumplir.

Desarrollo: los jugadores se colocan en las posiciones correspondientes y practican la figura acrobática que han acordado representar, sea una de las dos de la ficha o una elaborada por el grupo, además de describirla y dibujarla en la ficha.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad para que los grupos presenten la figura acrobática (ejercicio estrella) en el escenario.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: dos colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna, pegada en el cuaderno de educación física, en la cual deben dibujar y describir la figura acrobática.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - diecinueve alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con seis alumnos cada, y uno con siete.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por los participantes, con la condición impuesta por el profesor que tienen que ser mixtos, o sea en todos los grupos tiene que haber al menos un participante de cada género.

- los grupos deben decidir la figura acrobática que han de representar y los papeles que han de cumplir, practicar la figura, y dibujarla y describirla en sus fichas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea motriz es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- el profesor pasa por los grupos avisando el tiempo que queda para la representación en el escenario, para que los grupos se organicen en el tiempo disponible.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

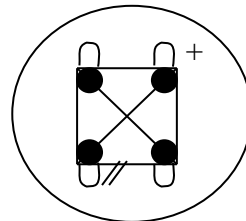
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en el suelo en un terreno liso	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está al lado o detrás de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta, en caso de caídas dolorosas	

Nº: 89

Fecha: 13/11/09

PRESENTACIÓN DEL EJERCICIO ESTRELLA - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN QUINTETOS

Situación inicial: diecinueve alumnos y alumnas están en un terreno liso y se organizan en dos grupos con seis personas cada uno, y un grupo con siete (en actividad anterior). Un grupo sube al escenario: cuatro jugadores en portores o ágiles, y una ayuda se colocan encima de seis colchonetas que están dispuestas en el medio del escenario. El escenario mide diez por tres metros, y está iluminado por un foco de luz en el centro. Veinte espectadores sentados en el suelo de frente al escenario.

Desarrollo: los jugadores portores y ágiles se colocan en la postura correspondiente a la figura acrobática, que puede ser alguna de la ficha o una elaborada por el grupo. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea. El grupo tiene un minuto para que los jugadores se coloquen en la postura, o sea, caso no consigan en la primera tentativa pueden seguir intentando por un minuto. Cuando los jugadores se mantienen en la figura acrobática los espectadores cuentan hasta diez, el profesor saca una foto, y el grupo deshace la figura.

Finalización: el grupo baja del escenario, y se sienta junto a los espectadores. Los espectadores analizan si la figura acrobática ha cumplido las exigencias del "test": los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si han mantenido el equilibrio por diez segundos; y si el grupo ha logrado la figura. El profesor intermedia la discusión y anota en la pizarra, y los jugadores del grupo apuntan en sus fichas. Sube al escenario los próximos jugadores que han de representar su figura acrobática.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la presentación de las figuras acrobática es en el escenario.

- el escenario mide aproximadamente diez por tres metros y su altura es de un metro de altura desde el suelo de salón.
- tiene el suelo de madera.
- está iluminado con un foco de luz en el centro, donde están las dos colchonetas juntas una al lado de otra.
- los espectadores están sentados en el suelo del salón dispuestos en semicírculo de frente al escenario a una distancia de cinco metros del mismo. El salón mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacía el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

Objeto: - seis colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- se colocan una colchoneta al lado de otra, formando un grande rectángulo que corresponde a la realización de la tarea.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física, la cual contiene el dibujo descriptivo y la descripción de la figura acrobática elaborada por el grupo; un “test” a ser tachado según sus compañeros de clase y el profesor decidan si cada requisito ha sido cumplido, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - diecinueve alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con seis personas cada uno, y un grupo con siete personas.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de la actividad anterior de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por los participantes, con la condición impuesta por el profesor que tienen que ser mixtos, o sea en todos los grupos tiene que haber al menos un participante de cada género.

- representa la figura acrobática de uno en uno grupo, y los demás participantes son espectadores: asisten y analizan la figura acrobática de sus compañeros de clase.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - la presentación de las figuras acrobáticas es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- los cuatro grupos, de uno en uno, han de representar sus figuras acrobáticas que son analizadas por los espectadores.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

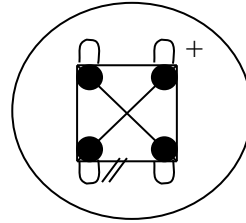
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA	ESPECTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Está sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea	- Asiste y analiza la representación de los demás grupos
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado o cuatro patas encima de la colchoneta que está en el escenario	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está en un lateral de la figura acrobática	- Está sentado en el salón de cara al escenario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ágil en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ayuda momento que sube al escenario, para ejecutar la figura con su grupo	- Es espectador mientras los demás grupos representan
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta en caso de caídas dolorosas		

Nº: 90

Fecha: 16/11/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN SEXTETOS – FIGURA 9

Situación inicial: el profesor separa veintidós alumnos y alumnas en dos grupos con ocho personas cada uno y un grupo con siete, que se distribuyen por el terreno liso. En cada grupo: dos portores se colocan a cuatro patas cara a cara en cada colchoneta; y los demás dos portores, dos ágiles y una (o dos) ayuda (s) están de pie encima de las dos colchonetas que están unidas por sus extremos. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. Dos portores se colocan cara a cara, detrás de sus respectivos portores que están a cuatro patas. Los dos ágiles se colocarán en la misma postura y a cada uno corresponde un portor a cuatro patas y un portor de pie, o sea, forman dos construcciones en tríos iguales, una al lado de la otra, que representan una figura acrobática. El ágil se coloca al lado del portor a cuatro patas y con los brazos estirados agarra con las manos los hombros correspondientes del portor que está a cuatro patas. El portor que está en pie, agarra con las manos de los tobillos correspondientes del jugador ágil y los levanta hasta estirar las piernas a altura de sus hombros, donde apoya cada tobillo del ágil. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada cuentan hasta diez, y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del “test”, si han logrado la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: dos colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la

elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y sí han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con siete personas cada uno, y un grupo con ocho.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por el profesor según el sexo para que tenga la misma proporción de alumnos y alumnas, y según el porte físico para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha, y los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es veinte minutos, calculando una media aproximada de **diez minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

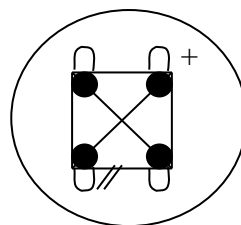
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR CUATRO PATAS	PORTOR DE PIE	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil, que agarra de sus hombros	- Sostiene el ágil, que tiene los tobillos en sus hombros	- Es sostenido por el portor a cuatro patas, y por el portor de pie - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está a cuatro patas en la colchoneta - El ágil agarra de sus hombros y se mantiene arriba de él - Está delante del portor de pie	- Está detrás del portor a cuatro patas, y del ágil - Agarra con las manos los tobillos del ágil y los levanta hasta estirar sus piernas a altura de los hombros	- Agarra con las manos de los hombros del portor a cuatro patas - Tiene las piernas subidas por el portor de pie, que apoya sus tobillos en los hombros - Se mantiene en el aire inclinado boca abajo, arriba del portor que está a cuatro patas, y delante del portor de pie	- Está de pie en un lateral de la figura acrobática - Está entre los dos ágiles y tiene los brazos abiertos para proteger a ambos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea - Permanece a cuatro patas sin moverse	- Es portor en toda la tarea - Permanece de pie	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON EL OBJETO	- Apoya las rodillas en la colchoneta para no hacer daño		- Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas	

Nº: 91

Fecha: 16/11/09

CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN SEXTETOS – FIGURA 10

Situación inicial: el profesor separa veintidós alumnos y alumnas en dos grupos con ocho personas cada uno y un grupo con siete, que se distribuyen por el terreno liso. En cada grupo, dos portores se tumban en la colchoneta boca abajo con los pies unidos lateralmente, los brazos estirados y las manos y empeines de los pies apoyados en las colchonetas, cada uno se sitúa en medio de una colchoneta y de espalda al otro a una distancia aproximada de un metro entre sus pies; dos portores, dos ágiles y una (o dos) ayuda (s) de pie, encima de dos colchonetas que están unidas por sus extremos en el terreno liso.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. Dos jugadores portores se colocan entre los portores tumbados, uno de espalda al otro, y detrás del jugador portor correspondiente que está tumbado. Los dos ágiles se colocarán en la misma postura, y a cada uno corresponde un portor tumbado y un portor que está de pie, o sea, forman dos construcciones en tríos iguales una al lado de la otra, que representan una figura acrobática. El ágil se coloca al lado del portor a cuatro patas, estira los brazos y agarra con las manos de los hombros del portor que está tumbado. El portor que está en pie agarra con las manos de los tobillos del jugador ágil y los levanta hasta estirar las piernas a altura de sus hombros, donde apoya cada tobillo del jugador ágil. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: cuando la figura está formada cuentan hasta diez, y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del “test”, si han logrado la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: dos colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el

reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y sí han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con siete personas cada uno, y un grupo con ocho.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por el profesor según el sexo para que tenga la misma proporción de alumnos y alumnas, y según el porte físico para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha, y los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es veinte minutos, calculando una media aproximada de **diez minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

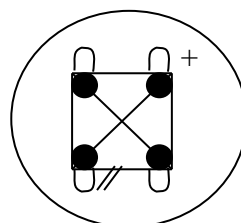
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañeros: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR TUMBADO	PORTOR DE PIE	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil, que está agarrado en sus hombros	- Sostiene el ágil, que tiene los tobillos en sus hombros	- Es sostenido por el portor tumbado, y por el portor de pie - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado boca abajo en una colchoneta, con las manos y empeines apoyados en ella - Está debajo del ágil, que agarra sus hombros - Está delante del portor en pie	- Está de pie en medio de las colchonetas, detrás del portor tumbado y del ágil - Agarra los tobillos del jugador ágil, levantando hasta estirar sus piernas a altura de los hombros	- Agarra los hombros del portor tumbado - El portor de pie sube sus piernas, apoyando los tobillos en sus hombros - Está en el aire inclinado boca abajo, encima del portor que está tumbado y delante del portor de pie	- Está de pie en un lateral de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea - Permanece tumbado sin moverse	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Apoya la espalda en la colchoneta para no hacer daño		- Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas	

Nº: 92

Fecha: 16/11/09

ELABORACIÓN DEL EJERCICIO “ESTRELLA” - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN SEXTETOS

Situación inicial: el profesor separa veintidós alumnos y alumnas en grupos de siete u ocho personas, que se distribuyen por el terreno liso (en la actividad anterior). En cada grupo, los jugadores disponen de dos colchonetas; y han de elaborar una construcción de seis personas organizándose si quieren en portor, ágil o ayuda. El grupo decide la figura que han de representar y los papeles que han de cumplir.

Desarrollo: los jugadores se colocan en las posiciones correspondientes y practican la figura acrobática que han acordado representar, sea una de las dos de la ficha o elaborada por el grupo, además de describirla y dibujarla en la ficha.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad para que los grupos presenten en el escenario la figura acrobática.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: dos colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna, que está pegada en el cuaderno de educación física, en la cual deben dibujar y describir la figura acrobática a ser presentada por el grupo.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con siete personas cada uno, y un grupo con ocho.
- los grupos están formados por los mismos alumnos y alumnas de la actividad anterior de esta clase.
- los grupos han sido escogidos por el profesor. Es decir, el maestro elige a los participantes para cada grupo según el sexo (para que tengan la misma proporción de chicos y chicas), y de acuerdo con el porte físico de los participantes para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

- los grupos deben decidir la figura acrobática que han de representar y los papeles que han de cumplir, practicar la figura, y dibujarla y describirla en sus fichas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea motriz es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- el profesor pasa por los grupos avisando el tiempo que queda para la representación en el escenario, para que los grupos se organicen en el tiempo disponible.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

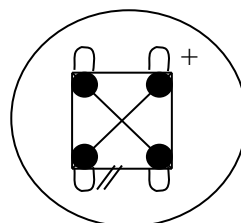
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañeros: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Es sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en el suelo en un terreno liso	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está al lado o detrás de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta, en caso de caídas dolorosas	

Nº: 93

Fecha: 16/11/09

PRESENTACIÓN DEL EJERCICIO ESTRELLA - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN SEXTETOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están en un terreno liso y el profesor les organiza en dos grupos con seis personas cada uno, y un grupo con siete (en actividad anterior). Un grupo sube al escenario: cinco jugadores en portores o ágiles, y una ayuda se colocan encima de seis colchonetas que están dispuestas en el medio del escenario. El escenario mide diez por tres metros, y está iluminado por un foco de luz en el centro. Veinte espectadores sentados en el suelo de frente al escenario.

Desarrollo: los jugadores portores y ágiles se colocan en la postura correspondiente a la figura acrobática, que puede ser alguna de la ficha o una elaborada por el grupo. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea. El grupo tiene un minuto para que los jugadores se coloquen en la postura, o sea, caso no consigan en la primera tentativa pueden seguir intentando por un minuto. Cuando los jugadores se mantienen en la figura acrobática los espectadores cuentan hasta diez, el profesor saca una foto, y el grupo deshace la figura.

Finalización: el grupo baja del escenario, y se sienta junto a los espectadores. Los espectadores analizan si la figura acrobática ha cumplido las exigencias del “test”: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si han mantenido el equilibrio por diez segundos; y si el grupo ha logrado la figura. El profesor intermedia la discusión y anota en la pizarra, y los jugadores del grupo apuntan en sus fichas. Sube al escenario los próximos jugadores que han de representar su figura acrobática.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la presentación de las figuras acrobática es en el escenario.

- el escenario mide aproximadamente diez por tres metros y su altura es de un metro de altura desde el suelo de salón.
- tiene el suelo de madera.
- está iluminado con un foco de luz en el centro, donde están las dos colchonetas juntas una al lado de otra.
- los espectadores están sentados en el suelo del salón dispuestos en semicírculo de frente al escenario a una distancia de cinco metros del mismo. El salón mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacía el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

Objeto: - seis colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- se colocan una colchoneta al lado de otra, formando un grande rectángulo que corresponde a la realización de la tarea.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física, la cual contiene el dibujo descriptivo y la descripción de la figura acrobática elaborada por el grupo; un “test” a ser tachado según sus compañeros de clase y el profesor decidan si cada requisito ha sido cumplido, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y si han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos con siete personas cada uno, y un grupo con ocho.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de la actividad anterior de esta clase.

- los grupos han sido escogidos por el profesor según el sexo para que tenga la misma proporción de alumnos y alumnas, y el porte físico de los participantes para ejercer los diferentes papeles en la tarea.

- un grupo de cada vez representa su figura acrobática y los demás participantes son espectadores: asisten y analizan la figura acrobática de sus compañeros de clase.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - la presentación de las figuras acrobáticas es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

- los cuatro grupos, de uno en uno, han de representar sus figuras acrobáticas que son analizadas por los espectadores.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

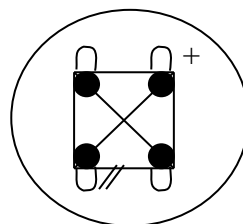
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA	ESPECTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Está sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea	- Asiste y analiza la representación de los demás grupos
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado o cuatro patas encima de la colchoneta que está en el escenario	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está en un lateral de la figura acrobática	- Está sentado en el salón de cara al escenario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ágil en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ayuda momento que sube al escenario, para ejecutar la figura con su grupo	- Es espectador mientras los demás grupos representan
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta en caso de caídas dolorosas		

Nº: 94

Fecha: 20/11/09

FIGURAS DE AMPLIACIÓN – OPCIÓN 1

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas son separados en dos grupos al azar, y se distribuyen por el terreno liso. En cada grupo, los practicantes disponen de tres colchonetas que están unidas: dos portores se colocan a cuatro patas, cada uno en una colchoneta de los extremos, y uno de espalda al otro; otros dos portores se ponen lado a lado, de pie con las rodillas un poco flexionadas encima de la colchoneta que está en medio; dos portores, tres ágiles y dos ayudas están de pie encima de las colchonetas. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha, que es la junción de tres construcciones con el cuerpo en tríos, que se forman simultáneamente y de manera independiente. Las dos figuras de los extremos son la misma, y la del medio es diferente. En cada colchoneta que está en el extremo, los jugadores ágiles se colocan al lado del portor correspondiente que está a cuatro patas, estiran los brazos y agarran con las manos de sus hombros. Los jugadores portores que están de pie, agarran con las manos de los tobillos del jugador ágil correspondiente, éste que sube sus piernas hasta estirlas a altura de sus hombros, donde apoya cada tobillo del jugador ágil. En la colchoneta que está en el centro, el ágil pisa la parte superior del muslo de cada portor y se levanta apoyando las manos en los hombros de los portores a su derecha e izquierda. En el momento que el jugador ágil está de pie mantiene el equilibrio, abrirá los brazos estirados a altura de los hombros; y los portores que sostienen el ágil en sus muslos estirarán el brazo que está del lado opuesto al ágil. La ayuda se coloca en un lateral y vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea.

Finalización: si el grupo consigue mantenerse en la postura, cuentan hasta diez y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del test y si han logrado la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los dos grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: tres colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³, cada una.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y sí han logrado o no.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos, con once personas en cada grupo.

- el profesor separa los dos grupo al azar, según la posición en que el alumnado está sentado en semicírculo en el inicio de la clase (“uno, dos, uno, dos,....”).

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha.

- los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.

- la duración de la actividad es veinte minutos, calculando una media aproximada de **diez minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

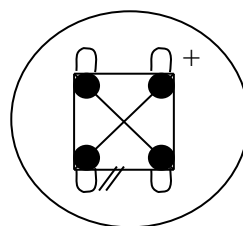
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR A CUATRO PATAS	PORTOR DE PIE	ÁGIL DEL EXTREMO	PORTOR DEL MEDIO	ÁGIL DEL MEDIO	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil del extremo, que agarra de sus hombros	- Sostiene el ágil del extremo, sujetando sus tobillos	- Es sostenido por un portor a cuatro patas y un portor de pe	- Sostiene el ágil del medio, en su muslo	- Es sostenido por el portor del medio - Es vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está a cuatro patas encima de una colchoneta - Está debajo del ágil extremo - Está en frente del portor que está de pie	- Está detrás del portor a cuatro patas - Agarra de los tobillos del ágil del extremo, subiendo sus piernas hasta la altura de sus hombros	- Agarra los hombros del portor a cuatro patas - Tiene las piernas subidas por el portor de pie hasta la altura de sus hombros - Se mantiene en el aire inclinado boca abajo	- Está de pie en la colchoneta central con las piernas un poco flexionadas, al lado del otro portor del medio - Está abajo del ágil del medio	- Está de pie pisando los muslos de los portores del medio - Está delante de la ayuda	- Está detrás del ágil del medio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea - Permanece sin moverse	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Apoya las rodillas en la colchoneta para no hacer daño		- Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas		- Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas	

Nº: 95

Fecha: 20/11/09

FIGURAS DE AMPLIACIÓN – OPCIÓN 2

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas son separados en dos grupos al azar, y se distribuyen por el terreno liso. En cada grupo, los practicantes disponen de tres colchonetas que están unidas por las puntas. Cuatro portores se colocan a cuatro patas: dos de espalda en la colchoneta del medio, y los otros uno en cada colchoneta del extremo, mirando hacía el medio de cara al portores que está en el centro correspondiente. Cuatro portores y tres ágiles están de pie en un lateral de las colchonetas. Cada grupo tiene una ficha descriptiva de la tarea.

Desarrollo: la tarea consiste en ejecutar la figura acrobática de la ficha. Los cuatro jugadores portores que están de pie, se colocan de frente al jugador portor a cuatro patas correspondientes: inclina el cuerpo hacía delante, estira los brazos, y apoya las manos en los hombros del portor a cuatro patas. El jugador ágil que está de pie delante de la figura, pisa la parte inferior de la espalda del portor a cuatro patas que está a su izquierda, y con el pie derecho pisa al portor que se sitúa de este lado, y se levanta. Manteniendo el equilibrio de pie encima de los portores, estirará los brazos abiertos a altura de sus hombros. Los dos ágiles que están de pie en cada extremo de figura acrobática se colocarán encima del portor correspondiente que tiene la espalda inclinada hacia adelante (con la ayuda del profesor que auxilia un ágil a subir, y enseguida el otro): pisa con un pie en la parte inferior de la espalda del jugador portor que está a su derecha y el otro pie en el portor que se ubica a su izquierda, y se levanta. Manteniendo el equilibrio estirará los brazos abiertos a altura de sus hombros y deberá permanecer en esta postura mientras el otro ágil también suba.

Finalización: si el grupo consigue mantenerse en la postura, cuentan hasta diez y deshacen la figura. Los jugadores se ponen de acuerdo si han cumplido los requisitos del test y si han logrado la figura, y anotan en la ficha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los dos grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: tres colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³, cada una.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna pegada en el cuaderno de educación física.

- la ficha tiene un dibujo descriptivo de la figura acrobática a ser realizada, y un “test” a ser tachado en el caso que los requisitos han sido cumplidos, que son: los apoyos y el reparto de carga entre portor y ágil; la facilitación de la tarea por el jugador ayuda; la elección y realización de los papeles; si ha mantenido el equilibrio por diez segundos; y sí han logrado o no.
- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor, que saca fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos, con once personas en cada grupo.
- el profesor separa los dos grupo al azar, según la posición en que el alumnado está sentado en semicírculo en el inicio de la clase (“uno, dos, uno, dos,...”).
- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de las demás actividades de esta clase.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea es parte de una de las actividades de una clase de educación física.

- la actividad consiste en dos construcciones con el cuerpo diferentes que están en la ficha.
- los grupos deben organizarse en el tiempo de la actividad para hacer ambas las figuras, y repasar el test en la ficha.
- la duración de la actividad es veinte minutos, calculando una media aproximada de diez minutos para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

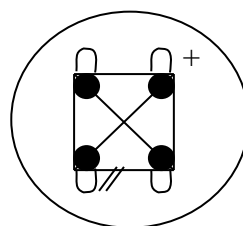
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR 4 PATAS MEDIO	PORTOR 4 PATAS EXTREMO	PORTOR ESPALDA INCLINADA	ÁGIL DEL MEDIO	ÁGIL DEL EXTREMO	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Sostiene el portor que está con la espalda inclinada - Sostiene el ágil del medio 	<ul style="list-style-type: none"> - Sostiene el portor que está con la espalda inclinada 	<ul style="list-style-type: none"> - Sostiene el ágil del extremo 	<ul style="list-style-type: none"> - Es sostenido por el portor a cuatro patas del medio 	<ul style="list-style-type: none"> - Es sostenido por un portor a cuatro patas - Se coloca en la figura con auxilio de la ayuda - Cuando está en la posición, la ayuda le vigila 	<ul style="list-style-type: none"> - Auxilia los ágiles del extremo a subir en los portores con la espalda inclinada - Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está a cuatro patas encima de la colchoneta del medio - Está delante del portor que tiene la espalda inclinada 	<ul style="list-style-type: none"> - Está a cuatro patas encima de la colchoneta de un extremo - Está delante del portor que tiene la espalda inclinada 	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra de los hombros del portor a cuatro patas que le corresponde (extremos o medio) - Está debajo del ágil del extremo 	<ul style="list-style-type: none"> - Pisa en la espalda de los portores a cuatro patas del medio - Está en el centro de la figura 	<ul style="list-style-type: none"> - Está encima de un portor que tiene la espalda inclinada en uno de los extremos - Está en el punto más alto de la figura 	<ul style="list-style-type: none"> - Se coloca detrás del ágil del extremo que le corresponde
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es portor en toda la tarea - Permanece sin moverse 	<ul style="list-style-type: none"> - Es portor en toda la tarea - Permanece sin moverse 	<ul style="list-style-type: none"> - Es portor en toda la tarea 	<ul style="list-style-type: none"> - Es ágil en toda la tarea 	<ul style="list-style-type: none"> - Es ágil en toda la tarea 	<ul style="list-style-type: none"> - Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		<ul style="list-style-type: none"> - Apoya las rodillas en la colchoneta para no hacer daño 		<ul style="list-style-type: none"> - Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está protegido de caídas dolorosas por las colchonetas 	

Nº: 96

Fecha: 20/11/09

ELABORACIÓN DEL EJERCICIO “ESTRELLA” - CONSTRUCCIONES CON EL CUERPO EN ONCENOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas son separados en dos grupos al azar, y se distribuyen por el terreno liso (en la actividad anterior). En cada grupo, los jugadores disponen de tres colchonetas; y han de elaborar una construcción de seis personas organizándose si quieren en portor, ágil o ayuda. El grupo decide la figura que han de representar y los papeles que han de cumplir.

Desarrollo: los jugadores se colocan en las posiciones correspondientes y practican la figura acrobática que han acordado representar, sea una de las dos de la ficha o elaborada por el grupo, además de describirla y dibujarla en la ficha.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad cuando los dos grupos han logrado mantenerse diez segundos en la figura acrobática escogida, la han dibujado y descrito.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los dos grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - para cada grupo: tres colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: - una ficha para cada alumno y alumna, que está pegada en el cuaderno de educación física, en la cual deben dibujar y describir la figura acrobática a ser presentada por el grupo.

- una cámara fotográfica que está en posesión del profesor sacando fotos de las figuras acrobáticas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos, con once personas en cada grupo.
- el profesor separa los dos grupo al azar, según la posición en que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, uno, dos,....”).
- los grupos están formados por los mismos alumnos y alumnas de la actividad anterior de esta clase.
- los grupos deben decidir la figura acrobática que han de representar y los papeles que han de cumplir, practicar la figura, y dibujarla y describirla en sus fichas.

- el profesor facilita la ejecución de la tarea, orientando los grupos y haciéndose de ayuda cuando los ágiles suben en los portores que están con la espalda inclinada.
- en el momento que uno de los grupos se mantiene en la figura, cuentan hasta diez en voz alta: el otro grupo les mira y el profesor saca foto de la figura.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la tarea motriz es una de las actividades de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **veinte minutos**, de los sesenta de la sesión.

- el profesor pasa por los grupos avisando el tiempo que queda para la actividad, para que los grupos se organicen en el tiempo disponible.

Unidad didáctica: “Acrosport” (3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

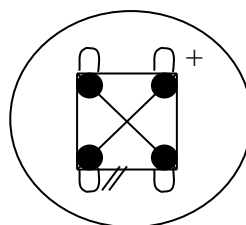
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas facilitando la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en el suelo en un terreno liso	- Está encima del portor	- Está en un lateral de la figura acrobática
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- La colchoneta le protege en caso de caídas dolorosas	

Nº: 97

Fecha: 27/11/09

GUERRA DE PULGARES

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas se organizan en parejas. Cada pareja se coloca en un terreno de juego, de los doce (para el primer duelo de esta sesión). En cada “ring”, los dos jugadores adversarios se ponen cara a cara en medio del terreno liso, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los dos jugadores adversarios se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Según han decidido, se colocan de pie, sentados o tumbados, siempre de cara al otro jugador. El juego consiste en agarrar con cuatro dedos de las manos a los dedos del otro jugador, ambos dejando sus pulgares libres. Los jugadores mueven los pulgares simultáneamente intentando coger al pulgar del otro jugador y bajarlo hacía el encuentro con los demás dedos. Marca un punto el jugador que coja el pulgar del otro jugador.

Finalización: el juego termina en cada punto. El jugador que más puntos consiga en el tiempo determinado por el profesor es el ganador: anotan el resultado en sus fichas. En este momento, realizan una rotación para cambiar los adversarios: los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “ring”, pasan al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además

facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en parejas, es decir, eligen un compañero de clase para ser su adversario en el primer juego de la actividad de los duelos individuales.

- el momento que el profesor marca el final de juego, cambian los adversarios: todos los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “rings”, pasan al próximo.

- siempre sobra un alumno o alumna, que espera en un “ring” (siempre el mismo).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el juego “guerra de pulgares” en esta versión, de los sesenta minutos de la clase.

- en esta versión el profesor marca el final del juego, para que los jugadores cambien de adversario.

Unidad didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

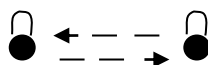
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

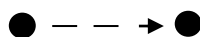
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando atrapar su pulgar para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie, sentado o tumbado en un terreno liso, de cara al jugador adversario - Está cogido de los cuatro dedos del jugador adversario - Intenta coger con su pulgar a lo del jugador adversario para marcar un punto, al mismo tiempo que evita que este coja a su pulgar
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si atrapa el pulgar del adversario - Es ganador si en el momento que el profesor marca el fin del juego, tiene más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 98

Fechas: 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09

GUERRA DE PULGARES: “RETO LIBRE”

Situación inicial: todos los participantes buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Según han decidido: se colocan de pie, sentados o tumbados, siempre de cara al otro jugador. El juego consiste en agarrar con cuatro dedos de las manos a los dedos del otro jugador, ambos dejando sus pulgares libres. Los jugadores mueven los pulgares simultáneamente intentando coger al pulgar del otro jugador y bajarlo hacia el encuentro con los demás dedos. Marca un punto el jugador que coja el pulgar del otro jugador.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).

- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.

- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la segunda parte de tres sesiones de educación física. Es decir, el Guerra de pulgares es una opción que pueden elegir los participantes entre los diferentes duelos individuales propuestos en la unidad didáctica hasta el momento.

- este juego es una entre las tres opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en veinte minutos de dos clases, y cuarenta minutos de una clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **5,08 minutos** para este juego en cada clase.

- en las tres clases suma un total de **15,24 minutos** aproximadamente para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

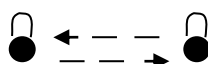
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

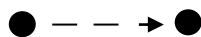
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando atrapar su pulgar para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie, sentado o tumbado en un terreno liso, de cara al jugador adversario - Está cogido de los cuatro dedos del jugador adversario - Intenta coger con su pulgar a lo del jugador adversario para marcar un punto, al mismo tiempo que evita que este coja a su pulgar
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si atrapa el pulgar del adversario - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 99

Fecha: 27/11/09

PULSO DE PIE

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas se organizan en parejas. Cada pareja se coloca en un terreno de juego, de los doce (para el primer duelo de esta sesión). En cada “ring”, los dos jugadores adversarios se ponen cara a cara en medio del terreno liso, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los dos jugadores adversarios se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Ambos los jugadores colocan la pierna derecha (o izquierda) delante del cuerpo, uniendo su pie con el del adversario; se agarran de la mano contraria a la pierna que está delante; y empiezan a jugar. La intención es que el adversario mueva el pie que está detrás, sea para delante, para tras, o para los lados: los dos jugadores simultáneamente empujan o tiran el brazo del adversario, aprovechando de su fuerza. Marca un punto el jugador que logre desequilibrar al jugador adversario.

Finalización: el juego termina en cada punto. El jugador que más puntos consiga en el tiempo determinado por el profesor es el ganador: anotan el resultado en sus fichas. En este momento, realizan una rotación para cambiar los adversarios: los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “ring”, pasan al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además

facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en parejas, es decir, eligen un compañero de clase para ser su adversario en el primer juego de la actividad de los duelos individuales.

- el momento que el profesor marca el final de juego, cambian los adversarios: todos los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “rings”, pasan al próximo.

- siempre sobra un alumno o alumna, que espera en un “ring” (siempre el mismo).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el juego “pulso de pie” en esta versión, de los sesenta minutos de la clase.

- en esta versión el profesor marca el final del juego, para que los jugadores cambien de adversario.

Unidad didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

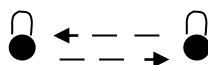
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

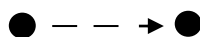
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando desequilibrarle para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie de cara al jugador adversario - Coloca una pierna delante del cuerpo, uniendo su pie al del adversario - Coge de la mano del jugador adversario contraria al pie que está adelante - Intenta que el jugador adversario se desequilibre y mueva el pie que está detrás para marcar un punto, al mismo tiempo que evita desequilibrarse
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra que el jugador adversario se desequilibre - Es ganador si en el momento que el profesor marca el fin del juego, tiene más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 100

Fechas: 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09

PULSO DE PIE: “RETO LIBRE”

Situación inicial: todos los participantes buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Colocan una de las piernas delante del cuerpo, unida por la parte interna del pie del adversario que está en la misma posición, y se agarran de la mano contraria a la pierna que está delante, y empiezan a jugar. La intención de los jugadores es que el adversario mueva el pie que está detrás, sea para delante, para tras, o para los lados: los dos jugadores simultáneamente empujan o tiran el brazo del adversario aprovechando de su fuerza. Marca un punto el jugador que logre desequilibrar al jugador adversario, y seguirán el juego.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.
- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la segunda parte de tres sesiones de educación física. Es decir, el Pulso de pie es una opción que pueden elegir los participantes entre los diferentes duelos individuales propuestos en la unidad didáctica hasta el momento.

- este juego es una entre tres opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en veinte minutos de dos clases, y cuarenta minutos de una clase de educación física.
- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **5,08 minutos** para este juego en cada clase.
- en las tres clases suma un total de **15,24 minutos** aproximadamente para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

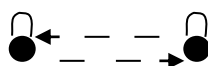
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

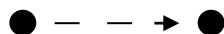
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando desequilibrarle para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie de cara al jugador adversario - Coloca una pierna delante del cuerpo, uniendo su pie al del adversario - Coge de la mano del jugador adversario contraria al pie que está adelante - Intenta que el jugador adversario se desequilibre y mueva el pie que está detrás para marcar un punto, al mismo tiempo que evita desequilibrarse
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra que el jugador adversario se desequilibre - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 101

Fecha: 27/11/09

SUMO DE RODILLAS

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas se organizan en parejas. Cada pareja se coloca en un terreno de juego, de los doce (para el primer duelo de esta sesión). En cada “ring”, los dos jugadores adversarios se ponen cara a cara en medio del terreno liso, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los dos jugadores adversarios se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Ambos los jugadores se colocan a cuatro patas, y empieza el juego. Los jugadores se desplazan a cuatro patas por el terreno de juego, intentando sacar el adversario del terreno, al mismo tiempo que evitan pasar los límites de los conos. Marca un punto el jugador que saque el adversario del terreno o si el adversario comete alguna infracción, tal como apoyar en el suelo alguna parte del cuerpo que no sean las rodillas y las manos, y seguirán el duelo.

Finalización: el juego termina en cada punto. El jugador que más puntos consiga en el tiempo determinado por el profesor es el ganador: anotan el resultado en sus fichas. En este momento, realizan una rotación para cambiar los adversarios: los jugadores que empezaron el juego mirando hacia el escenario en sus respectivos “ring”, pasan al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además

facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en parejas, es decir, eligen un compañero de clase para ser su adversario en el primer juego de la actividad de los duelos individuales.

- el momento que el profesor marca el final de juego, cambian los adversarios: todos los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “rings”, pasan al próximo.

- siempre sobra un alumno o alumna, que espera en un “ring” (siempre el mismo).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el juego “sumo de rodillas” en esta versión, de los sesenta minutos de la clase.

- en esta versión el profesor marca el final del juego, para que los jugadores cambien de adversario.

Unidad didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

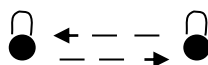
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

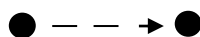
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando sacarle del terreno de juego para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está a cuatro patas en un terreno liso (dos metros cuadrados) , y solo puede tocar el suelo con las rodillas y las manos - Se desplaza de rodillas por el terreno, intentando sacar el jugador adversario del terreno de juego (ring), al mismo tiempo que evita salir del terreno
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra que el jugador adversario se desequilibre - Es ganador si en el momento que el profesor marca el fin del juego, tiene más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 102

Fechas: 27/11/09; 30/11/09; 14/12/09

SUMO DE RODILLAS: “RETO LIBRE”

Situación inicial: todos los participantes buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Ambos se colocan a cuatro patas y empieza el juego. Los jugadores se desplazan a cuatro patas intentando sacar el adversario del espacio de juego (“ring”), al mismo tiempo que evitan ser sacados. Marca un punto el jugador que saque el adversario o si ese comete alguna infracción, o sea, apoya alguna parte del cuerpo que no las rodillas y manos en el suelo, y seguirán el juego.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).

- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.

- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la segunda parte de tres sesiones de educación física. Es decir, el Sumo de rodillas es una opción que pueden elegir los participantes entre los diferentes duelos individuales propuestos en la unidad didáctica hasta el momento.

- este juego es una entre las tres opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en veinte minutos de dos clases, y cuarenta minutos de una clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **5,08 minutos** para este juego en cada clase.

- en las tres clases suma un total de **15,24 minutos** aproximadamente para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

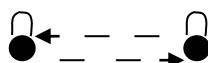
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

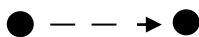
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando sacarle del terreno de juego para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está a cuatro patas en un terreno liso (dos metros cuadrados) , y solo puede tocar el suelo con las rodillas y las manos - Se desplaza de rodillas por el terreno, intentando sacar el jugador adversario del terreno de juego (ring), al mismo tiempo que evita salir del terreno
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra que el jugador adversario se desequilibre - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 103

Fecha: 30/11/09

CALIENTAMANOS (OPCIÓN 1)

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas se organizan en parejas. Cada pareja se coloca en un terreno de juego, de los doce (para el primer duelo de esta sesión). En cada “ring”, los dos jugadores adversarios se ponen cara a cara en medio del terreno liso, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los dos jugadores adversarios se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas, y se sientan. Los jugadores colocan las manos delante del cuerpo: uno con las palmas para abajo y encima de las manos del otro que tiene las palmas para arriba, momento en que empieza el juego. La intención del jugador que tiene las manos por debajo es tocar el dorso de las manos del jugador adversario, este que lo evita tirando las manos hacía su cuerpo. Si el atrapador toca las manos del fugitivo marca un punto y si el fugitivo lo evita quitando sus manos en el momento correcto, es él el quien marca el punto. A cada punto cambian los roles: el que tiene las manos por debajo pasa a tenerlas a cima, y el que las tenía a bajo pasa a tenerlas encima, o sea el atrapador se convierte en fugitivo, y el fugitivo en atrapador.

Finalización: el juego termina en cada punto. El jugador que más puntos consiga en el tiempo determinado por el profesor es el ganador: anotan el resultado en sus fichas. En este momento, realizan una rotación para cambiar los adversarios: los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “ring”, pasan al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).

- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en parejas, es decir, eligen un compañero de clase para ser su adversario en el primer juego de la actividad de los duelos individuales.

- el momento que el profesor marca el final de juego, cambian los adversarios: todos los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “rings”, pasan al próximo.

- siempre sobra un alumno o alumna, que espera en un “ring” (siempre el mismo).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para el juego “calientamos” en esta versión, de los sesenta minutos de la clase.

- en esta versión el profesor marca el final del juego, para que los jugadores cambien de adversario.

Unidad didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

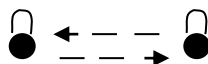
Dominio: CAI

Red social: duelo individual disimétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

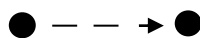
Contacto corporal adversario: contacto por golpeo

Grafo Red de Comunicación Motriz



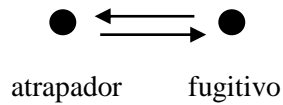
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: permutante

Grafo de Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	FUGITIVO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al fugitivo intentando tocar el dorso de sus manos, para marcar un punto	- Se opone al atrapador evitando que este golpee sus manos, para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está sentado en un terreno liso de cara al fugitivo - Tiene los brazos estirados, con las manos por debajo de las del fugitivo - Intenta tocar el dorso de las manos de fugitivo	- Está sentado en un terreno liso de cara al atrapador - Tiene los brazos estirados, con las manos por encima de las del atrapador - Tira las manos hacia el cuerpo para evitar que el atrapador toque el dorso de sus manos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Marca un punto si consigue golpear las manos del fugitivo - Se convierte en fugitivo al final de la disputa del punto - Es ganador si en el momento que el profesor marca el final del duelo, tiene más puntos que el otro jugador	- Marca un punto si consigue quitar la mano en el momento que el atrapador intenta golpearlas - Se convierte en atrapador al final de la disputa del punto - Es ganador si en el momento que el profesor marca el final del duelo, tiene más puntos que el otro jugador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del duelo	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del duelo

Nº: 104

Fecha: 30/11/09; 14/12/09

CALIENTAMANOS (OPCIÓN 1): “RETO LIBRE”

Situación inicial: todos los participantes buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando la cabeza y el cuerpo y hacia delante con las palmas de las manos unidas en el pecho, y se sientan. Los jugadores colocan las manos delante del cuerpo: uno con las palmas para abajo y a cima de las manos del otro que tiene las palmas para a cima, momento en que empieza el juego. La intención del jugador que tiene las manos por debajo es tocar con las manos el dorso de las manos del jugador adversario, este que lo evita tirando las manos hacía su cuerpo. Si el atrapador toca las manos del fugitivo marca un punto y si el fugitivo lo evita quitando las manos en el momento correcto, es él el quien marca el punto. A cada punto cambian los roles: el que tiene las manos por debajo pasa a tenerlas a cima, y el que las tenía a bajo pasa a tenerlas a cima, o sea el atrapador se convierte en fugitivo, y el fugitivo en atrapador.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacía los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.
- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la segunda parte de tres sesiones de educación física. Es decir, el Calientamanos, en esta versión, es una opción que pueden elegir los participantes entre los diferentes duelos individuales propuestos en la unidad didáctica hasta el momento.

- este juego es una de las opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en veinte minutos de una clase, y cuarenta minutos de otra clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **4,29 minutos** para este juego en cada clase.

- en las dos clases suma un total de aproximadamente **8,57 minutos** para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

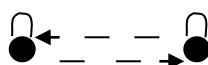
Dominio: CAI

Red social: duelo individual disimétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

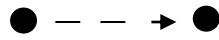
Contacto corporal adversario: contacto por golpeo

Grafo Red de Comunicación Motriz



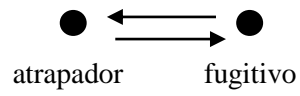
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: permutante

Grafo de Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	FUGITIVO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al fugitivo intentando tocar el dorso de sus manos, para marcar un punto	- Se opone al atrapador evitando que este golpee sus manos, para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está sentado en un terreno liso de cara al fugitivo - Tiene los brazos estirados, con las manos por debajo de las del fugitivo - Intenta tocar el dorso de las manos de fugitivo	- Está sentado en un terreno liso de cara al atrapador - Tiene los brazos estirados, con las manos por encima de las del atrapador - Tira las manos hacia el cuerpo para evitar que el atrapador toque el dorso de sus manos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Marca un punto si consigue golpear las manos del fugitivo - Se convierte en fugitivo al final de la disputa del punto - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario	- Marca un punto si consigue quitar la mano en el momento que el atrapador intenta golpearlas - Se convierte en atrapador al final de la disputa del punto - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del duelo	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del duelo

Nº: 105

Fecha: 30/11/09

CALIENTAMANOS (OPCIÓN 2)

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas se organizan en parejas. Cada pareja se coloca en un terreno de juego, de los doce (para el primer duelo de esta sesión). En cada “ring”, los dos jugadores adversarios se ponen cara a cara en medio del terreno liso, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los dos jugadores adversarios se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia adelante, y se sientan. Ambos los jugadores se colocan con las palmas de las manos unidas delante del cuerpo, tocando con la punta de los dedos corazón a las del adversario. La intención de los jugadores es golpear el dorso de las manos del adversario con una o las dos manos, este que lo evita tirando las manos hacía su cuerpo, al mismo tiempo que intenta tocar el dorso de la mano del adversario. Marcará un punto el jugador que golpee la mano o las manos de su adversario, y seguirán el juego.

Finalización: el juego termina en cada punto. El jugador que más puntos consiga en el tiempo determinado por el profesor es el ganador: anotan el resultado en sus fichas. En este momento, realizan una rotación para cambiar los adversarios: los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “ring”, pasan al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además

facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en parejas, es decir, eligen un compañero de clase para ser su adversario en el primer juego de la actividad de los duelos individuales.

- el momento que el profesor marca el final de juego, cambian los adversarios: todos los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “rings”, pasan al próximo.

- siempre sobra un alumno o alumna, que espera en un “ring” (siempre el mismo).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para el juego Calientamanos, en esta versión, de los sesenta minutos de la clase.

- en esta versión el profesor marca el final del juego, para que los jugadores cambien de adversario.

Unidad didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

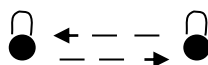
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

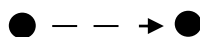
Contacto corporal adversario: contacto por golpeo

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando golpear sus manos y evitando que él golpee las suyas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está sentado en un terreno liso de cara al jugador adversario - Tiene los brazos estirados delante del cuerpo con las palmas de las manos unidas, tocando con las puntas de los dedos corazón a las del otro jugador - Intenta golpear las manos del jugador adversario, y evita que él golpee las suyas tirando las manos hacia el cuerpo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra golpear las manos del jugador adversario - Es ganador si en el momento que el profesor marca el fin del duelo, tiene más puntos que el otro jugador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 106

Fecha: 30/11/09; 14/12/09

CALIENTAMANOS (OPCIÓN 2): “RETO LIBRE”

Situación inicial: todos los participantes buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas en el pecho, y se sientan. Ambos se colocan con las palmas de las manos pegadas delante del cuerpo y tienen la punta del dedo corazón en contacto con la del adversario. La intención de los jugadores es tocar el dorso de las manos del adversario con una o las dos manos, este que lo evita tirando las manos hacia su cuerpo, al mismo tiempo que intenta tocar el dorso de la mano del adversario. Marcará un punto el jugador que dé en la mano o las manos de su adversario, y seguirán el juego.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro filas, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.
- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la segunda parte de tres sesiones de educación física. Es decir, el Calientamanos, en esta versión, es una opción que pueden elegir los participantes entre los diferentes duelos individuales propuestos en la unidad didáctica hasta el momento.

- este juego es una de las opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en veinte minutos de una clase, y cuarenta minutos de otra clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **4,29 minutos** para este juego en cada clase.

- en las dos clases suma un total de aproximadamente **8,57 minutos** para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

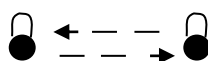
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

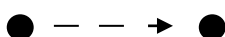
Contacto corporal adversario: contacto por golpeo

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando golpear sus manos y evitando que él golpee las suyas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está sentado en un terreno liso de cara al jugador adversario - Tiene los brazos estirados delante del cuerpo con las palmas de las manos unidas, tocando con las puntas de los dedos corazón a las del otro jugador - Intenta golpear las manos del jugador adversario, y evita que él golpee las suyas tirando las manos hacia el cuerpo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra golpear las manos del jugador adversario - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 107

Fecha: 30/11/09

QUITA RABOS

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas se organizan en parejas. Cada pareja se coloca en un terreno de juego, de los doce (para el primer duelo de esta sesión). En cada “ring”, los dos jugadores adversarios se ponen cara a cara en medio del terreno liso, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas. Cada jugador dispone de una cuerda de dos metros de longitud: doblan a la mitad, colocando una punta de la cuerda detrás del cuerpo en el elástico de la cintura de los pantalones, llegando hasta los pies.

Desarrollo: los dos jugadores adversarios se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia adelante, y empiezan a jugar. El juego consiste en intentar coger la cuerda del jugador adversario, al mismo tiempo que se evita que él agarre a su cuerda. Los jugadores intervienen simultáneamente: se desplazan por el espacio de juego haciendo fintas con los brazos abiertos. Marca un punto el jugador que coge la cuerda del adversario o si el jugador adversario sale del espacio de juego, y seguirán el juego

Finalización: el juego termina en cada punto. El jugador que más puntos consiga en el tiempo determinado por el profesor es el ganador: anotan el resultado en sus fichas. En este momento, realizan una rotación para cambiar los adversarios: los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “ring”, pasan al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.

Objeto: - cada jugador tiene una cuerda con dos metros de longitud, que está sujeta por el elástico de los pantalones.

- las cuerdas están hechas de fibras de polipropileno, fuertemente trenzadas, de diferentes colores: azul, rojo, amarillo, rosa o gris.
- pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén del salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en parejas, es decir, eligen un compañero de clase para ser su adversario en el primer juego de la actividad de los duelos individuales.
- el momento que el profesor marca el final de juego, cambian los adversarios: todos los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “rings”, pasan al próximo.
- siempre sobra un alumno o alumna, que espera en un “ring” (siempre el mismo).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el juego “quita rabos” en esta versión, de los sesenta minutos de la clase.
- en esta versión el profesor marca el final del juego, para que los jugadores cambien de adversario.

Unidad didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

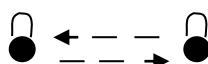
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

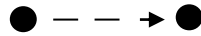
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando quitar a su cuerda, y evitando que él quite a la suya
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso (dos metros cuadrados) , y no puede salir de este espacio sino es punto para el otro jugador - Se desplaza por el terreno, intentando coger la cuerda del jugador adversario y protegiendo la suya
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra quitar la cuerda del otro jugador - Es ganador si en el momento que el profesor marca el fin del duelo, tiene más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego - Tiene una cuerda de dos metros de longitud doblada a la mitad detrás de su cuerpo, sujeta por una punta en el elástico de sus pantalones

Nº: 108

Fecha: 30/11/09; 14/11/09

QUITA RABOS: “RETO LIBRE”

Situación inicial: todos los participantes buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputas de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio del “ring”, que es un terreno liso que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas. Los jugadores colocan la punta de la cuerda, que mide dos metros y está doblada a la mitad, detrás del cuerpo en el elástico de la cintura de los pantalones, llegando hasta la altura de los tobillos.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante, con las palmas de las manos unidas, y empiezan a jugar. El juego consiste en intentar coger la cuerda del jugador adversario y evitar que este coja la suya. Los jugadores intervienen simultáneamente: se desplazan por el espacio de juego haciendo fintas con los brazos abiertos. Marca un punto el jugador que coge la cuerda del adversario o si se sale del espacio de juego.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto: - cada jugador tiene una cuerda con dos metros de longitud, que está sujeta por el elástico de los pantalones.

- las cuerdas están hechas de fibras de polipropileno, fuertemente trenzadas, de diferentes colores: azul, rojo, amarillo, rosa o gris.
- pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén del salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).

- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.

- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la segunda parte de tres sesiones de educación física. Es decir, el Quita rabos, en esta versión, es una opción que pueden elegir los participantes entre los diferentes duelos individuales propuestos en la unidad didáctica hasta el momento.

- este juego es una de las opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en veinte minutos de una clase, y cuarenta minutos de otra clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **4,29 minutos** para este juego en cada clase.

- en las dos clases suma un total de aproximadamente **8,57 minutos** para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

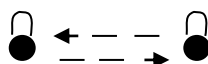
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

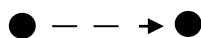
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando quitar a su cuerda, y evitando que él quite a la suya
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso (dos metros cuadrados) , y no puede salir de este espacio sino es punto para el otro jugador - Se desplaza por el terreno, intentando coger la cuerda del jugador adversario y protegiendo la suya
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra quitar la cuerda del otro jugador - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego - Tiene una cuerda de dos metros de longitud doblada a la mitad detrás de su cuerpo, sujeta por una punta en el elástico de sus pantalones

Nº: 109

Fecha: 30/11/09

PELEA DE GALLOS

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas se organizan en parejas. Cada pareja se coloca en un terreno de juego, de los doce (para el primer duelo de esta sesión). En cada “ring”, los dos jugadores adversarios se ponen cara a cara en medio del terreno liso, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los dos jugadores adversarios se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Ambos se colocan de cuclillas, estiran los brazos delante del cuerpo y levantan las manos abiertas, dejándolas perpendiculares al suelo. Los jugadores saltan de cuclillas por el terreno de juego y se tocan por las palmas de las manos, sin poder agarrarse: la intención es desequilibrar al jugador adversario para que este toque el suelo con alguna parte del cuerpo que no los pies. Marca un punto el jugador que logra que su adversario toque el suelo o salga del espacio de juego, y seguirán el juego.

Finalización: el juego termina en cada punto. El jugador que más puntos consiga en el tiempo determinado por el profesor es el ganador: anotan el resultado en sus fichas. En este momento, realizan una rotación para cambiar los adversarios: los jugadores que empezaron el juego mirando hacia el escenario en sus respectivos “ring”, pasan al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro filas, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además

facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en parejas, es decir, eligen un compañero de clase para ser su adversario en el primer juego de la actividad de los duelos individuales.

- el momento que el profesor marca el final de juego, cambian los adversarios: todos los jugadores que empezaron el juego mirando hacía el escenario en sus respectivos “rings”, pasan al próximo.

- siempre sobra un alumno o alumna, que espera en un “ring” (siempre el mismo).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el juego “pelea de gallos” en esta versión, de los sesenta minutos de la clase.

- en esta versión el profesor marca el final del juego, para que los jugadores cambien de adversario.

Unidad didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

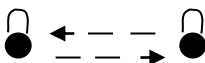
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

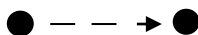
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando que él se desequilibre para marcar un punto, al mismo tiempo que evita desequilibrarse
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de cuclillas en un terreno liso (dos metros cuadrados) de cara al jugador adversario, con los brazos delante del cuerpo y las manos abiertas perpendiculares al suelo - Toca las manos a las del adversario repetidamente intentando desequilibrarle, y evita perder el equilibrio - No puede salir del terreno de juego (ring), y solo puede tocar el suelo con los pies
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra que el jugador adversario se desequilibre - Es punto para el adversario si se desequilibra o sale del terreno - Es ganador si en el momento que el profesor marca el fin del juego, tiene más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del duelo

Nº: 110

Fecha: 30/11/09; 14/12/09

PELEA DE GALLOS: “RETO LIBRE”

Situación inicial: todos los participantes buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Se colocan de cuclillas con los brazos estirados delante del cuerpo, las manos abiertas y levantadas. Los jugadores saltan de cuclillas por el terreno de juego y se tocan por las palmas manos, sin poder agarrarse: la intención es desequilibrar al jugador adversario para que este toque el suelo con alguna parte del cuerpo que no los pies. Marca un punto el jugador que logra que su adversario toque el suelo o si ese sale del espacio de juego, y seguirán el juego.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).

- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.

- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la segunda parte de tres sesiones de educación física. Es decir, el Calientamanos, en esta versión, es una opción que pueden elegir los participantes entre los diferentes duelos individuales propuestos en la unidad didáctica hasta el momento.

- este juego es una de las opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en veinte minutos de una clase, y cuarenta minutos de otra clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **4,29 minutos** para este juego en cada clase.

- en las dos clases suma un total de aproximadamente **8,57 minutos** para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

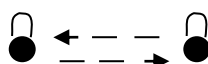
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

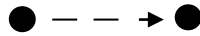
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando que él se desequilibre para marcar un punto, al mismo tiempo que evita desequilibrarse
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de cuclillas en un terreno liso (dos metros cuadrados) de cara al jugador adversario, con los brazos delante del cuerpo y las manos abiertas perpendiculares al suelo - Toca las manos a las del adversario repetidamente intentando desequilibrarle, y evita perder el equilibrio - No puede salir del terreno de juego (ring), y solo puede tocar el suelo con los pies
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra que el jugador adversario se desequilibre - Es punto para el adversario si se desequilibra o sale del terreno - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del duelo

Nº: 111

Fecha: 04/12/09; 11/12/09

EL PAÑUELO: DE PIE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en tríos: han de decidir si quieren en jugadores o sujetar el pañuelo. El encargado del pañuelo se coloca con un pie de cada lado de la línea central y sujeta el pañuelo delante del cuerpo. Los dos jugadores se colocan de pie detrás de sus rayas correspondientes, que están de cada lado y a cuatro metros de la central: de frente al pañuelo y al otro jugador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el árbitro suena el silbato: los dos jugadores corren hacia el pañuelo intentando cogerlo. Si algún jugador pasa la línea central el juego se detiene y es punto para el otro jugador. El jugador que coge el pañuelo deberá atravesar corriendo su campo evitando ser atrapado por el otro jugador que le persigue. Si el jugador consigue atravesar su campo y pasar la línea que está a cuatro metros de central llevando el pañuelo sin ser atrapado marca punto. Si el otro jugador consigue atraparlo, marca el punto.

Finalización: es ganador el jugador que al final de las cinco disputas ha marcado más puntos que el otro jugador. Anotan el resultado del juego en sus fichas y uno de los jugadores pasa a sujetar el pañuelo, y la persona que tenía el pañuelo se convierte en jugador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.
- la cancha polideportiva mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.
- en la línea central de la cancha está el jugador que sujeta el pañuelo.
- en las líneas de ataque del voleibol los jugadores adversarios esperan por el silbato, cada uno en la raya que le corresponde. En esta misma línea tendrán que pasar llevando el pañuelo para marcar un punto.

Objeto: - siete pañuelos: un pañuelo para cada trío.
- los pañuelos están hechos de tejido de algodón de color rojo, y miden aproximadamente treinta por cinco centímetros.
- pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardados en una caja en el almacén del salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.
- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.
- en la “zona de reto” los alumnos y alumnas buscan a dos compañeros de clase para “retar”. Es decir, el alumnado se organiza en grupos de tres personas.

- el trío ha de decidir si quieren en jugadores o sujetar el pañuelo. Al final de las cinco disputas, permutan los roles: uno de los dos jugadores pasa a sujetar el pañuelo, y este se convierte en jugador. Por tanto, todos los participantes de cada trío sujetan el pañuelo y se enfrentan entre todos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego pañuelo en esta versión es realizado en dos sesiones de educación física.

- son destinados aproximadamente diez minutos para la actividad, de los sesenta de cada clase de educación física. Sumando un total de **veinte minutos** para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

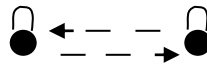
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

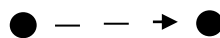
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



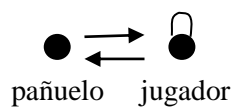
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ÁRBITRO (PROFESOR)	JUGADOR	PAÑUELO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Suena el silbato para iniciar cada disputa de punto	- Disputa el pañuelo con el otro jugador - Si coge el pañuelo evita ser atrapado por el jugador adversario - Si el jugador adversario coge el pañuelo, intenta atraparlo	- Facilita la realización del juego
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un lateral, de frente a la línea central	- Espera de pie detrás de la línea correspondiente - Corre hacia la línea central, que no puede ser pasada, para intentar coger el pañuelo antes del jugador adversario - Entre la línea central y la paralela que le pertenece es el espacio que se escapa, y del otro lado de la línea central intenta atrapar al jugador adversario	- Está encima de la línea central, con un pie de cada lado
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Permanece sin mover - Espera que termine las disputas de puntos para volver a sonar el silbato	- Es ganador si al final de las cinco disputas ha sumado más puntos que el jugador adversario	- Permanece sin mover - Al final de las cinco disputas, se convierte en jugador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Tiene un silbato	- Disputa el pañuelo con el adversario - Si agarra el pañuelo antes intentará llevarlo hacia su campo	- Sujeta el pañuelo delante del cuerpo en la altura del pecho

Nº: 112

Fecha: 04/12/09; 11/12/09

EL PAÑUELO: SENTADOS O TUMBADOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en tríos: han de decidir si quieren en jugadores o sujetar el pañuelo. El encargado del pañuelo se coloca con un pie de cada lado de la línea central y sujeta el pañuelo delante del cuerpo. Los dos jugadores se colocan **sentados, de rodillas o tumbados** detrás de sus rayas correspondientes, que están de cada lado y a cuatro metros de la central: de frente al pañuelo y al otro jugador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el árbitro suena el silbato: los dos jugadores corren lo más rápido que puedan hacia el pañuelo intentando cogerlo. Si algún jugador pasa la línea central el juego se detiene y es punto para el otro jugador. El jugador que coge el pañuelo deberá atravesar corriendo su campo evitando ser atrapado por el otro jugador que le persigue. Si el jugador consigue atravesar su campo y pasar la línea que está a cuatro metros de central llevando el pañuelo sin ser atrapado marca punto. Si el otro jugador consigue atraparlo, marca el punto.

Finalización: es ganador el jugador que al final de las cinco disputas ha marcado más puntos que el otro jugador. Anotan el resultado del juego en sus fichas y uno de los jugadores pasa a sujetar el pañuelo, y la persona que tenía el pañuelo se convierte en jugador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.
- la cancha polideportiva mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.
- en la línea central de la cancha está el jugador que sujeta el pañuelo.
- en las líneas de ataque del voleibol los jugadores adversarios esperan por el silbato, cada uno en la raya que le corresponde. En esta misma línea tendrán que pasar llevando el pañuelo para marcar un punto.

Objeto: - siete pañuelos: un pañuelo para cada trío.
- los pañuelos están hechos de tejido de algodón de color rojo, y miden aproximadamente treinta por cinco centímetros.
- pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardados en una caja en el almacén del salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.
- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.
- en la “zona de reto” los alumnos y alumnas buscan a dos compañeros de clase para “retar”. Es decir, el alumnado se organiza en grupos de tres personas.

- el trío ha de decidir si quieren en jugadores o sujetar el pañuelo. Al final de las cinco disputas, permutan los roles: uno de los dos jugadores pasa a sujetar el pañuelo, y este se convierte en jugador. Por tanto, todos los participantes de cada trío sujetan el pañuelo y se enfrentan entre todos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego pañuelo en esta versión es realizado en dos sesiones de educación física.

- son destinados aproximadamente diez minutos para la actividad, de los sesenta de cada clase de educación física. Sumando un total de **veinte minutos** para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

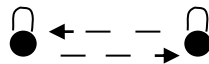
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

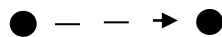
Contacto corporal adversarios: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



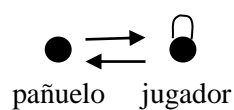
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ÁRBITRO (PROFESOR)	JUGADOR	PAÑUELO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Suena el silbato para iniciar cada disputa de punto	<ul style="list-style-type: none">- Disputa el pañuelo con el otro jugador- Si coge el pañuelo evita ser atrapado por el jugador adversario- Si el jugador adversario coge el pañuelo, intenta atraparlo	<ul style="list-style-type: none">- Facilita la realización del juego
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está en un lateral, de frente a la línea central	<ul style="list-style-type: none">- Espera sentado, de rodillas o tumbado detrás de la línea correspondiente- Corre hacia la línea central, que no puede ser pasada, para intentar coger el pañuelo antes del jugador adversario- Entre la línea central y la paralela que le pertenece es el espacio que se escapa, y del otro lado de la línea central intenta atrapar al jugador adversario	<ul style="list-style-type: none">- Está encima de la línea central, con un pie de cada lado
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Permanece sin mover- Espera que termine las disputas de puntos para volver a sonar el silbato	<ul style="list-style-type: none">- Es ganador si al final de las cinco disputas ha sumado más puntos que el jugador adversario	<ul style="list-style-type: none">- Permanece sin mover- Al final de las cinco disputas, se convierte en jugador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Tiene un silbato	<ul style="list-style-type: none">- Disputa el pañuelo con el adversario- Si agarra el pañuelo antes intentará llevarlo hacia su campo	<ul style="list-style-type: none">- Sujeta el pañuelo delante del cuerpo en la altura del pecho

Nº: 113

Fecha: 04/12/09; 11/12/09

PEPO Y PEPITO: DE PIE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en dúos, y se colocan en el terreno de juego. El terreno de juego es un rectángulo (cancha deportiva), dividido transversalmente por tres líneas: una central, y otras dos paralelas (ataque del voleibol), cada una de un lado y a cuatro metros de distancia de la del medio. Los dos jugadores adversarios se colocan de cara a dos metros de la línea central del lado correspondiente: el Pepo a la izquierda, y el Pepito a la derecha; ambos de pie con las piernas abiertas lateralmente preparados para correr rápidamente hacia delante o atrás.

Desarrollo: el juego consiste en escapar o intentar atrapar del jugador adversario según el nombre que grita el árbitro. El juego comienza cuando el árbitro grita Pepo o Pepito: el jugador correspondiente deberá atravesar corriendo su campo evitando ser atrapado por el otro jugador que le persigue. Si el jugador consigue atravesar su campo y pasar la línea sin ser atrapado, marca punto; y si el jugador que perseguía consigue atraparlo, marca él el punto.

Finalización: es ganador el jugador que al final de las cinco disputas ha marcado más puntos que el otro jugador. Anotan el resultado en sus fichas.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en la cancha polideportiva del patio del colegio.

- la cancha polideportiva mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.
- el terreno de juego es entre las dos líneas de ataque del voleibol, que están a ocho metros de distancia una de la otra.
- la línea central de la cancha polideportiva separa a los dos campos, y está a cuatro metros de las líneas de ataque del voleibol, de cada lado.
- los once duelos acontecen simultáneamente, y los jugadores de los diferentes juegos están separados aproximadamente por un metro: once jugadores en cada campo y de cara a su adversario, que está en el otro campo. Por tanto, los jugadores son obligados a correr en línea recta para no invadir el espacio de los otros juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en parejas, o sea, buscan a un compañero de clase para ser su adversario.
- al final de las cinco disputas de punto, los participantes buscan a otro compañero de clase para jugar.

Sexo: mixto
Edad: 11 y 12 años
Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego Pepo y Pepito, en esta versión, es realizado en dos sesiones de educación física.

- son destinados aproximadamente diez minutos para la actividad, de los sesenta de cada clase de educación física. Sumando un total de **veinte minutos** para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

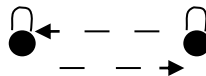
Dominio: CAI

Red social: duelo individual disimétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

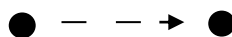
Contacto corporal adversarios: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ÁRBITRO	JUGADOR	PERSEGUIDOR	FUGITIVO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Decide entre Pepo o Pepito, o sea fugitivo y perseguidor	- Se convierte en perseguidor o fugitivo según el nombre que grita el árbitro	- Si el árbitro grita el nombre correspondiente al otro jugador, se convierte en perseguidor	- Si el árbitro grita el nombre correspondiente al jugador se convierte en fugitivo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un lateral de la línea central	- Está de pie en un terreno liso - Está a cuatro metros y de frente a la línea central	- Es atrapador en el campo del jugador adversario - Corre intentando atrapar el fugitivo en el campo adversario	- Es fugitivo en su campo - Corre intentando no ser atrapado por el perseguidor (jugador adversario)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Marca el inicio de cada disputa de punto (gritando Pepo o Pepito)	- Espera el árbitro gritar el nombre que le corresponde o del otro jugador - Es ganador si al final de las cinco disputas tiene más puntos sumados que el jugador adversario	- Marca un punto si coge el fugitivo	- Marca un punto si atraviesa su línea sin ser cogido por el perseguidor
RELACIÓN CON LOS OBJETOS				

Nº: 114

Fecha: 04/12/09; 11/12/09

PEPO Y PEPITO: SENTADOS, DE RODILLAS O TUMBADOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en dúos, y se colocan en el terreno de juego. El terreno de juego es un rectángulo (cancha deportiva), dividido transversalmente por tres líneas: una central, y otras dos paralelas (ataque del voleibol), cada una de un lado y a cuatro metros de distancia de la del medio. Los dos jugadores adversarios se colocan de cara a dos metros de la línea central del lado correspondiente: el Pepo a la izquierda, y el Pepito a la derecha; ambos **sentados, de rodillas o tumbados**.

Desarrollo: el juego consiste en escapar o intentar atrapar del jugador adversario según el nombre que grita el árbitro. El juego comienza cuando el árbitro grita Pepo o Pepito: el jugador correspondiente deberá atravesar corriendo su campo evitando ser atrapado por el otro jugador que le persigue. Si el jugador consigue atravesar su campo y pasar la línea sin ser atrapado, marca punto; y si el jugador que perseguía consigue atraparlo, marca él el punto.

Finalización: es ganador el jugador que al final de las cinco disputas ha marcado más puntos que el otro jugador. Anotan el resultado en sus fichas.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en la cancha polideportiva del patio del colegio.

- la cancha polideportiva mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.
- el terreno de juego es entre las dos líneas de ataque del voleibol, que están a ocho metros de distancia una de la otra.
- la línea central de la cancha polideportiva separa a los dos campos, y está a cuatro metros de las líneas de ataque del voleibol, de cada lado.
- los once duelos acontecen simultáneamente, y los jugadores de los diferentes juegos están separados aproximadamente por un metro: once jugadores en cada campo y de cara a su adversario, que está en el otro campo. Por tanto, los jugadores son obligados a correr en línea recta para no invadir el espacio de los otros juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en parejas, o sea, buscan a un compañero de clase para ser su adversario.
- al final de las cinco disputas de punto, los participantes buscan a otro compañero de clase para jugar.

Sexo: mixto
Edad: 11 y 12 años
Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego Pepo y Pepito, en esta versión, es realizado en dos sesiones de educación física.

- son destinados aproximadamente diez minutos para la actividad, de los sesenta de cada clase de educación física. Sumando un total de **veinte minutos** para esta tarea motriz.

Unidad Didáctica: “Me enfrento al rival” (4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

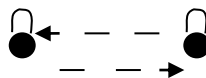
Dominio: CAI

Red social: duelo individual disimétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

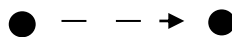
Contacto corporal adversarios: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ÁRBITRO	JUGADOR	PERSEGUIDOR	FUGITIVO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Decide entre Pepo o Pepito, o sea fugitivo y perseguidor	- Se convierte en perseguidor o fugitivo según el nombre que grita el árbitro	- Si el árbitro grita el nombre correspondiente al otro jugador, se convierte en perseguidor	- Si el árbitro grita el nombre correspondiente al jugador se convierte en fugitivo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un lateral de la línea central	- Está sentado, de rodillas o tumbado en un terreno liso - Está a cuatro metros y de frente a la línea central	- Es atrapador en el campo del jugador adversario - Corre intentando atrapar el fugitivo en el campo adversario	- Es fugitivo en su campo - Corre intentando no ser atrapado por el perseguidor (jugador adversario)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Marca el inicio de cada disputa de punto (gritando Pepo o Pepito)	- Espera el árbitro gritar el nombre que le corresponde o del otro jugador - Es ganador si al final de las cinco disputas tiene más puntos sumados que el jugador adversario	- Marca un punto si coge el fugitivo	- Marca un punto si atraviesa su línea sin ser cogido por el perseguidor
RELACIÓN CON LOS OBJETOS				

Nº: 115

Fecha: 18/12/09; 21/12/09

BALÓN TORRE

Situación inicial: el maestro divide los veintiuno alumnos y alumnas al azar en tres equipos, con siete jugadores cada uno. Dos equipos se colocan en el terreno de juego, y un equipo se sienta en un lateral del terreno. El terreno de juego es liso, mide aproximadamente veinticinco por diez metros, y posee pequeños conos uno al lado de otro formando un rectángulo de veinte por ocho metros. Cada equipo se organiza en un jugador torre y seis jugadores de campo. Los jugadores torre se colocan en cada uno de los extremos del terreno de juego: detrás de los conos en un área de dos metros y medio y diez metros de ancho. Los jugadores de campo se colocan en el área del rectángulo, y un jugador del equipo correspondiente al campo de arriba tiene el balón delante de la torre del equipo adversario.

Desarrollo: el juego empieza cuando el jugador de campo que tiene el balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en hacer el balón llegar hasta el jugador torre de su equipo: los jugadores de campo pueden desplazarse libremente intentando desmarcarse de los jugadores adversarios para recibir el balón, y el jugador que tiene el balón no puede desplazarse, debiendo pasarlo a un compañero. El equipo sin balón evita que el otro equipo haga llegar el balón a la torre e intenta recuperar el balón. Si el balón sale del espacio delimitado por los conos en cualquiera de las laterales o toca el techo del salón: saca el balón un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si el balón sale al fondo saca el jugador torre. Si un jugador de campo lanza el balón al jugador torre de su equipo y este lo agarra sin dejarlo caer en el suelo, es punto para el equipo: sacará un jugador del otro equipo delante de la torre, y seguirá el juego.

Finalización: el profesor marca el final del juego a los tres minutos de su inicio, y rotan los equipos: el que está en el “campo de abajo” se sienta; el que está en el “campo de arriba” pasa al de abajo; y el equipo que descansaba entra en el “campo de arriba”. El profesor no suma los puntos, y los cambios son independientes del resultado de los partidos. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: – el juego acontece en el suelo del salón del colegio.

- el salón mide aproximadamente diez por veinticinco metros, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacía el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

- en el suelo del salón están dispuestos aproximadamente treinta conos, formando un rectángulo, para delimitar el espacio de juego y el área del jugador torre: a un metro de la pared de las dos laterales del salón, a dos metros y medio de la pared del fondo de un lado, y del escenario de otro.

Objeto: - un balón medicinal con un diámetro aproximado de diez centímetros, perteneciente al colegio.

Material de apoyo: - chalecos rojos, azules y amarillos para diferenciar los tres equipos, también pertenecientes al colegio.

- treinta conos pequeños colocados en el suelo uno para delimitar el terreno del juego y el área del jugador torre. Los conos son fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde); tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar el tiempo de cada juego.

Participantes: - el alumnado que decide por el juego: han propuesto diferentes juegos, votaron y la mayoría de los votos son para el balón torre (en ambas las clases optaron por el mismo juego).

- veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria divididos en tres equipos, con siete jugadores cada uno.

- los equipos son escogidos al azar, según el orden que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase: el profesor reparte los chalecos rojos, azules y amarillos en esta secuencia.

- dos equipos juegan, mientras un equipo, y van cambiando: todos los equipos juegan con todos varias veces.

- en todos los equipos, los participantes van revezando a cada juego el jugador torre, sin que el profesor les proponga o requiera. Es decir, el alumnado se organiza de manera autónoma para que todas las personas puedan ser torre al menos en un juego, no importando si es más o menos habilidosa para ejecutar este rol, que es fundamental para el éxito del equipo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - el juego Balón torre es la actividad principal de las dos últimas clases de educación física antes de las vacaciones de navidad (final del primero trimestre).

- son destinados cuarenta minutos para esta actividad, de los sesenta de cada clase. Sumando un total de **ochenta minutos** para esta tarea motriz.

- la duración de cada juego es tres minutos y es el profesor que marca el fin. Al final de cada partido, cambian los equipos: el que tenía el jugador torre en el campo de arriba pasa al de abajo, el que estaba en el campo de abajo descansa y el que descansaba entra en el campo de arriba. Por tanto, los cambios son independientes de los resultados de los partidos.

- el profesor no suma los puntos, aunque gran parte del alumnado sí.

Unidad didáctica: el juego no pertenece a ninguna unidad didáctica. Es decir, en las dos últimas clases del trimestre el profesor posibilita que los alumnos y alumnas propongan diferentes juegos que conozcan, para votar las diferentes propuestas entre todos. En las dos clases el juego elegido es el balón torre.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

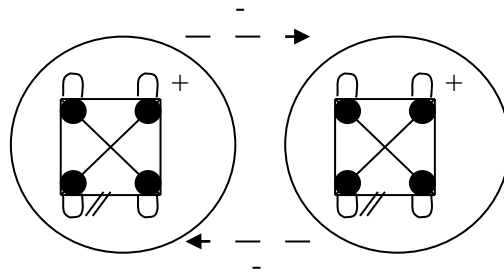
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

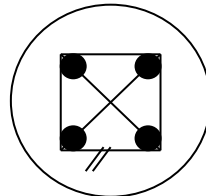
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



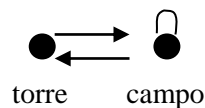
Red de interacción de marca: cooperativa

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	JUGADOR TORRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y torre de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y torre del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y torre de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y jugador torre del otro equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego, y no puede entrar en el área de los jugadores torre - Se desmarca de los jugadores de campo adversarios, para poder recibir el balón (equipo con balón) - Marca los jugadores de campo adversarios, intentando quitarles el balón o evitar que lo pase/reciban 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en su área para recibir el balón, intentando desmarcarse de los jugadores de campo adversarios, que están delante de los conos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador de campo en todo el juego y puede convertir en jugador torre el/los próximo (s) juego (s) 	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador torre en todo el juego, y puede convertirse en jugador de campo el próximo juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa el balón a sus compañeros de equipo con la intención de hacerlo llegar en el jugador torre del mismo equipo - Lanza el balón para el jugador torre - Intenta quitar el balón de los jugadores de campo del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón cuando lo lanzan los jugadores de campo de su equipo, para marcar un punto

PARTE III – SEGUNDO TRIMESTRE LECTIVO

Nº: 116

Fecha: 11/01/2010

BALÓN TORRE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el maestro divide los veintiuno alumnos y alumnas al azar en tres equipos, con siete jugadores cada uno. Dos equipos se colocan en el terreno de juego, y un equipo se sienta en un lateral del terreno. El terreno de juego es liso, mide aproximadamente veinticinco por diez metros, y posee pequeños conos uno al lado de otro formando un rectángulo de veinte por ocho metros. Cada equipo se organiza en un jugador torre y seis jugadores de campo. Los jugadores torre se colocan en cada uno de los extremos del terreno de juego: detrás de los conos en un área de dos metros y medio y diez metros de ancho. Los jugadores de campo se colocan en el área del rectángulo, y un jugador del equipo correspondiente al campo de arriba tiene el balón delante de la torre del equipo adversario.

Desarrollo: el juego empieza cuando el jugador que tiene el balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en hacer el balón llegar hasta el jugador torre del equipo correspondiente: los jugadores de campo pueden desplazarse libremente intentando desmarcarse de los jugadores adversarios para recibir el balón, y el jugador que tiene el balón no puede dar pasos en posesión de ello, debiendo pasarlo a un compañero. El equipo sin posesión del balón evita que el otro equipo haga llegar el balón en la torre: marcan los jugadores de campo adversarios intentando quitarles el balón y levantan las manos delante de la torre. Si el balón sale del espacio delimitado por los conos en cualquiera de las laterales saca el balón un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si el balón sale al fondo saca el jugador torre. Si un jugador de campo lanza el balón al jugador torre de su equipo y este lo agarra sin dejarlo caer en el suelo es punto para el equipo: sacará un jugador del otro equipo delante de la torre y seguirán el juego.

Finalización: el profesor marca el final del juego a los tres minutos de su inicio, y rotan los equipos: el que está en el “campo de abajo” se sienta; el que está en el “campo de arriba” pasa al de abajo; y el equipo que descansaba entra en el “campo de arriba”. El profesor no suma los puntos, y los cambios son independientes del resultado de los partidos. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: – el juego acontece en el suelo del salón del colegio. Aunque corresponda recordar el tema “Lugares para la educación física”, el profesor ofrece solamente la opción que sean propuestos juegos para “dentro”, pues estaba nevando.

- el salón mide aproximadamente diez por veinticinco metros, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacia el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- en el suelo del salón están dispuestos aproximadamente treinta conos, formando un rectángulo, para delimitar el espacio de juego y el área del jugador torre: a un metro de la pared de las dos laterales del salón, a dos metros y medio de la pared del fondo de un lado, y del escenario de otro.

Objeto: - un balón medicinal con un diámetro aproximado de diez centímetros, perteneciente al colegio.

Material de apoyo: - chalecos rojos, azules y amarillos para diferenciar los tres equipos, también pertenecientes al colegio.

- treinta conos pequeños colocados en el suelo uno para delimitar el terreno del juego y el área del jugador torre. Los conos son fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde); tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.
- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar el tiempo de cada juego.

Participantes: - es el alumnado que decide por el juego: han propuesto diferentes juegos, votaron y la mayoría de los votos son para el Balón torre.

- veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria divididos en tres equipos, con siete jugadores cada uno.
- los equipos son escogidos al azar, según el orden que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase: el profesor reparte los chalecos rojos, azules y amarillos en esta secuencia.
- dos equipos juegan, mientras un equipo, y van cambiando: todos los equipos juegan con todos varias veces.
- en todos los equipos, los participantes van revezando a cada juego el jugador torre, sin que el profesor les proponga o requiera. Es decir, el alumnado se organiza de manera autónoma para que todas las personas puedan ser torre al menos en un juego, no importando si es más o menos habilidosa para ejecutar este rol, que es fundamental para el éxito del equipo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - el Balón torre es la actividad principal de la primera clase del segundo trimestre lectivo (tema “Recordando lo aprendido”).

- han sido destinados aproximadamente **cuarenta minutos** de los sesenta, de una clase de educación física.
- la duración de cada juego es tres minutos, y es el profesor que marca el fin. Al final de cada partido, cambian los equipos: el que tenía el jugador torre en el campo de arriba pasa al de abajo, el que estaba en el campo de abajo descansa y el que descansaba entra en el campo de arriba. Por tanto, los cambios son independientes de los resultados de los partidos.
- el profesor no suma los puntos, aunque la gran parte del alumnado sí.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Lugares para la educación física”). Así como en la 1ª unidad didáctica del curso, los alumnos y alumnas proponen diferentes juegos que conocen, para votar las diferentes propuestas entre todos.
 - igualmente a las dos clases antes de vacaciones, el juego “Balón torre” ha sido elegido por votación para ser la actividad principal de esta sesión de educación física.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

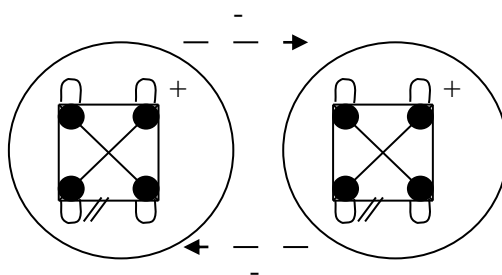
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

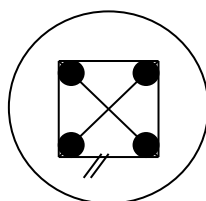
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



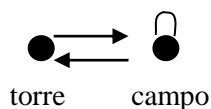
Red de interacción de marca: cooperativa

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	JUGADOR TORRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los jugadores de campo y torre de su equipo- Se opone a los jugadores de campo y torre del otro equipo	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los jugadores de campo y torre de su equipo- Se opone a los jugadores de campo y jugador torre del otro equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza por el terreno de juego, y no puede entrar en el área de los jugadores torre- Se desmarca de los jugadores de campo adversarios, para poder recibir el balón (equipo con balón)- Marca los jugadores de campo adversarios, intentando quitarles el balón o evitar que lo pase/reciban	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza en su área para recibir el balón, intentando desmarcarse de los jugadores de campo adversarios, que están delante de los conos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es jugador de campo en todo el juego y puede convertir en jugador torre el/los próximo (s) juego (s)	<ul style="list-style-type: none">- Es jugador torre en todo el juego, y puede convertirse en jugador de campo el próximo juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Pasa el balón a sus compañeros de equipo con la intención de hacerlo llegar en el jugador torre del mismo equipo- Lanza el balón para el jugador torre- Intenta quitar el balón de los jugadores de campo del otro equipo	<ul style="list-style-type: none">- Intenta agarrar el balón cuando lo lanzan los jugadores de campo de su equipo, para marcar un punto

Nº: 117

Fecha: 15/01/2010

ACROSPORT (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: veinte alumnos y alumnas deberán organizarse en grupos y disponen de cuatro colchonetas verdes poco densas, y dos colchonetas azules grandes y densas. Los veinte jugadores deciden por organizarse en dos grupos, y reparten las colchonetas. Cada grupo dispone de tres colchonetas (dos verdes y una azul), dispuestas en un terreno liso. Los jugadores han de elaborar una figura acrobática entre los componentes del grupo, organizándose si quieren en portor, ágil o ayuda. El grupo decide la figura que han de representar y los papeles que han de cumplir.

Desarrollo: los jugadores se colocan en las posiciones correspondientes y practican la figura acrobática elaborada por el grupo, que han acordado representar.

Finalización de la tarea: la tarea acaba cuando el grupo se coloca en la figura acrobática elegida, y mantiene diez segundos en la postura.

Fin de la actividad: el profesor marca el final para que los grupos presenten la figura acrobática en el escenario.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - el profesor dispone al alumnado cuatro colchonetas verdes y dos azules, para la realización de la actividad.

- después que el alumnado se organiza en grupos, los dos grupos comparten las colchonetas disponibles.
- para cada grupo: dos colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³; y una colchoneta azul recubierta de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y densidad aproximada de 15 Kg. / m³.
- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veinte alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado debe colocarse de acuerdo y decidir sin la intervención del profesor el número de integrantes para el grupo y los componentes: se distribuyen en dos grupos (11 y 9 integrantes).

- los componentes de cada grupo también se colocan de acuerdo en relación a la figura acrobática a ser ejecutada por el grupo.

Sexo: mixto (actividad). Un grupo de chicas y otro de chicos (tarea). Una alumna sugiere separar los chicos y chicas. La idea convence a los demás y la clase se divide en dos grupos: “chicas” (11 alumnas) y “chicos” (9 alumnos).

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es parte de la actividad principal de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **treinta minutos**, de los sesenta de la sesión para esta actividad motriz.

- los grupos deben decidir la figura acrobática que han de representar, los papeles que han de cumplir, y practicar la figura.

- el profesor pasa por los grupos avisando el tiempo que queda para la representación en el escenario, para que se organicen en el tiempo y puedan realizar todo lo requerido.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

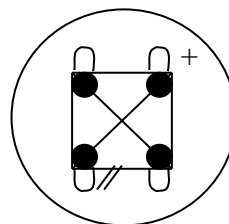
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en el suelo en un espacio liso	- Está encima del portor	- Está en un lateral
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en toda la tarea	- Es ágil en toda la tarea	- Es ayuda en toda la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- La colchoneta le protege, en caso de caídas dolorosas	

Nº: 118

Fecha: 15/01/2010

EJERCICIO ESTRELLA (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están en un terreno liso, y se organizan en dos grupos, uno con nueve y otro grupo con once personas (para la actividad anterior). Un grupo sube al escenario: nueve u once jugadores (según el grupo) en portores, ágiles o ayuda se colocan encima de seis colchonetas que están dispuestas en el medio del escenario. El escenario mide diez por tres metros, y está iluminado por un foco de luz en el centro. Los demás participantes son espectadores, y se sientan en el suelo de frente al escenario.

Desarrollo: los jugadores portores y ágiles se colocan en la postura correspondiente a la figura acrobática elaborada. Las ayudas se colocan en las laterales y vigilan que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando la ejecución de la tarea. El grupo tiene un minuto para que los jugadores se coloquen en la postura correspondiente, o sea, caso no consigan en la primera tentativa pueden seguir intentando por un minuto. Cuando los jugadores se mantienen en la figura acrobática, los espectadores cuentan hasta diez y el grupo deshace la figura.

Finalización: los jugadores bajan del escenario y se convierten en espectadores. Sube al escenario el próximo grupo que ha de representar su figura acrobática.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la presentación de las figuras acrobática es en el escenario.

- el escenario mide aproximadamente diez por tres metros y su altura es de un metro de altura desde el suelo de salón.
- tiene el suelo de madera.
- está iluminado con un foco de luz en el centro, donde están las dos colchonetas juntas una al lado de otra.
- los espectadores están sentados en el suelo del salón dispuestos en semicírculo de frente al escenario a una distancia de cinco metros del mismo. El salón mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacia el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

Objeto: - cuatro colchonetas verdes recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1, 75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- dos colchonetas azules recubiertas de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y densidad aproximada de 15 Kg. / m³.
- se colocan una colchoneta al lado de otra, formando un grande rectángulo encima del escenario, que corresponde a la realización de la tarea.
- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está separado en dos grupos: un grupo con once chicas y otro con nueve chicos.

- los grupos son formados por los mismos alumnos y alumnas de la actividad anterior de esta clase.

- los grupos han sido formados por los propios participantes.

- un grupo de cada vez representa su figura acrobática y los demás participantes son espectadores: asisten y analizan la figura acrobática de sus compañeros de clase.

Sexo: mixto. Es decir, participan de la actividad los chicos y las chicas. Entretanto, para formar los grupos para la ejecución de la tarea el alumnado se separa en un grupo de todas chicas, y otro de chicos. Una alumna sugiere separar los chicos y chicas. La idea convence a los demás, y la clase se divide en dos grupos: “chicas” (11 alumnas) y “chicos” (9 alumnos).

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - la presentación de las figuras acrobáticas es parte de la actividad principal de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos**, de los sesenta de la sesión.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema Acrosport)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

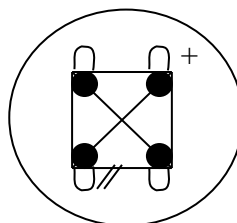
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PORTOR	ÁGIL	AYUDA	ESPECTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Sostiene el ágil	- Está sostenido por el portor - Está vigilado por la ayuda	- Vigila que no existan problemas de caídas dolorosas, facilitando así la ejecución de la tarea	- Asiste la representación de los demás grupos
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado o cuatro patas encima de la colchoneta que está en el escenario	- Está encima del portor - Se mantiene con alguna parte de su cuerpo apoyada en el portor	- Está en un lateral de la figura acrobática	- Está sentado en el salón de cara al escenario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es portor en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ágil en el momento que sube al escenario para ejecutar la figura con su grupo	- Es ayuda momento que sube al escenario, para ejecutar la figura con su grupo	- Es espectador mientras los demás grupos representan
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- La colchoneta amortiza los apoyos en el suelo	- Está protegido por la colchoneta en caso de caídas dolorosas		

Nº: 119

Fecha: 18/01/10

BOTE BOTE II (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: se determina por sorteo un atrapador y un jugador libre que da la patada inicial en el balón, entre un grupo de veintidós alumnos y alumnas. Los jugadores libres y el atrapador se colocan en círculo alrededor y a una distancia de tres metros del balón, que está en el medio de un rectángulo de treinta y cinco por doce metros, que es uno de los espacios de juego. El balón es hecho de goma y está deshinchado.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador libre, determinado previamente, da la patada en el balón. Todos los jugadores libres corren hacia los escondites, que están en los diferentes espacios de juego, así como el que ha dado la patada. El tiempo que tienen los jugadores libres para esconderse es el que tarda el atrapador en buscar el balón, regresar corriendo hacia a tras al medio del rectángulo, y dar con ello dos veces en el suelo, gritando “Bote bote”. El balón queda en el medio del espacio rectangular del juego, y está vigilado por el atrapador. La intención del atrapador es atrapar a los jugadores libres, y para eso intenta ver a los jugadores libres, sea saliendo a buscarles, o desde el balón, para evitar que los jugadores libres den la patada. Si el atrapador ve a algún jugador libre, se dirige al balón, lo agarra, y le da dos veces en el suelo, gritando “Bote bote” y el nombre del jugador libre, que se convierte en atrapado. Los jugadores atrapados están sentados en uno de los bancos que está en el espacio de juego, o en pie al lado de ello, y esperan que un jugador libre de la patada en el balón, para convertirse en jugadores libres. Los jugadores libres intentan dar la patada en el balón, principalmente los que están en los escondites más próximos a él, con la intención de convertir los jugadores atrapados en jugadores libres, aprovechando el momento en que el atrapador se aleja del balón: el jugador libre corre hacia el balón, así como el atrapador, que intenta impedir. Si el jugador libre da la patada en el balón, los atrapados se convierten en jugadores libres, y corren hacia los diferentes escondites, así como el que da la patada, y el atrapador coge el balón y lo lleva hacia el medio del espacio de juego rectangular, gritando “Bote bote”, y recomienza a intentar atrapar a los jugadores libres. Si el atrapador agarra el balón, grita “Bote bote” y el nombre del jugador libre que intentaba dar la patada, este que se convierte en atrapado.

Finalización: acaba cuando diez jugadores son atrapados. En este momento, se discute el juego e intercambian los papeles.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es todo el patio del colegio.

- el patio dispone de: cancha polideportiva, que tiene el balón en el medio, y tiene como escondites los bancos, los palillos de la portería; la cancha de baloncesto, que tiene bancos y canastas; el jardín, con los árboles, la arena, y la pequeña muralla; el pasillo ancho que relaciona el patio a la fachada del colegio, y está al fondo de la canchas a la izquierda; el parque de niños, con tobogán, columpios, y árboles; y un espacio que está al fondo y a la izquierda del parque de niños.

- los jugadores atrapados están en uno de los bancos, que está en la lateral de la cancha polideportiva.
- el atrapador, en general se limita a buscar los jugadores en el espacio de la cancha polideportiva, que tiene en el medio el balón.

Objeto: - un balón medicinal azul que ha sido deshinchado por el profesor para el juego.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes:- veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- los participantes han decidido por este juego en el inicio de la unidad didáctica “Mejoramos nuestro juego” (2): han propuesto diferentes juegos y los votaran entre todos. El bote bote ha ganado con la mayoría de los votos y La araña ha quedado en segundo puesto. Para recordar esta unidad didáctica, el profesor determina que el juego será el “bote bote”, por haber sido el juego más votado al principio en la unidad didáctica que se recuerda (alumnado y profesor deciden en la elección de la tarea).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - este juego es la actividad principal de una clase de educación física.

- han sido destinados aproximadamente **cuarenta minutos**, de los sesenta de la clase para el juego.

- al terminar cada juego: intercambian los roles/equipos por sorteo con la intención de que diferentes alumnos y alumnas prueben ser atrapadores.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Mejoramos nuestro juego”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: con incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

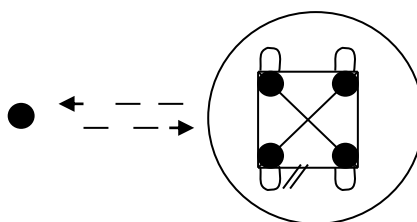
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

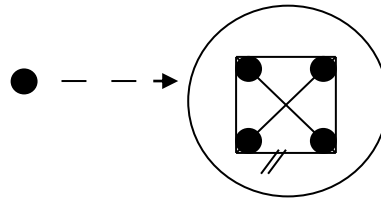
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



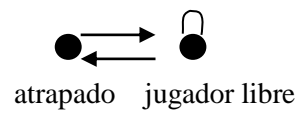
Red de interacción de marca: red mixta (antagónica y cooperativa)

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> -Intenta ver a un jugador con la intención de convertirle en atrapado - Intenta evitar que el jugador libre de una patada en el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esconde intentando no ser atrapado/visto por el atrapador - Intenta dar una patada en el balón para convertir los atrapados en jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera que un liberador libre de una patada en el balón
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sin limitaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Sin limitaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Está obligado a quedarse en un banco que está en el espacio de juego, próximo al balón
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es atrapador en todo el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es visto por el atrapador pasa a ser atrapado - Si es atrapado al intentar dar la patada se convierte en atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Permanece en espera en el banco - Se convierte en jugador libre en el momento que un jugador libre da la patada
RELACIÓN CON EL OBJETO	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón en el momento de la patada, lo lleva a su sitio, y le da dos veces en el suelo - Vigila el balón, intentando evitar que un jugador libre de una patada en ello 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta dar una patada en el balón 	

Nº: 120

Fechas: 22/01/10

GUERRA DE PULGARES: “RETO LIBRE” (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: los veintiuno alumnos y alumnas buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Según han decidido: se colocan de pie, sentados o tumbados, siempre de cara al otro jugador. El juego consiste en agarrar con cuatro dedos de las manos a los dedos del otro jugador, ambos dejando sus pulgares libres. Los jugadores mueven los pulgares simultáneamente intentando coger al pulgar del otro jugador y bajarlo hacia el encuentro con los demás dedos. Marca un punto el jugador que coja el pulgar del otro jugador.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha, el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego con bolígrafo verde para diferenciar de los resultados correspondientes a la unidad didáctica y al “recuerdo” de la misma. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a

este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).

- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.

- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar (el profesor y el alumnado deciden por el juego).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la clase de educación física correspondiente a recordar la unidad didáctica “Me enfrento al rival”. Es decir, el Guerra de pulgares es una opción que pueden elegir los participantes entre diferentes duelos individuales propuestos en esta unidad didáctica, correspondientes al interior del salón.

- este juego es una entre las siete opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en **veinticinco minutos** de una clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **3,6 minutos** para este juego.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

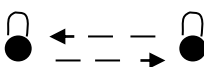
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

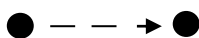
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando atrapar su pulgar para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie, sentado o tumbado en un terreno liso, de cara al jugador adversario - Está cogido de los cuatro dedos del jugador adversario - Intenta coger con su pulgar a lo del jugador adversario para marcar un punto, al mismo tiempo que evita que este coja a su pulgar
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si atrapa el pulgar del adversario - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 121

Fechas: 22/01/10

PULSO DE PIE: “RETO LIBRE” (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: los veintiuno alumnos y alumnas buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Ambos colocan una de las piernas delante del cuerpo, uniéndola con la parte interna del pie del adversario, que está en la misma posición, y se agarran de la mano contraria a la pierna que está delante, y empiezan a jugar. La intención de los jugadores es que el adversario mueva el pie que está detrás, sea para delante, para tras, o para los lados: los dos jugadores simultáneamente empujan o tiran el brazo del adversario aprovechando de su fuerza. Marca un punto el jugador que logre desequilibrar el jugador adversario, y seguirán el juego.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha, el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego con bolígrafo verde para diferenciar de los resultados correspondientes a la unidad didáctica y al “recuerdo” de la misma. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a

este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).

- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.

- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar (el profesor y el alumnado deciden por el juego).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la clase de educación física correspondiente a recordar la unidad didáctica “Me enfrento al rival”. Es decir, el Pulso de Pie es una opción que pueden elegir los participantes entre diferentes duelos individuales propuestos en esta unidad didáctica, correspondientes al interior del salón.

- este juego es una entre las siete opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en **veinticinco minutos** de una clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **3,6 minutos** para este juego.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (Me enfrento al rival)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

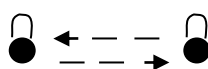
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

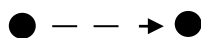
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opondrá al jugador adversario intentando desequilibrarlo para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie de cara al jugador adversario - Coloca una pierna delante del cuerpo, uniéndola al del adversario - Coge de la mano del jugador adversario contraria al pie que está adelante - Intenta que el jugador adversario se desequilibre y mueva el pie que está detrás para marcar un punto, al mismo tiempo que evita desequilibrarse
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra que el jugador adversario se desequilibre - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 122

Fechas: 22/01/10

SUMO DE RODILLAS: “RETO LIBRE” (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: los veintiuno alumnos y alumnas buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los dos jugadores adversarios se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Ambos los jugadores se colocan a cuatro patas, y empieza el juego. Los jugadores se desplazan a cuatro patas por el terreno de juego, intentando sacar el adversario del terreno, al mismo tiempo que evitan pasar los límites de los conos. Marca un punto el jugador que saque el adversario del terreno o si el adversario comete alguna infracción, tal como apoyar en el suelo alguna parte del cuerpo que no sean las rodillas y las manos, y seguirán el duelo.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha, el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego con bolígrafo verde para diferenciar de los resultados correspondientes a la unidad didáctica y al “recuerdo” de la misma. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.
- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar (el profesor y el alumnado deciden por el juego).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la clase de educación física correspondiente a recordar la unidad didáctica “Me enfrento al rival”. Es decir, el Sumo de rodillas es una opción que pueden elegir los participantes entre diferentes duelos individuales propuestos en esta unidad didáctica, correspondientes al interior del salón.

- este juego es una entre las siete opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en **veinticinco minutos** de una clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **3,6 minutos** para este juego.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Me enfrento al rival”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

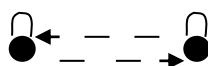
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

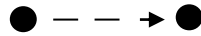
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando sacarle del terreno de juego para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está a cuatro patas en un terreno liso (dos metros cuadrados) , y solo puede tocar el suelo con las rodillas y las manos - Se desplaza de rodillas por el terreno, intentando sacar el jugador adversario del terreno de juego (ring), al mismo tiempo que evita salir del terreno
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra que el jugador adversario se desequilibre - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 123

Fecha: 22/01/10

CALIENTAMANOS (OPCIÓN 1): “RETO LIBRE” (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: los veintiuno alumnos y alumnas buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando la cabeza y el cuerpo y hacia delante con las palmas de las manos unidas en el pecho, y se sientan. Los jugadores colocan las manos delante del cuerpo: uno con las palmas para abajo y a cima de las manos del otro que tiene las palmas para a cima, momento en que empieza el juego. La intención del jugador que tiene las manos por debajo es tocar con las manos el dorso de las manos del jugador adversario, este que lo evita tirando las manos hacía su cuerpo. Si el atrapador toca las manos del fugitivo marca un punto y si el fugitivo lo evita quitando las manos en el momento correcto, es él el que marca el punto. A cada punto cambian los roles: el que tiene las manos por debajo pasa a tenerlas a cima, y el que las tenía a bajo pasa a tenerlas a cima, o sea el atrapador se convierte en fugitivo, y el fugitivo en atrapador.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacía los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha, el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego con bolígrafo verde para diferenciar de los resultados correspondientes a la unidad didáctica y al “recuerdo” de la misma. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.
- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.
- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar (el profesor y el alumnado deciden por el juego).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la clase de educación física correspondiente a recordar la unidad didáctica “Me enfrento al rival”. Es decir, el Calientamanos, en esta versión, es una opción que pueden elegir los participantes entre diferentes duelos individuales propuestos en esta unidad didáctica, correspondientes al interior del salón.

- este juego es una entre las siete opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en **veinticinco minutos** de una clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **3,6 minutos** para este juego.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (Me enfrento al rival)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

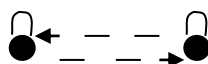
Dominio: CAI

Red social: duelo individual disimétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

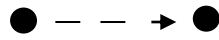
Contacto corporal adversario: contacto por golpeo

Grafo Red de Comunicación Motriz



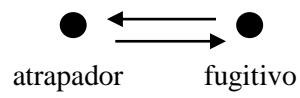
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: permutante

Grafo de Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	FUGITIVO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al fugitivo intentando tocar el dorso de sus manos, para marcar un punto	- Se opone al atrapador evitando que este golpee sus manos, para marcar un punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está sentado en un terreno liso de cara al fugitivo - Tiene los brazos estirados, con las manos por debajo de las del fugitivo - Intenta tocar el dorso de las manos de fugitivo	- Está sentado en un terreno liso de cara al atrapador - Tiene los brazos estirados, con las manos por encima de las del atrapador - Tira las manos hacia el cuerpo para evitar que el atrapador toque el dorso de sus manos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Marca un punto si consigue golpear las manos del fugitivo - Se convierte en fugitivo al final de la disputa del punto - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario	- Marca un punto si consigue quitar la mano en el momento que el atrapador intenta golpearlas - Se convierte en atrapador al final de la disputa del punto - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del duelo	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del duelo

Nº: 124

Fecha: 22/01/10

CALIENTAMANOS (OPCIÓN 2): “RETO LIBRE” (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: los veintiuno alumnos y alumnas buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas en el pecho, y se sientan. Ambos se colocan con las palmas de las manos pegadas delante del cuerpo y tienen la punta del dedo corazón en contacto con la del adversario. La intención de los jugadores es tocar el dorso de las manos del adversario con una o las dos manos, este que lo evita tirando las manos hacia su cuerpo, al mismo tiempo que intenta tocar el dorso de la mano del adversario. Marcará un punto el jugador que dé en la mano o las manos de su adversario, y seguirán el juego.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha, el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego con bolígrafo verde para diferenciar de los resultados correspondientes a la unidad didáctica y al “recuerdo” de la misma. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a

este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).

- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.

- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar (el profesor y el alumnado deciden por el juego).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la clase de educación física correspondiente a recordar la unidad didáctica “Me enfrento al rival”. Es decir, el Calientamanos, en esta versión, es una opción que pueden elegir los participantes entre diferentes duelos individuales propuestos en esta unidad didáctica, correspondientes al interior del salón.

- este juego es una entre las siete opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en **veinticinco minutos** de una clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **3,6 minutos** para este juego.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (Me enfrento al rival)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

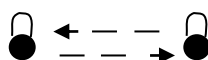
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

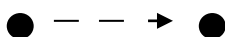
Contacto corporal adversario: contacto por golpeo

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando golpear sus manos y evitando que él golpee las suyas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está sentado en un terreno liso de cara al jugador adversario - Tiene los brazos estirados delante del cuerpo con las palmas de las manos unidas, tocando con las puntas de los dedos corazón a las del otro jugador - Intenta golpear las manos del jugador adversario, y evita que él golpee las suyas tirando las manos hacia el cuerpo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra golpear las manos del jugador adversario - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego

Nº: 125

Fecha: 22/01/2010

QUITA RABOS: “RETO LIBRE” (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: los veintiuno alumnos y alumnas buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante, con las palmas de las manos unidas, y empiezan a jugar. El juego consiste en intentar coger la cuerda del jugador adversario y evitar que este coja la suya. Los jugadores intervienen simultáneamente: se desplazan por el espacio de juego haciendo fintas con los brazos abiertos. Marca un punto el jugador que coge la cuerda del adversario o si ese sale del espacio de juego.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha, el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego con bolígrafo verde para diferenciar de los resultados correspondientes a la unidad didáctica y al “recuerdo” de la misma. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.
- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar (el profesor y el alumnado deciden por el juego).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la clase de educación física correspondiente a recordar la unidad didáctica “Me enfrento al rival”. Es decir, el Quita rabos es una opción que pueden elegir los participantes entre diferentes duelos individuales propuestos en esta unidad didáctica, correspondientes al interior del salón.

- este juego es una entre las siete opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en **veinticinco minutos** de una clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **3,6 minutos** para este juego.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (Me enfrento al rival)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

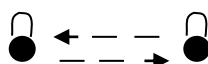
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

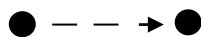
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando quitar a su cuerda, y evitando que él quite a la suya
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso (dos metros cuadrados) , y no puede salir de este espacio sino es punto para el otro jugador - Se desplaza por el terreno, intentando coger la cuerda del jugador adversario y protegiendo la suya
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra quitar la cuerda del otro jugador - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del juego - Tiene una cuerda de dos metros de longitud doblada a la mitad detrás de su cuerpo, sujeta por una punta en el elástico de sus pantalones

Nº: 126

Fecha: 22/01/10

PELEA DE GALLOS: “RETO LIBRE” (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: los veintiuno alumnos y alumnas buscan a un jugador adversario para “retar”: deciden por este juego y la puntuación límite que marcará su fin (tres, cinco o siete disputa de puntos). Los dos jugadores se colocan de cara en medio de un terreno de juego liso, “ring”, que mide dos metros cuadrados y está delimitado por conos en las cuatro esquinas.

Desarrollo: los jugadores se saludan inclinando el cuerpo y la cabeza hacia delante con las palmas de las manos unidas. Se colocan de cuclillas con los brazos estirados delante del cuerpo, las manos abiertas y levantadas. Los jugadores saltan de cuclillas por el terreno de juego y se tocan por las palmas manos, sin poder agarrarse: la intención es desequilibrar al jugador adversario para que este toque el suelo con alguna parte del cuerpo que no los pies. Marca un punto el jugador que logra que su adversario toque el suelo o si ese sale del espacio de juego, y seguirán el juego.

Finalización: es ganador el jugador que ha sumado más puntos al final de las tres, cinco o siete disputas (recto corto, medio o largo), según han decidido antes de empezar a jugar. Anotan el resultado en sus fichas y se dirigen hacia la “zona de reto” para buscar a otra persona para “retar”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - suelo del salón del colegio, que mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- el “ring” representa el espacio de juego, y son doce: miden dos metros cuadrados cada uno y están dispuestos en cuatro fileras, con tres “rings” en cada una.
- los “rings” están numerados, siendo el uno el que está al fondo del salón del lado contrario a la puerta, y el doce el que está en frente del escenario del lado de la puerta.
- en el fondo y laterales del salón hay un espacio de un metro para que los alumnos y alumnas se desplacen desde la “zona de reto” hacia los “rings” y al revés sin estorbar los demás juegos.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.

- en la ficha, el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego con bolígrafo verde para diferenciar de los resultados correspondientes a la unidad didáctica y al “recuerdo” de la misma. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

- el espacio de los juegos (“ring”) están delimitados por conos pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado busca a un compañero de clase para retar en la “zona de reto”. Es decir, escoge una persona para ser su adversario y ambos deciden un juego entre las opciones ofrecidas por el profesor, y la puntuación que marcará su final.
- al final de cada “reto” los dos jugadores se dirigen a la “zona de reto” para buscar a otro compañero de clase que esté disponible para jugar (el profesor y el alumnado deciden por el juego).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este juego es parte de una actividad que se denomina “Reto libre”, y es realizada en la clase de educación física correspondiente a recordar la unidad didáctica “Me enfrento al rival”. Es decir, el Pelea de gallos es una opción que pueden elegir los participantes entre diferentes duelos individuales propuestos en esta unidad didáctica, correspondientes al interior del salón.

- este juego es una entre las siete opciones de enfrentamientos que tiene el alumnado en **veinticinco minutos** de una clase de educación física.

- los alumnos y alumnas juegan con diferentes compañeros de clase a los distintos juegos hasta el profesor marcar el final, calculando una media de **3,6 minutos** para este juego.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (Me enfrento al rival)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

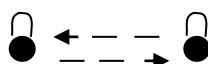
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

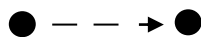
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando que él se desequilibre para marcar un punto, al mismo tiempo que evita desequilibrarse
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de cuclillas en un terreno liso (dos metros cuadrados) de cara al jugador adversario, con los brazos delante del cuerpo y las manos abiertas perpendiculares al suelo - Toca las manos a las del adversario repetidamente intentando desequilibrarle, y evita perder el equilibrio - No puede salir del terreno de juego (ring), y solo puede tocar el suelo con los pies
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Marca un punto si logra que el jugador adversario se desequilibre - Es punto para el adversario si se desequilibra o sale del terreno - Es ganador si al final de los tres, cinco, o siete puntos ha sumado más puntos que el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una ficha en su cuaderno, en la que anota el resultado del duelo

Nº: 127

Fecha: 22/01/10

EL PAÑUELO: DE PIE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: veintiuno alumnos y alumnas se organizan en tríos: han de decidir si quieren en jugadores o sujetar el pañuelo. El encargado del pañuelo se coloca con un pie de cada lado de la línea central y sujeta el pañuelo delante del cuerpo. Los dos jugadores se colocan de pie detrás de sus rayas correspondientes, que están de cada lado y a cuatro metros de la central: de frente al pañuelo y al otro jugador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el árbitro suena el silbato: los dos jugadores corren hacia el pañuelo intentando cogerlo. Si algún jugador pasa la línea central el juego se detiene y es punto para el otro jugador. El jugador que coge el pañuelo deberá atravesar corriendo su campo evitando ser atrapado por el otro jugador que le persigue. Si el jugador consigue atravesar su campo y pasar la línea que está a cuatro metros de central llevando el pañuelo sin ser atrapado marca punto. Si el otro jugador consigue atraparlo, marca el punto.

Finalización: es ganador el jugador que al final de las cinco disputas ha marcado más puntos que el otro jugador. Anotan el resultado del juego en sus fichas y uno de los jugadores pasa a sujetar el pañuelo, y la persona que tenía el pañuelo se convierte en jugador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.
- la cancha polideportiva mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.
- en la línea central de la cancha está el jugador que sujeta el pañuelo.
- en las líneas de ataque del voleibol los jugadores adversarios esperan por el silbato, cada uno en la raya que le corresponde. En esta misma línea tendrán que pasar llevando el pañuelo para marcar un punto.

Objeto: - siete pañuelos: un pañuelo para cada trío.
- los pañuelos están hechos de tejido de algodón de color rojo, y miden aproximadamente treinta por cinco centímetros.
- pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardados en una caja en el almacén del salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha de resultados pegada en el cuaderno de educación física.
- en la ficha el alumnado debe tomar nota del resultado al final de cada juego. Se apunta el resultado en la columna correspondiente a este juego en la línea en que está el nombre del compañero de clase que era su adversario.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.
- en la “zona de reto” los alumnos y alumnas buscan a dos compañeros de clase para “retar”. Es decir, el alumnado se organiza en grupos de tres personas.

- el trío ha de decidir si quieren en jugadores o sujetar el pañuelo. Al final de las cinco disputas, permutan los roles: uno de los dos jugadores pasa a sujetar el pañuelo, y este se convierte en jugador. Por tanto, todos los participantes de cada trío sujetan el pañuelo y se enfrentan entre todos.

- es el profesor que decide por este juego, y sus normas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el juego con esta lógica externa acontece en una clase, correspondiente a recordar el tema “Me enfrento al rival” para el “Pañuelo”, representando el duelo en el espacio externo (patio).

- son destinados **quince minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la sesión.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (Me enfrento al rival)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

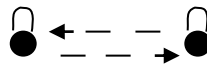
Dominio: CAI

Red social: duelo individual simétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

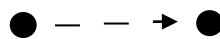
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



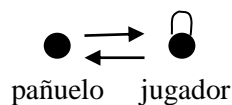
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ÁRBITRO (PROFESOR)	JUGADOR	PAÑUELO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Suena el silbato para iniciar cada disputa de punto	- Disputa el pañuelo con el otro jugador - Si coge el pañuelo evita ser atrapado por el jugador adversario - Si el jugador adversario coge el pañuelo, intenta atraparlo	- Facilita la realización del juego
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un lateral, de frente a la línea central	- Espera de pie detrás de la línea correspondiente - Corre hacia la línea central, que no puede ser pasada, para intentar coger el pañuelo antes del jugador adversario - Entre la línea central y la paralela que le pertenece es el espacio que se escapa, y del otro lado de la línea central intenta atrapar al jugador adversario	- Está encima de la línea central, con un pie de cada lado
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Permanece sin mover - Espera que termine las disputas de puntos para volver a sonar el silbato	- Es ganador si al final de las cinco disputas ha sumado más puntos que el jugador adversario	- Permanece sin mover - Al final de las cinco disputas, se convierte en jugador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Tiene un silbato	- Disputa el pañuelo con el adversario - Si agarra el pañuelo antes intentará llevarlo hacia su campo	- Sujeta el pañuelo delante del cuerpo en la altura del pecho

Nº: 128

Fecha: 25/01/10

SALTAR A LA COMBA (ACTIVIDAD EXPLORATORIA)

Situación inicial: cada practicante está de pie en un terreno liso que mide veinticinco por diez metros, y dispone de una cuerda con una longitud de dos metros y medio y ocho milímetros de diámetro.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el practicante empieza a saltar a la comba. Cada practicante salta a la comba, sea en el sitio o desplazándose libremente por el terreno liso, así como en solitario o en grupo. Los saltadores pueden elegir libremente practicar a los diferentes saltos a la comba que conocen, así como inventar nuevos saltos.

Finalización: el profesor marca el fin de la actividad para que el alumnado proponga y vote los diferentes saltos a ser incluidos en la ficha didáctica; así como los códigos de evaluación y los baremos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el alumnado está distribuido por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado puede saltar a su cuerda en solitario, o decidir interaccionar con los demás compañeros de clase. Por ejemplo, ayudando a los que tienen dificultad en ejecutar la tarea, elaborando conjuntamente nuevos saltos, recordando de saltos antiguos/conocidos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad principal de una clase de educación física, correspondiente a la primera sesión del tema “Salto a la comba”.

- son destinados **veinticinco minutos** de los sesenta de la sesión.

- el alumnado salta a la comba libremente experimentando diferentes saltos hasta que el profesor finalice la actividad para proponer los debates relativos a la elaboración de la ficha didáctica del tema (saltos, códigos y baremos).

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: otros (psicomotriz, cooperación, cooperación-oposición u oposición).

Dominio: otros (CAI, CAI, CAI, o CAI)

Red social: otros (en solitario, cooperativa, uno contra todos, duelo individual o duelo por equipos disimétricos)

Red de comunicación motriz: otros (exclusiva estable o exclusiva inestable)

Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: otros (fijo, local o permutante)

Memoria: otros (con o sin memoria)

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Salta en solitario - Decide colaborar y/u oponerse en las situaciones motrices
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Salta a la comba en un terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Prueba diferentes maneras de saltar a la comba hasta que el profesor finalice la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza diferentes tipos de saltos utilizándose de una cuerda de nylon que mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro

Nº: 129

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON DESPLAZAMIENTO HACIA ADELANTE

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en desplazarse por todo el terreno liso hacia adelante, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador al desplazarse sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, sea corriendo detrás/al lado de él o sentado en algún sitio que pueda visualizarlo; así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con desplazamiento adelante en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto con desplazamiento hacia adelante.

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza hacia adelante por todo el terreno liso saltando a la comba - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso desde un sitio en que pueda observar al saltador, o se desplaza por el terreno liso al lado/detrás del saltador
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras es su turno de saltar a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba (ser el practicante) - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos los extremos de una cuerda que mide dos metros y medio de extensión, debiendo saltarla cuando toque el suelo 	

Nº: 130

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010, 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON DESPLAZAMIENTO HACIA ATRÁS

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola adelante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en desplazarse por todo el terreno liso hacia atrás, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador al desplazarse sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el practicante corriendo al lado de él, además de vigiarle para evitar que se choque con otro practicante de demás parejas ya que se desplaza para tras y no puede ver. El juez entrenador también debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con desplazamiento atrás en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto con desplazamiento hacia atrás.

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado y protegido por el juez entrenador, que cuenta sus saltos y evita que se choque con algún saltador de otra pareja	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario- Acompaña el saltador para evitar que se choque con otro saltador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza hacia atrás en un terreno liso, saltando a la comba- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza por el terreno liso al lado del saltador
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 131

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON DESPLAZAMIENTO LATERAL

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en desplazarse hacia uno de los lados (derecho o izquierdo) por el terreno liso, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador al desplazarse sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, sea corriendo detrás/al lado de él o sentado en algún sitio que pueda visualizarlo; así como debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con desplazamiento lateral en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto con desplazamiento lateral.

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza lateralmente en un terreno liso saltando a la comba - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso desde un sitio en que pueda observar al saltador, o se desplaza por el terreno liso al lado/detrás del practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 132

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON LOS PIES JUNTOS (CUERDA HACIA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto con los pies juntos (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto con los pies juntos (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con los dos pies juntos - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar en esta dirección 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 133

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON LOS PIES JUNTOS (CUERDA HACIA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto con los pies juntos (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto con los pies juntos (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con los dos pies juntos - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección (para tras de su cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 134

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA ALTERNANDO LAS PIERNAS (CUERDA HACIA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos (intercambiando las piernas a cada salto), con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba alternando las piernas (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba alternando las piernas (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con una pierna de cada vez, intercalando las piernas- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 135

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA ALTERNANDO LAS PIERNAS (CUERDA HACIA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección (hacia detrás del cuerpo del saltador). El saltador sincroniza la cadencia de los saltos (intercambiando las piernas a cada salto), con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba alternando las piernas (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba alternando las piernas (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con una pierna de cada vez, intercalando las piernas- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 136

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON LA PATA COJA IZQUIERDA (CUERDA HACIA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando el talón izquierdo (la pierna derecha está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con la pierna izquierda antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba (siempre con la pierna izquierda). El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto con la pata coja izquierda (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto con la pata coja izquierda (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso- Salta a la comba con la pierna izquierda (la derecha flexionada detrás del cuerpo)- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 137

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON LA PATA COJA IZQUIERDA (CUERDA HACIA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta del pie izquierdo (la pierna derecha está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con la pierna izquierda antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba (siempre con la pierna izquierda). El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto con la pata coja izquierda (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto con la pata coja izquierda (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso- Salta a la comba con la pierna izquierda (la derecha flexionada detrás del cuerpo)- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 138

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON LA PATA COJA DERECHA (CUERDA HACIA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando el talón derecho (la pierna izquierda está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con la pierna derecha antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba (siempre con la pierna derecha). El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto con la pata coja derecha (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto con la pata coja derecha (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso- Salta a la comba con la pierna derecha (la izquierda flexionada detrás del cuerpo)- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 139

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON LA PATA COJA DERECHA (CUERDA HACIA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta del pie derecho (la pierna izquierda está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con la pierna derecha antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba (siempre con la pierna derecha). El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto con la pata coja derecha (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto con la pata coja derecha (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso- Salta a la comba con la pierna derecha (la izquierda flexionada detrás del cuerpo)- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 140

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON MOLINOS (CUERDA HACIA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, y las manos unidas delante del cuerpo y paralelas al suelo. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover las manos y muñecas en círculo hacía ambos lados del cuerpo (un 8), ocasionando que la comba realice un movimiento semejante a molinos; abrir los brazos y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente molinos para la izquierda y derecha, y un salto grande momento en que salta a la comba que gira hacia delante de su cuerpo. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con molinos (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba con molinos (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Realiza un círculo hacia los dos lados del cuerpo (un 8), con los brazos delante del cuerpo y la manos unidas paralelamente - Abre los brazos, y mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión: realiza círculos delante del cuerpo y salta a la comba 	

Nº: 141

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CON MOLINOS (CUERDA HACIA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, y las manos unidas delante del cuerpo y paralelas al suelo. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover las manos y muñecas en círculo hacía ambos lados del cuerpo (un 8), ocasionando que la comba realice un movimiento semejante a molinos; abrir los brazos y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente molinos para la izquierda y derecha, y un salto grande momento en que salta a la comba que gira hacia atrás de su cuerpo. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con molinos (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba con molinos (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso- Realiza un círculo hacia los dos lados del cuerpo (un 8), con los brazos delante del cuerpo y la manos unidas paralelamente- Abre los brazos, y mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión: realiza círculos delante del cuerpo y salta la comba	

Nº: 142

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA BOOM (CUERDA HACÍA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente la muñeca y antebrazo de uno de los brazos hacia adelante, manteniendo el otro brazo del lado correspondiente del cuerpo, para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción del antebrazo y muñeca, saltando repetidamente en el momento que la cuerda va a tocar el suelo. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boom (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- este salto fue inventado por una alumna en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba boom (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba- Mueve circularmente la muñeca y antebrazo, de uno de los brazos, hacia adelante para la cuerda rodar en esta dirección- Mantiene el otro brazo paralelo a su cuerpo	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 143

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA BOOM (CUERDA HACÍA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente la muñeca y antebrazo de uno de los brazos hacia atrás, manteniendo el otro brazo del lado correspondiente del cuerpo, para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción del antebrazo y muñeca, saltando repetidamente en el momento que la cuerda va a tocar el suelo. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boom (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- este salto fue inventado por una alumna en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba boom (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba- Mueve circularmente la muñeca y antebrazo, de uno de los brazos, hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección- Mantiene el otro brazo paralelo a su cuerpo	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 144

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA RAYUELA

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en desplazarse hacia adelante, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, alternando dos saltos distintos: con las dos piernas abiertas lateralmente, y con una de las piernas (y la otra flexionada detrás del cuerpo). El saltador evita que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección, debiendo sincronizar la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, sea andando/corriendo al lado de él o sentado en algún sitio que pueda visualizarlo; así como debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba rayuela en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- este salto fue inventado por una alumna en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba rayuela.

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza hacia adelante en un terreno liso saltando a la comba- Alterna dos saltos distintos: con las dos piernas abiertas lateralmente, y con una de las piernas (y la otra flexionada detrás del cuerpo)- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso desde un sitio en que pueda observar al saltador, o se desplaza por el terreno liso al lado/detrás del saltador
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras es su turno de saltar a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 145

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CRUZANDO LOS BRAZOS (CUERDA HACÍA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo, y un salto con los brazos cruzados. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba cruzando los brazos (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba cruzando los brazos (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso saltando a la comba- mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar- cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 146

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA CRUZANDO LOS BRAZOS (CUERDA HACÍA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo, y un salto con los brazos cruzados. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba cruzando los brazos (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba cruzando los brazos (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso saltando a la comba- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar- Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 147

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA SIEMPRE CRUZANDO LOS BRAZOS (CUERDA HACÍA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho; y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente saltos con los brazos cruzados. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba cruzando siempre los brazos (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba siempre cruzando los brazos (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso saltando a la comba- Cruza los brazos delante del cuerpo, y mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar en esta dirección	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 148

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA SIEMPRE CRUZANDO LOS BRAZOS (CUERDA HACÍA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho; y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente saltos a la comba con los brazos cruzados. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba cruzando siempre los brazos (cuerda hacia atrás) en la columna que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba siempre cruzando los brazos (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba- Cruza los brazos delante del cuerpo, y mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 149

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA PATA COJA CRUZADA (CUERDA HACÍA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando uno de los talones, ya que la otra pierna está flexionada. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con una de las piernas antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con una de las piernas antes que toque el suelo. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo y un salto con los brazos cruzados, siempre con la misma pierna. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.

- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba pata coja cruzada (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.
- este salto fue inventado por un alumno en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba pata coja cruzada (cuerda hacia adelante).
- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).
- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está saltando a la comba con una de las piernas en un terreno liso - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 150

Fecha: 25/01/2010; 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA PATA COJA CRUZADA (CUERDA HACÍA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de uno de los pies (la otra pierna está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con una de las piernas antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con una de las piernas antes que toque el suelo. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo y un salto con los brazos cruzados, siempre con la misma pierna. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.

- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba pata coja cruzada (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.
- este salto fue inventado por un alumno en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba pata coja cruzada (cuerda hacia atrás).
- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).
- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está saltando a la comba con una de las piernas, en un terreno liso - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 151

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA DÚPLEX (CUERDA HACÍA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, realizando repetidamente saltos grandes para saltar a la comba. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba dúplex (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba dúplex (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con los dos pies juntos - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 152

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010, 05/02/2010

SALTO A LA COMBA DÚPLEX (CUERDA HACÍA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, realizando repetidamente saltos grandes para saltar a la comba. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba dúplex (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba dúplex (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con los dos pies juntos - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 153

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA BOXEADOR (CUERDA HACÍA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante vigorosamente para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, intercambiando las piernas a cada salto: apoya el pie correspondiente en el suelo después que la comba pasa por el suelo, momento en que ya tiene la otra pierna flexionada para saltar a la cuerda, que gira enérgicamente. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boxeador (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba boxeador (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba, intercalando las piernas- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia adelante para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 154

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA BOXEADOR (CUERDA HACÍA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás vigorosamente para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, intercambiando las piernas a cada salto: apoya el pie correspondiente en el suelo después que la comba pasa por el suelo, momento en que ya tiene la otra pierna flexionada para saltar a la cuerda, que gira enérgicamente. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boxeador (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba boxeador (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba, intercalando las piernas- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia atrás para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 155

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA BOXEADOR CRUZADO (CUERDA HACÍA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, realizando repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo, y un salto con los brazos cruzados, intercambiando las piernas a cada salto: apoya el pie correspondiente en el suelo después que la comba pasa por el suelo, momento en que ya tiene la otra pierna flexionada para saltar a la cuerda, que gira enérgicamente. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.
- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boxeador cruzado (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba boxeador cruzado (cuerda hacia adelante).
- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).
- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso saltando a la comba, intercalando las piernas - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia adelante para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 156

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA BOXEADOR CRUZADO (CUERDA HACÍA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, realizando repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo, y un salto con los brazos cruzados, intercambiando las piernas a cada salto: apoya el pie correspondiente en el suelo después que la comba pasa por el suelo, momento en que ya tiene la otra pierna flexionada para saltar a la cuerda, que gira enérgicamente. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.
- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boxeador cruzado (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba boxeador cruzado (cuerda hacia atrás).
- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).
- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso saltando a la comba, intercalando las piernas - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia atrás para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 157

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA DOBLE (CUERDA HACIA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador deberá mezclar a los saltos, los saltos doble: la acción de las muñecas y antebrazos tornase más vigorosa, para que la comba de dos vueltas por el cuerpo del saltador mientras realiza un único salto, es decir la cuerda pasa dos veces por debajo de los pies del saltador en un salto. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, intercalándoles con el salto doble. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba doble (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba doble (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso saltando a la comba- Intercala saltos simples (un salto para cada vez que la cuerda pasa por debajo de sus pies), con saltos dobles (la cuerda pasa dos veces por debajo de sus pies en un único salto)- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar, combinando la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 158

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA DOBLE (CUERDA HACIA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección (hacia atrás). El saltador deberá mezclar a los saltos, los saltos doble: la acción de las muñecas y antebrazos tornase más vigorosa, para que la comba de dos vueltas por el cuerpo del saltador mientras realiza un único salto, es decir la cuerda pasa dos veces por debajo de los pies del saltador en un salto. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, intercalándoles con el salto doble. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.

- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba doble (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba doble (cuerda hacia atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso saltando a la comba - Intercala saltos simples (un salto para cada vez que la cuerda pasa por debajo de sus pies), con saltos dobles (la cuerda pasa dos veces por debajo de sus pies en un único salto) - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección, combinando la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 159

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA INVENTADO (INDIVIDUAL)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: ha de elaborar un salto totalmente nuevo, y para ello puede inspirarse en los saltos ejecutados anteriormente (saltos de la ficha), o un salto totalmente nuevo. El juez entrenador está de pie al lado del saltador o sentado en el suelo, y puede opinar en la elaboración del salto.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. El saltador ejecuta el salto a la comba inventado. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto inventado individual en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

- este salto es inventado/elaborado por cada participante.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica, en este caso, el salto elaborado por cada participante. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba inventado (individual).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede recibir instrucciones del juez entrenador para la elaboración del salto - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Puede instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso saltando a la comba - Combina la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie o sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras elabora el salto a ser ejecutado, y salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 160

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA: INVITANDO (CUERDA HACIA ADELANTE)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrán por turno, es decir, cuantas veces se puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El saltador invitado está de pie de cara al saltador.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador invitado se desplaza en dirección al saltador, en el momento que la comba pasa por detrás del cuerpo del saltador que da la comba, evitando que la cuerda tropiece su cuerpo; y comienza a saltar a la comba con el saltador que da la comba, delante de él. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, y el saltador invitado debe ajustar la cadencia de sus saltos con los del saltador que da la comba, saltando a la comba cuando toque el suelo. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - once cuerdas, una para cada pareja.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja: invitando (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba en pareja: invitando (cuerda hacia adelante).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

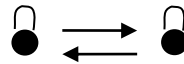
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR QUE DA LA COMBA	SALTADOR INVITADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el saltador invitado dando la comba para que ambos salten	- Coopera con el saltador que da la cuerda, saltando a la comba
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso saltando a la comba, detrás del saltador invitado - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar	- Está de pie en un terreno liso - Salta a la comba delante del saltador que da la comba
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador que da la comba mientras salta la cuerda - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución	- Es saltador invitado mientras salta a la comba - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	- Debe saltar una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, cuando toque el suelo

Nº: 161

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA: INVITANDO (CUERDA HACIA ATRÁS)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrán por turno, es decir, cuantas veces se puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El saltador invitado está de pie de cara al saltador.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador invitado se desplaza en dirección al saltador, en el momento que la comba pasa por detrás del cuerpo del saltador que da la comba, evitando que la cuerda tropiece su cuerpo; y comienza a saltar a la comba con el saltador que da la comba, delante de él. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, y el saltador invitado debe ajustar la cadencia de sus saltos con los del saltador que da la comba, saltando a la comba cuando toque el suelo. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - once cuerdas, una para cada pareja.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja: invitando (cuerda hacía atrás) en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba en pareja: invitando (cuerda hacía atrás).

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

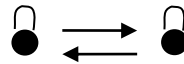
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR QUE DA LA COMBA	SALTADOR INVITADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el saltador invitado, dando la comba para que ambos la salten	- Coopera con el saltador que da la cuerda, saltando a la comba
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso saltando a la comba, detrás del saltador invitado - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar	- Está de pie en un terreno liso - Salta a la comba delante del saltador que da la comba
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador que da la comba mientras salta a la cuerda - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución	- Es saltador invitado mientras salta a la comba - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	- Debe saltar una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión

Nº: 162

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA: CON DESPLAZAMIENTO ADELANTE (CADA SALTADOR CON UNA MANO EN CADA EXTREMO DE LA COMBA)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrán por turno, es decir, cuantas veces se puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los dos saltadores están de pie, uno al lado de otro, y disponen de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: cada saltador tiene agarrada de la mano cada uno de los extremos de la cuerda, dejándola detrás de sus cuerpos, tocando los talones.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en que los saltadores se desplacen hacia adelante, uno al lado del otro, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante, correspondiente a la mano que agarra del extremo de la cuerda (del brazo opuesto al otro saltador), para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo de los saltadores que deberán saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. Los saltadores al desplazarse sincronizan la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas, así como sincronizan con la acción de su compañero, debiendo mover los antebrazos y muñecas en el mismo ritmo y saltar en el mismo momento. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Por tanto, si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - once cuerdas, una para cada pareja.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja con desplazamiento adelante en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba en pareja con desplazamiento adelante.

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

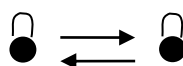
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el otro saltador para saltar a la comba en pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza saltando a la comba hacia adelante en un terreno liso, al lado del otro saltador - Mueve circularmente la muñeca y antebrazo, correspondientes al lado opuesto del otro saltador, hacia adelante para la cuerda rodar
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador mientras salta a la comba con desplazamiento - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con las manos uno de los extremos de una cuerda que mide dos metros y medio de extensión, debiendo saltarla cuando toque el suelo (el otro extremo tiene agarrado su compañero)

Nº: 163

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA: CON DESPLAZAMIENTO ATRÁS (CADA SALTADOR CON UNA MANO EN CADA EXTREMO DE LA COMBA)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrán por turno, es decir, cuantas veces se puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los dos saltadores están de pie, uno al lado de otro, y disponen de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: cada saltador tiene agarrada de la mano cada uno de los extremos de la cuerda, dejándola delante de sus cuerpos, tocando la punta de sus pies.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en que los saltadores se desplacen hacia atrás, uno al lado del otro, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás, correspondiente a la mano que agarra del extremo de la cuerda (del brazo opuesto al otro saltador), para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo de los saltadores que deberán saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. Los saltadores al desplazarse sincronizan la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas, así como sincronizan con la acción de su compañero, debiendo mover los antebrazos y muñecas en el mismo ritmo y saltar en el mismo momento. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - once cuerdas, una para cada pareja.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja con desplazamiento para atrás en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba en pareja con desplazamiento para atrás.

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

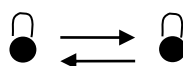
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el otro saltador para saltar a la comba en pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza hacia atrás en un terreno liso saltando a la comba, al lado del otro saltador - Mueve circularmente la muñeca y antebrazo, correspondientes al lado opuesto del otro saltador, hacia atrás para la cuerda rodar
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador mientras salta a la comba con desplazamiento - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con la manos uno de los extremos de una cuerda que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla (el otro extremo tiene agarrado su compañero)

Nº: 164

Fecha: 29/01/2010; 01/02/2010; 05/02/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA: INVENTADO

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrán por turno, es decir, cuantas veces se puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los dos saltadores están de pie y disponen de una comba, que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: han de elaborar un salto a la comba en pareja totalmente nuevo, y para ello pueden inspirarse en los ejecutados anteriormente (saltos de la ficha).

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en ejecutar el salto a la comba inventado por la pareja. Los saltadores deben sincronizar la cadencia de sus saltos con los saltos del compañero, y con la acción de los antebrazos y muñecas del portador o portadores de la cuerda. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - once cuerdas, una para cada pareja.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: deben tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento

(resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja inventado en la columna en que está la fecha de hoy, con bolígrafo azul.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad y en el desarrollo, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas en todas las sesiones que se ejecutan los saltos de la ficha. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración.

- este salto fue elaborado/inventado por la pareja.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y ha sido el profesor que ha escogido los participantes de las parejas el inicio de la sesión que se inician los saltos de la ficha: el profesor escoge intencionalmente para que las parejas sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - este salto es una opción que podrán elegir los participantes entre los diversos saltos a la comba de la ficha didáctica. Esta actividad (multitarea) se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en tres clases de educación física (treinta y seis minutos en cada clase).

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis minutos saltos que deberán ser probados a lo largo de la unidad didáctica, calculando una media de **tres minutos** para el salto a la comba en pareja inventado.

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). La gran mayoría de las parejas decide por practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para proponer el debate al final de las sesiones y ejecutar los ejercicios de estiramiento.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

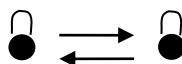
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con el otro saltador para elaborar el salto a ser ejecutado- Coopera con el otro saltador para saltar a la comba en pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está en un terreno liso saltando a la comba
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras elabora el salto a ser ejecutado, y salta a la comba- Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de una cuerda que mide dos metros y medio de extensión, utilizada por la pareja para la ejecución del salto elaborado

Nº: 165

Fecha: 08/02/2010

SALTANDO A LA COMBA GRANDE

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. El profesor reparte tres cuerdas entre los participantes, que se organizan en tres grupos, cada uno con una comba que mide once metros de longitud y ocho milímetros de diámetro. Los participantes del grupo deciden por dar la comba o saltarla: dos personas dan la comba y el resto se pone en la fila.

Desarrollo: cada grupo empieza la tarea de forma autónoma, el momento en que los dos encargados empiezan a dar la comba. Los participantes optan por los juegos a ejecutar en el tiempo establecido, por ejemplo: los saltadores pueden empezar a saltar con la cuerda parada o en movimiento; pueden saltar varios saltadores al mismo tiempo o uno de cada vez; es posible saltar hasta equivocarse o saltar una, dos, tres o más veces, y salir de la comba; se puede contar o no los saltos; así como, cantar alguna canción que conduzca la cadencia de los saltos. El que da la comba mueve circularmente el antebrazo hacia la izquierda o derecha, cooperando con el otro que da la comba, y con los saltadores. La comba da la vuelta y circula por encima del cuerpo de los saltadores que deberán saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. Para que todos puedan saltar, los roles van cambiando sin seguir un criterio o secuencia. Es decir, después de cierto tiempo que es el mismo participante que da la comba, algún saltador que no ha dado la comba pasa a darla, para que el que daba la comba se convierta en saltador.

Finalización: el profesor marca el fin de la actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- los tres grupos están distribuidos por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - tres cuerdas de nylon, que miden aproximadamente once metros de longitud y ocho milímetros de diámetro.

- los grupos se organizan en función del número de cuerdas que facilita el maestro, es decir, en tres grupos.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor distribuye las cuerdas aleatoriamente para tres personas: el alumnado se organiza en tres grupos, sin la intervención del profesor.

- los participantes del grupo deciden las reglas de la tarea motriz a ser ejecutada, que pueden ir cambiando siempre que desean.

Sexo: mixto. La actividad es mixta, pero el alumnado al formar los grupos se organiza principalmente con personas del mismo sexo: un grupo formado exclusivamente por chicas; otro grupo solo con chicos; y un tercer grupo mixto, predominantemente formado por chicos.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - está actividad es realizada en una clase de educación física. En esta clase, el alumnado ensaya la coreografía del “Playback” para la fiesta del colegio, y en los minutos finales saltan a la comba grande hasta que el profesor finalice la actividad, para subir al aula.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para esta actividad, de los sesenta de la última sesión de la unidad didáctica “Salto a la comba”.

Unidad Didáctica: “Salto a la comba” (5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación

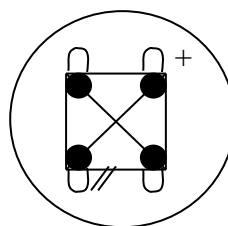
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

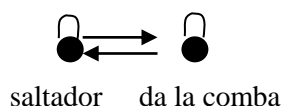
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: otros (con o sin memoria)

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	DA LA COMBA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Colabora en las situaciones motrices con el resto de saltadores y con los dos que dan la comba- Tiene que adecuarse a la cadencia de los que dan la comba	<ul style="list-style-type: none">- Colabora con el otro participante que da la comba- Colabora con los saltadores, dando la comba para que salten
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en un terreno liso	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso- Mueve circularmente la muñeca y antebrazo hacia la izquierda o derecha, para la cuerda rodar
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Entra y sale de la comba en el momento adecuado- Salta acompañando la cadencia que marca el juego- Pasa a dar la comba para que todos los participantes puedan saltar en el tiempo establecido, y se convierte otra vez en saltador después de cierto tiempo	<ul style="list-style-type: none">- Da la comba hasta el momento en que se convierte en saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a una cuerda, que mide once metros de longitud, evitando tropezar en ella	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de uno de los extremos de la cuerda, que mide once metros de longitud (el otro extremo agarra su compañero), para hacer la cuerda rodar

Nº: 166

Fecha: 08/02/2010

ELABORACIÓN Y ENSAYO DE LA COREOGRAFÍA PARA EL PLAYBACK (CON ESPECTADORES)

Situación inicial: once participantes del sexo femenino se reúnen en un escenario, que mide aproximadamente diez por tres metros, para ensayar la coreografía de una canción elegida de antemano por las participantes: "Walking on Sunshine". Once espectadores (diez chicos y una chica) están separados por el suelo del salón, sentados en sus correspondientes sillas, de frente al escenario: deben opinar en la estética y elementos coreográficos. Las bailarinas se colocan en la disposición inicial, decidida anteriormente.

Desarrollo: la tarea consiste en construir la secuencia de lo que es la coreografía total de la canción. Las bailarinas realizan una secuencia de pasos, marcados por el ritmo de la canción y por el momento coreográfico de la música, de la parte que ya tienen elaborada de la coreografía: ejecutan juntas los pasos, forman figuras coreográficas (filas, columnas, caracolas), etc. Las participantes, en ocasiones, detienen la música para terminar de construir la coreografía, es decir, inventar los pasos conjuntamente para el restante de la canción. Los espectadores asisten al ensayo, y pueden expresar sus opiniones en los momentos que el profesor detiene el ensayo. El espectador que desee convertirse en bailarín, puede hacerlo en cualquier momento.

Finalización: la tarea acaba cuando el profesor determina, para cambiar de actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el ensayo de la coreografía es en el escenario.

- el escenario mide aproximadamente diez por tres metros y su altura es de un metro de altura desde el suelo de salón.
- tiene el suelo de madera.
- está iluminado con un foco de luz en el centro.
- los espectadores están sentados en sillas, que están dispuestas en fileras de frente al escenario y separadas por el suelo del salón, estando la primera filera a una distancia de cinco metros del escenario.
- el salón mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacia el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria: once practicantes y once espectadores.

- el alumnado ha de elaborar una coreografía para representar el sexto curso en el Playback (competición entre los grupos de primaria que presentan sus coreografías en las fiestas del colegio).

- el alumnado decide y vota una canción (“Single Ladies”) en una clase del tutor del grupo, que es el responsable por la coreografía. En un segundo momento, las chicas deciden cambiar la canción por “Walking on Sunshine”: los chicos se niegan a participar de la coreografía, pues alegan que no les gusta la canción y que no les parece justo que hayan cambiado la canción si habían votado, y “Single Ladies” obtuvo 15 votos.

Sexo: la actividad es mixta, pero exclusivamente participan de la coreografía las chicas. Los chicos de la clase y una chica no van a participar de la coreografía, y el profesor les obliga a asistir y opinar en la elaboración/ensayo (“coreógrafos”), con la posibilidad de convertirse en bailarín en cualquier momento, pero nadie lo hizo.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - la elaboración y el ensayo de la coreografía para el Playback, con espectadores que analizan y participan del ensayo, acontece en una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **treinta minutos**, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: el ensayo no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que el profesor dispone la clase de educación física para que el grupo ensaye la coreografía para el Playback.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

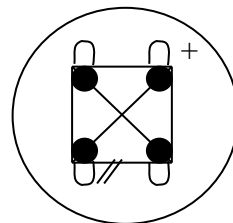
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:**Subespacio:** fuertemente rítmico**Esquema de roles:**

	BAILARÍN
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con las demás bailarinas para elaborar y ejecutar la coreografía
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Ejecuta los pasos en un terreno liso - Realiza figuras coreográficas en el terreno liso (filas, columnas, caracola)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Realiza una secuencia de pasos, marcados por el ritmo de la canción y el momento coreográfico
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción

Nº: 167

Fecha: 12/02/2010

ENSAYO DE LA COREOGRAFÍA: PRESENTACIÓN PARA LOS CHICOS Y DEBATE

Situación inicial: once participantes del sexo femenino están en un escenario, que mide aproximadamente diez por tres metros, ensayando la coreografía de una canción elegida de antemano por las participantes: “Walking on Sunshine”. Once espectadores (diez alumnos y una alumna) están sentados en semicírculo en el suelo del salón, de frente al escenario: deben opinar en la estética y elementos coreográficos. Las bailarinas se colocan en la disposición inicial, decidida anteriormente.

Desarrollo: la tarea consiste en presentar para los espectadores la secuencia de pasos de la coreografía de la canción, hasta el momento que tienen elaborada. Las bailarinas realizan una secuencia de pasos, marcados por el ritmo de la canción y por el momento coreográfico de la música, de la parte que ya tienen elaborada de la coreografía: ejecutan juntas los pasos, forman figuras coreográficas (filas, columnas, caracolas), etc. Los espectadores asisten al ensayo.

Finalización: la tarea acaba cuando terminan los pasos elaborados hasta el momento. El profesor propone que los espectadores expresen sus opiniones acerca de la coreografía.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el ensayo de la coreografía es en el escenario.

- el escenario mide aproximadamente diez por tres metros y su altura es de un metro de altura desde el suelo de salón.
- tiene el suelo de madera.
- está iluminado con un foco de luz en el centro.
- los espectadores están sentados en semicírculo en el suelo del salón, de frente al escenario.
- el salón mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacia el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria: once bailarinas y once espectadores.

- el alumnado ha de elaborar una coreografía para representar el sexto curso en el Playback (competición entre los grupos de primaria que presentan sus coreografías en las fiestas del colegio).
- el alumnado decide y vota una canción (“Single Ladies”) en una clase del tutor del grupo, que es el responsable por la coreografía. En un segundo momento, las chicas deciden cambiar la canción por “Walking on Sunshine”: los chicos se niegan a

participar de la coreografía, pues alegan que no les gusta la canción y que no les parece justo que hayan cambiado la canción si habían votado, y “Single Ladies” obtuvo 15 votos.

Sexo: la actividad es mixta, pero exclusivamente participan de la coreografía las chicas. Los chicos de la clase y una chica no van a participar de la coreografía, y el profesor les obliga a asistir y opinar en parte del ensayo (“coreógrafos”).

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - la presentación de la coreografía para los espectadores es parte de la segunda sesión destinada al ensayo para el Playback (la cual los chicos juegan al Hoquey, mientras las chicas ensayan)

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para esta actividad, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: el ensayo no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que el profesor dispone la clase de educación física para que el grupo ensaye la coreografía para el Playback.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

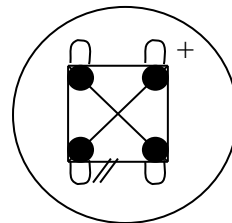
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	BAILARINA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con las demás bailarinas para presentar la coreografía
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Ejecuta los pasos en un terreno liso - Realiza figuras coreográficas en el terreno liso (filas, columnas, caracola)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Realiza una secuencia de pasos, marcados por el ritmo de la canción y el momento coreográfico
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción

Nº: 168

Fecha: 12/02/2010

MULTITAREA: ELABORACIÓN Y ENSAYO DE COREOGRAFÍA PARA EL PLAYBACK (CHICAS) Y HOQUEY SALA (CHICOS)

Situación inicial: el maestro dispone la clase de educación física para el ensayo de la coreografía del sexto curso de primaria para las fiestas del colegio. Los chicos se niegan a participar de la danza; y para que no molesten las chicas el profesor permite que los alumnos decidan por una actividad motriz, para ejecutar mientras las alumnas ensayan la coreografía. Los participantes resuelven por el Hoquey.

Para el ensayo de la coreografía, once alumnas se reúnen en un escenario, que mide aproximadamente diez por tres metros, para ensayar la coreografía de una canción elegida de antemano por las participantes: “Walking on Sunshine”. Las bailarinas se colocan en la disposición inicial, decidida anteriormente.

Para el Hoquey, diez alumnos cogen los materiales necesarios y salen a la cancha polideportiva. Diez jugadores se organizan en dos equipos con cinco jugadores cada: un portero y cuatro jugadores de campo. El espacio de juego es un terreno liso que mide treinta y cinco por doce metros, dividido transversalmente por una línea central, y dispone de dos porterías con dos metros de altura y tres de anchura, una en cada extremo de la cancha polideportiva. Cada jugador dispone de un bastón (“stick”) de plástico en forma de J, que sirve para golpear la bola, y mide ochenta y cinco centímetros de longitud. La bola está hecha de plástico con agujeros, y tiene setenta milímetros de diámetro. Los jugadores se colocan en el campo correspondiente a su equipo, los porteros en sus porterías, y un jugador de campo tiene la bola en el centro de la cancha (del equipo que toca empezar).

Desarrollo: los dos grupos realizan las actividades motrices de forma autónoma.

Para el ensayo del baile, la tarea consiste en construir la secuencia de lo que es la coreografía total de la canción. Las bailarinas realizan una secuencia de pasos, marcados por el ritmo de la canción y por el momento coreográfico de la música, de la parte que ya tienen elaborada de la coreografía: ejecutan juntas los pasos, forman figuras coreográficas (filas, columnas, caracolas), etc. Las participantes, en ocasiones, detienen la música para terminar de construir la coreografía, es decir, inventar los pasos conjuntamente para el restante de la canción.

En el Hoquey, el juego empieza cuando el jugador que tiene la bola, pasa a su compañero que está delante de él. El juego consiste en hacer la bola llegar hasta la portería del equipo contrario, golpeándola con el stick. Los jugadores de campo pueden desplazarse libremente, intentando desmarcarse de los jugadores adversarios para recibir la bola. El equipo sin balón evita que el otro equipo haga llegar la bola en la portería, intentando recuperar la posesión de la bola. Si la bola sale del espacio delimitado por las líneas de la cancha, en cualquiera de las laterales, saca la bola un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si la bola sale al fondo saca el portero. Si la bola atraviesa la línea de gol de la portería del equipo adversario, sin que el portero la intercepte con su cuerpo o stick, es punto para el equipo: sacará un jugador del otro equipo en el centro de la cancha, y seguirán el juego.

Finalización: el profesor finaliza el Hoquey para que los jugadores asistan la coreografía del Playback: el equipo que ha sumado más puntos/goles hasta este

momento, es el ganador. El maestro también acaba con el ensayo para cambiar de actividad, es decir, para que las chicas presenten la coreografía, para los chicos opinaren.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - Ensayo:

- el ensayo de la coreografía es en el escenario.
- el escenario mide aproximadamente diez por tres metros y su altura es de un metro de altura desde el suelo de salón.
- tiene el suelo de madera.
- está iluminado con un foco de luz en el centro.
- el salón mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo, y tiene el suelo ligeramente inclinado hacía el escenario, pues además de las clases de educación física es utilizado para presentaciones de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.

Hoquey:

- el terreno de juego es la cancha polideportiva del patio del colegio.
- la cancha mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros, y dispone de dos porterías.
- la línea central de la cancha polideportiva divide los dos campos.

Objeto – Ensayo:

- un aparato de música y un CD.
- Hoquey:
 - una bola hecha de plástico con agujeros, que tiene setenta milímetros de diámetro.
 - cada jugador dispone de un bastón (“stick”) de plástico en forma de J, que mide ochenta y cinco centímetros de longitud, y sirve para golpear la bola.

Material de apoyo:

Participantes: - Ensayo:

- once alumnas de sexto curso de primaria.
- el alumnado ha de elaborar una coreografía para representar el sexto curso en el Playback (competición entre los grupos de primaria que presentan sus coreografías en las fiestas del colegio).
- el alumnado decide y vota una canción (“Single Ladies”) en una clase del tutor del grupo, que es el responsable por la coreografía. En un segundo momento, las chicas deciden cambiar la canción por “Walking on Sunshine”: los chicos se niegan a participar de la coreografía, pues alegan que no les gusta la canción y que no les parece justo que hayan cambiado la canción si habían votado, y “Single Ladies” obtuvo 15 votos.
- Hoquey:
 - diez alumnos de sexto curso de primaria.
 - el profesor permite a los alumnos que escojan una actividad motriz para realizar mientras las chicas ensayan, y así no molestarlas como en la clase anterior.
 - los participantes deciden por el Hoquey, y convencen al profesor a aceptar la decisión, pues el maestro defendía que hace mucho frío para jugar en la cancha.

Sexo: - Ensayo: femenino (exclusivamente las chicas participan de la elaboración y ensayo de la coreografía).

Hoquey: masculino (las chicas ensayan la coreografía del Playback).

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la elaboración y ensayo de la coreografía para el Playback sin espectadores, acontece en una sesión de educación física (la segunda reservada a los ensayos).

- el juego acontece en esta misma clase, simultáneamente al ensayo. El profesor marca el final del juego para que en los diez minutos finales de la clase, los alumnos asistan la coreografía de las chicas que ensayan, y opinen.

- son destinados aproximadamente **treinta y cinco minutos**, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: el ensayo no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que el profesor dispone la clase de educación física para que el grupo ensaye la coreografía para el Playback.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: otros (cooperación/comunicación motriz, y cooperación-oposición/comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: otros (CAI y CAI)

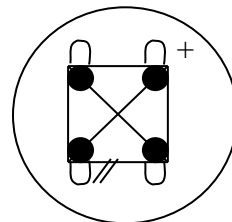
Red social: otros (cooperativa y duelo por equipos simétricos)

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

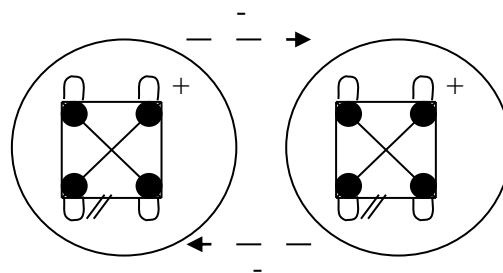
Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario: otros (sin adversario y sin contacto)

Grafo Red de Comunicación Motriz (ensayo)

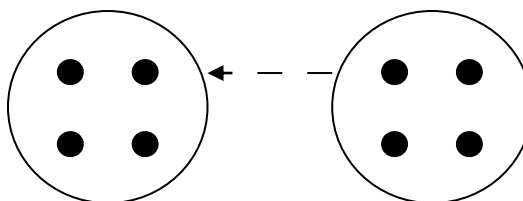


Grafo Red de Comunicación Motriz (Hoquey)



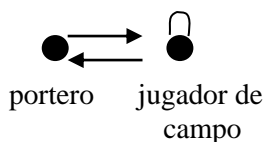
Red de interacción de marca: otros (sin marca y antagónica)

Grafo Red de Interacción de Marca (Hoquey)



Red de cambio de roles: otros (fijo y local)

Grafo Red de Cambio de Roles (Hoquey)



Memoria: otros (sin memoria y con memoria)

Sistema de puntuaciones: otros (sin puntuación y tiempo límite)

Subespacio: otros (fuertemente rítmico y material)

Esquema de roles (ensayo):

	BAILARINA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con las demás bailarinas para elaborar y ejecutar la coreografía
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Ejecuta los pasos en un terreno liso - Realiza figuras coreográficas en el terreno liso (filas, columnas, caracola)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Realiza una secuencia de pasos, marcados por el ritmo de la canción y el momento coreográfico
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción

Esquema de roles (Hoquey):

	JUGADOR DE CAMPO	PORTERO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y portero de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el terreno liso - Intenta que la bola pase a la línea de la portería contraria 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Puede convertirse en portero, si el portero se convierte en jugador de campo (del mismo equipo) 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede convertirse en jugador de campo, si un jugador de campo se convierte en portero (del mismo equipo)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra el stick por el extremo con una o las dos manos - Golpea la bola con el stick - Intenta quitar la bola de los jugadores del otro equipo, interceptando con el stick 	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra el stick por el extremo con una o las dos manos - Intenta interceptar la bola con el stick, para evitar que pase por la línea de la portería

Nº: 169

Fecha: 26/02/2010

PEGADO A TI

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, se colocan veintidós alumnos y alumnas de pie separados por el espacio. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”), y los participantes se organizan en parejas. La tarea consiste en caminar al ritmo de la música “pegado” al compañero de pareja de la manera que deseen, por ejemplo: agarrados de las manos, abrazados por los hombros, o tocando alguna parte del cuerpo, sea las manos, espaldas, brazos, etc. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), los participantes deben cambiar rápidamente de pareja, que empezarán a caminar pegados el momento en que vuelva a sonar la música.

Finalización: el profesor finaliza la actividad para proponer debate en relación a las sensaciones agradables y desagradables, que son anotadas en la pizarra por el maestro y el alumnado copia en sus cuadernos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo. El alumnado dibuja una tabla para el juego “Pegado a ti” con dos columnas, una para anotar las sensaciones agradables, y otra para las sensaciones desagradables.

- una pizarra blanca con ruedas en las cuatro patas, en la cual el maestro dibuja la tabla para el alumnado copiar.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas, que van cambiando a lo largo de la actividad (el momento en que para la música).
- las parejas son escogidas por los participantes, y al principio de la actividad estaban en casi su totalidad formadas por dos chicas o dos chicos, que se mezclan al recorrer de la actividad por los cambios de parejas que se van realizando.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.
- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Sensaciones y Sentimientos” (6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

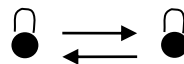
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con su compañero: se desplazan al ritmo de la canción de la manera decidida por la pareja (p.ej. agarrados de las manos, de los hombros, etc.)
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza de pie en un terreno liso pegado a su compañero de pareja
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente al ritmo de la canción con su pareja - Cambia de pareja cuando deja de sonar la canción - Vuelve a caminar con la nueva pareja cuando la música vuelva a sonar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música, para desplazarse

Nº: 170

Fecha: 26/02/2010

PEGADO A TI (SIN AGARRAR, NI HABLAR)

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, se colocan veintidós alumnos y alumnas de pie separados por el espacio. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”), y los participantes se organizan en parejas. La tarea consiste en caminar en el ritmo de la música “pegado” al compañero de pareja de la manera que deseen, con la condición que no se pueden agarrar, y la pareja deberá decidir la posición gestualmente, sin poder hablar. Es decir, la pareja al juntarse elegirá sin comunicarse verbalmente cómo caminarán pegados, por ejemplo: tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), los participantes deben cambiar rápidamente de pareja, que empezarán a caminar pegados el momento en que vuelva a sonar la música.

Finalización: el profesor finaliza la actividad para pasar a la próxima (Pegado a ti en tres niveles de altura).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo. El alumnado dibuja una tabla para el juego “Pegado a ti” con dos columnas, una para anotar las sensaciones agradables, y otra para las sensaciones desagradables.

- una pizarra blanca con ruedas en las cuatro patas, en la cual el maestro dibuja la tabla para el alumnado copiar.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas, que van cambiando a lo largo de la actividad (el momento en que para la música).
- las parejas son escogidas por los participantes, y al principio de la actividad estaban en casi su totalidad formadas por dos chicas o dos chicos, que se mezclan al recorrer de la actividad por los cambios de parejas que se van realizando.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.
- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Sensaciones y Sentimientos” (6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

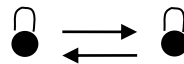
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con su compañero: se desplazan al ritmo de la canción de la manera decidida por la pareja sin poder agarrarse, ni hablar (por ejemplo, tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo)
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza de pie en un terreno liso pegado a su compañero de pareja
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente al ritmo de la canción con su pareja - Cambia de pareja cuando deja de sonar la canción - Vuelve a caminar con la nueva pareja cuando la música vuelva a sonar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música, para desplazarse

Nº: 171

Fecha: 26/02/2010

PEGADO A TI EN TRES NIVELES DE ALTURA (SIN AGARRAR, NI HABLAR)

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, se colocan veintidós alumnos y alumnas de pie separados por el espacio. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”), y los participantes se organizan en parejas. La tarea consiste en caminar en el ritmo de la música “pegado” al compañero de pareja de la manera que deseen, en uno de los tres niveles de altura (alto, medio o bajo), con las condiciones que no se pueden agarrar, y que la pareja deberá decidir la posición gestualmente, sin poder hablar. Por tanto, la pareja al juntarse elegirá sin comunicarse verbalmente cómo desplazarán pegados y en cual nivel de altura, es decir: tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo; pudiendo estar de pie (nivel alto), de rodillas o cuclillas (nivel medio), o sentado o tumbado (nivel bajo). La pareja no necesita estar en el mismo nivel de altura. En el momento que para la música (el profesor da al “pause”), los participantes deben cambiar rápidamente de pareja, que empezarán a caminar pegados el momento en que vuelva a sonar la música.

Finalización: el profesor finaliza la actividad, para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo. El alumnado dibuja una tabla para el juego “Pegado a ti” con dos columnas, una para anotar las sensaciones agradables, y otra para las sensaciones desagradables.

- una pizarra blanca con ruedas en las cuatro patas, en la cual el maestro dibuja la tabla para el alumnado copiar.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas, que van cambiando a lo largo de la actividad (el momento en que para la música).

- las parejas son escogidas por los participantes, y al principio de la actividad estaban en casi su totalidad formadas por dos chicas o dos chicos, que se mezclan al recorrer de la actividad por los cambios de parejas que se van realizando.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Sensaciones y Sentimientos” (6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

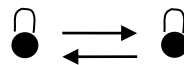
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con su compañero: se desplazan al ritmo de la canción de la manera decidida por la pareja, en uno de los tres niveles de altura, sin poder agarrarse ni hablar
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza de pie en un terreno liso pegado a su compañero de pareja en uno de los tres niveles de altura: alto, medio o bajo. Es decir, tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo; pudiendo estar de pie (nivel alto), de rodillas o cuclillas (nivel medio), o sentados o tumbados (nivel bajo)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente al ritmo de la canción con su pareja - Cambia de pareja cuando deja de sonar la canción - Vuelve a caminar con la nueva pareja cuando la música vuelva a sonar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música, para desplazarse

Nº: 172

Fecha: 26/02/2010

LAZARILLO

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, se colocan veintidós alumnos y alumnas. El maestro separa el alumnado en dos grupos: once “lazarillos” y once “ciegos”. Los lazarillos se ponen uno al lado del otro, dispuestos en línea, en uno de los fondos del terreno liso. Los ciegos tienen los ojos cerrados y están de pie, dispersos por el salón. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”). El profesor va pasando por los lazarillos, de uno en uno, para que silenciosamente elijan a uno de los ciegos para que sea su pareja, colocando la mano en su hombro. En el momento que el ciego, con los ojos cerrados, siente que un lazarillo agarra a su hombro, comienza a desplazarse por el salón. La tarea consiste en desplazarse al ritmo de la música, y el lazarillo tiene que guiar el ciego por el terreno liso, evitando que se choque en algo o alguien. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), el ciego se vuelve hacia el lazarillo e intenta reconocerlo con los ojos cerrados, tocándole el pelo, rostro, etc. Una vez terminada esta acción, los que hacían lazarillos pasan a hacerse ciegos, y los otros, lazarillos.

Finalización: el profesor finaliza la actividad para proponer debate en relación a las sensaciones agradables y desagradables, que son anotadas en la pizarra por el maestro y el alumnado copia en sus cuadernos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo. El alumnado dibuja una tabla para el juego Lazarillo con dos columnas, una para anotar las sensaciones agradables, y otra para las sensaciones desagradables.

- una pizarra blanca con ruedas en las cuatro patas, en la cual el maestro dibuja la tabla para el alumnado copiar.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor divide el alumnado en dos grupos, según la posición que estaban sentados en el semicírculo. En el semicírculo están las chicas por un lado y los chicos por otro, de

manera que el profesor al empezar a contar hasta el once (mitad) desde el primer chico (extremo), genera que en este grupo hayan diez chicos y una chica, y once chicas en el otro grupo.

- las parejas son escogidas por los participantes (por el lazarillo).

Sexo: mixto. Debido a la estrategia del profesor, todas las parejas (lazarillo-ciego) son mixtas con excepción de una, correspondiente a la chica que está en el grupo de chicos.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **trece minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Sensaciones y Sentimientos” (6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

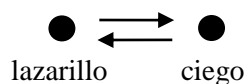
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	LAZARILLO	CIEGO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Elige entre los ciegos, a uno para guiar- Colabora con el ciego, que tiene los ojos cerrados, caminando junto a él, evitando que se choque	<ul style="list-style-type: none">- Es escogido por un lazarillo, que le guiará- Colabora con el lazarillo, dejándose guiar por sus pasos, evitando chocar
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Camina en un terreno liso, guiando el ciego por todo el espacio- Está detrás del ciego, agarrando su hombro con la mano	<ul style="list-style-type: none">- Camina en un terreno liso, guiado por el lazarillo por todo el espacio- Está delante del ciego, que agarra su hombro con la mano
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza al ritmo de la canción- Es lazarillo hasta que la música se detiene, y el ciego intenta reconocerle	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza al ritmo de la canción- Es ciego hasta que la música se detiene, e intenta reconocer a su lazarillo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción

Nº: 173

Fecha: 26/02/2010

MASAJE EN LAS MANOS

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, están veintidós alumnos y alumnas. El maestro separa al azar el alumnado en dos grupos: once “masajistas” y once “ciegos”. Los masajistas se ponen uno al lado del otro, dispuestos en línea, en uno de los fondos del terreno liso. Los ciegos tienen los ojos cerrados y están dispersos por el salón, sentados o tumbados. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”). El profesor va pasando por los masajistas, de uno en uno, para que silenciosamente elijan a uno de los ciegos para darle un masaje. El masajista se sienta en el suelo al lado del ciego, y coge con las manos de su mano. La tarea consiste en que el masajista de un masaje en las manos del ciego escogido, que mantiene los ojos cerrados, y la pareja no puede hablar. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), el masajista detiene el masaje, se levanta y silenciosamente y se va a uno de los fondos del salón junto a los demás masajistas, sin que el ciego sepa quién le ha dado el masaje. Una vez terminada esta acción, los que hacían masajistas pasan a hacerse ciegos, y los otros, masajistas.

Finalización: el profesor finaliza la actividad, para que los participantes cojan sus cuadernos y se sienten esparcidos por el salón para reflexionar en solitario las sensaciones agradables y desagradables, y anotarlas en sus cuadernos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo. El alumnado, en solitario, dibuja una tabla para la actividad “Masaje en las manos” con dos columnas, una para anotar las sensaciones agradables, y otra para las sensaciones desagradables, que son personales (“diario de sensaciones”).

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor divide el alumnado en dos grupos al azar, según la posición que estaban sentados en el semicírculo. Es decir, va pasando de uno en uno, asignando los roles que van a ejercer: “masajista, ciego, masajista, ciego...”. Al final del masaje, cambian los papeles: los que antes eran masajistas se hacen ciegos, y al revés.

- las parejas son escogidas por los participantes (por el masajista).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Sensaciones y Sentimientos” (6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

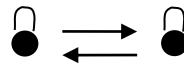
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

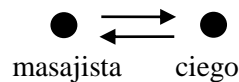
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	MASAJISTA	CIEGO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Elige entre los ciegos, a uno para masajear- Colabora con el ciego, que tiene los ojos cerrados, masajeando a sus manos	<ul style="list-style-type: none">- Es escogido por un masajista, que le dará el masaje- Colabora con el masajista, dejando sus manos para que él masajee
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso, al lado del ciego	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado o tumbado en un terreno liso, al lado del masajista que tiene su mano cogida
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es masajista hasta que la música se detiene, momento en que para el masaje y se reúne con los demás masajistas	<ul style="list-style-type: none">- Es ciego hasta que la música se detiene, y su masajista se marcha
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción

Nº: 174

Fecha: 08/03/2010

PEGADO A TI EN TRES NIVELES DE ALTURA (SIN DEBATE, NI CUADERNO)

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, se colocan veintidós alumnos y alumnas de pie separados por el espacio. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”), y los participantes se organizan en parejas. La tarea consiste en caminar en el ritmo de la música “pegado” al compañero de pareja de la manera que deseen, en uno de los tres niveles de altura (alto, medio o bajo), con las condiciones que no se pueden agarrar, y que la pareja deberá decidir la posición gestualmente, sin poder hablar. Por tanto, la pareja al juntarse elegirá sin comunicarse verbalmente cómo desplazarán pegados y en cual nivel de altura, es decir: tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo; pudiendo estar de pie (nivel alto), de rodillas o cuclillas (nivel medio), o sentado o tumbado (nivel bajo). La pareja no necesita estar en el mismo nivel de altura. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), los participantes deben cambiar rápidamente de pareja, que empezarán a caminar pegados el momento en que vuelva a sonar la música.

Finalización: el profesor finaliza la actividad para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas, que van cambiando a lo largo de la actividad (el momento en que para la música).
- las parejas son escogidas por los participantes, y al principio de la actividad estaban en casi su totalidad formadas por dos chicas o dos chicos, que se mezclan al recorrer de la actividad por los cambios de parejas que se van realizando.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

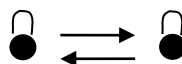
Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.
- son destinados aproximadamente **diez minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.
- según el profesor, en esta sesión la actividad corresponde al calentamiento.
Unidad didáctica: “Sensaciones y Sentimientos” (6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre
Objeto: con objeto
Relaciones: cooperación (comunicación motriz)
Dominio: CAI
Red social: cooperativa
Red de comunicación motriz: exclusiva estable
Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria
Sistema puntuaciones:
Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con su compañero: se desplazan al ritmo de la canción de la manera decidida por la pareja, en uno de los tres niveles de altura, sin poder agarrarse ni hablar
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza de pie en un terreno liso pegado a su compañero de pareja en uno de los tres niveles de altura: alto, medio o bajo. Es decir, tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo; pudiendo estar de pie (nivel alto), de rodillas o cuclillas (nivel medio), o sentados o tumbados (nivel bajo)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente al ritmo de la canción con su pareja - Cambia de pareja cuando deja de sonar la canción - Vuelve a caminar con la nueva pareja cuando la música vuelva a sonar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música, para desplazarse

Nº: 175

Fecha: 08/03/2010

LAZARILLO DE SENSACIONES

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas en un terreno liso que mide aproximadamente diez por veinticinco metros y está rodeado de elementos espaciales (espalderas, puertas, sillas empiladas, pizarra, radiadores, piano, etc.). El maestro separa el alumnado en dos grupos: once “lazarillos” y once “ciegos”. Los lazarillos se ponen uno al lado del otro, dispuestos en línea, en uno de los fondos del terreno liso. Los ciegos tienen los ojos cerrados y están de pie, dispersos por el salón. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”). El profesor va pasando por los lazarillos, de uno en uno, para que silenciosamente elijan a uno de los ciegos para que sea su pareja, colocando la mano en su hombro. En el momento en que el ciego, con los ojos cerrados, siente que un lazarillo agarra a su hombro, comienza a desplazarse por el salón. La tarea consiste en desplazarse al ritmo de la música, y el lazarillo tiene que guiar el ciego por el terreno liso, evitando que se choque en algo o alguien, y llevarle para que toque los diferentes elementos espaciales del salón para experimentar las sensaciones que provocan. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), el ciego se vuelve hacia el lazarillo e intenta reconocerlo con los ojos cerrados, tocándole el pelo, rostro, etc. Una vez terminada esta acción, los que hacían lazarillos pasan a hacerse ciegos, y los otros, lazarillos.

Finalización: el profesor finaliza la actividad para proponer debate en relación a las sensaciones agradables y desagradables, que son anotadas en la pizarra por el maestro y el alumnado copia en sus cuadernos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón se utilizan de los diferentes elementos disponibles en el salón, tales como las espalderas, puertas, sillas empiladas, pizarra, radiadores, piano, etc.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: - cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo. El alumnado dibuja una tabla para el juego Lazarillo de sensaciones con dos columnas, una para anotar las sensaciones agradables, y otra para las sensaciones desagradables.

- una pizarra blanca con ruedas en las cuatro patas, en la cual el maestro dibuja la tabla para el alumnado copiar.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor divide el alumnado en dos grupos, según la posición que estaban sentados en el semicírculo. Es decir, va pasando de uno en uno, asignando los roles que van a ejercer: “lazarillo, ciego, lazarillo, ciego...”. Al final de la tarea, cambian los papeles: los que antes eran lazarillos se hacen ciegos, y al revés.

- las parejas son escogidas por los participantes (por el lazarillo).

Sexo: mixto.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Sensaciones y Sentimientos” (6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

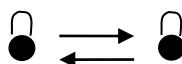
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

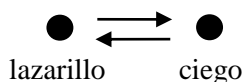
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	LAZARILLO	CIEGO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Elige entre los ciegos, a uno para guiar - Colabora con el ciego, que tiene los ojos cerrados, caminando junto a él y evitando que se choque - Lleva el ciego hacia los objetos para que experimente diferentes sensaciones táctiles 	<ul style="list-style-type: none"> - Es escogido por un lazarillo, que le guiará - Colabora con el lazarillo, dejándose guiar por sus pasos para evitar chocarse - Toca a los objetos que el lazarillo le propone/lleva, para experimentar diferentes sensaciones táctiles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Camina en un terreno liso, guiando el ciego por todo el espacio - Traslada el ciego hasta los objetos a ser tocados - Está detrás del ciego, agarrando su hombro con la mano 	<ul style="list-style-type: none"> - Camina en un terreno liso, guiado por el lazarillo por todo el espacio - Es trasladado por el lazarillo hasta los objetos a ser tocados - Está delante del ciego, que agarra su hombro con la mano
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza al ritmo de la canción - Es lazarillo hasta que la música se detiene, y el ciego intenta reconocerle 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza al ritmo de la canción - Es ciego hasta que la música se detiene, e intenta reconocer a su lazarillo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Atiende a los sonidos de un aparato de música, para desplazarse 	<ul style="list-style-type: none"> - Atiende a los sonidos de un aparato de música, para desplazarse

Nº: 176

Fecha: 08/03/2010

MASAJE CON EL BALÓN

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. En un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, están veintidós alumnos y alumnas. El maestro separa al azar el alumnado en dos grupos: once “masajistas” y once “ciegos”. Los masajistas se ponen uno al lado del otro, dispuestos en línea, en uno de los fondos del terreno liso, y cada masajista tiene un balón de goma. Los ciegos están con los ojos cerrados, dispersos por el salón, tumbados boca abajo. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”). El profesor va pasando por los masajistas, de uno en uno, para que silenciosamente elijan a uno de los ciegos. El masajista se sienta o coloca de rodillas en el suelo al lado del ciego escogido, y empieza a darle el masaje. La tarea consiste en que el masajista de un masaje en la espalda del ciego con el balón, que mantiene los ojos cerrados, y la pareja no puede hablar en ningún momento. Los masajistas se inspiran en las técnicas enseñadas por el profesor anteriormente, por ejemplo: hacer rodar el balón suavemente, amarlo con presión, “lluvia” (toques rápidos y repetitivos), etc. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), el masajista detiene el masaje, se levanta y silenciosamente se va a uno de los fondos del salón junto a los demás masajistas, sin que el ciego sepa quién le ha dado el masaje. Una vez terminada esta acción, los que hacían masajistas pasan a hacerse ciegos, y los otros, masajistas.

Finalización: el profesor finaliza la actividad. En este momento, los participantes cogen sus cuadernos y se sientan esparcidos por el salón para reflexionar en solitario (“privado”) las sensaciones agradables y desagradables, y anotarlas en sus cuadernos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD.

- para cada pareja: un balón medicinal que pertenece al colegio y cuando no son utilizados están guardados en una bolsa en el almacén del salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo. El alumnado, en solitario (“privado”), dibuja una tabla para la actividad “Masaje con el balón” con dos columnas, una para anotar las sensaciones

agradables, y otra para las sensaciones desagradables, que son personales (“diario de sensaciones”).

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.

- el profesor divide el alumnado en dos grupos, según la posición que estaban sentados en el semicírculo. Es decir, va pasando de uno en uno, asignando los roles que van a ejercer: “masajista, ciego, masajista, ciego...”. Al final de la tarea, cambian los papeles: los que antes eran masajistas se hacen ciegos, y al revés.

- las parejas son escogidas por los participantes (por el masajista).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Sensaciones y Sentimientos” (6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

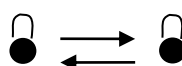
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

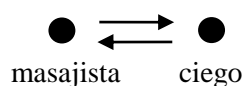
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	MASAJISTA	CIEGO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Elige entre los ciegos, a uno para masajear - Colabora con el ciego, que tiene los ojos cerrados, masajeando a su espalda 	<ul style="list-style-type: none"> - Es escogido por un masajista, que le dará el masaje - Colabora con el masajista, dejando que él masajee a su espalda
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado o de rodillas en un terreno liso, al lado del ciego 	<ul style="list-style-type: none"> - Está tumbado boca abajo en un terreno liso, al lado del masajista
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es masajista hasta que la música se detiene, momento en que para el masaje y se reúne con los demás masajistas 	<ul style="list-style-type: none"> - Es ciego hasta que la música se detiene, y su masajista se marcha
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción - Utiliza un balón de goma (medicinal) para dar el masaje en la espalda del ciego: roda el balón suavemente, amasa con presión, realiza toques rápidos y repetitivos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción - Recibe un masaje en la espalda con un balón de goma (medicinal), que utiliza el masajista

Nº: 177

Fecha: 11/03/2010

RUEDA LATERAL (BANCO, SIN PAREJA)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. El maestro distribuye por sorteo los veintidós alumnos y alumnas en cuatro grupos. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, y que dispone de cuatro bancos colocados paralelamente, se pone cada grupo en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo. El banco es de madera, su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de ancho, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante de la fila realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados; subir las piernas para pasar el banco; y tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente.

Finalización: el profesor marca el final para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente: los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo, para anotar en solitario al final de la sesión su rendimiento personal en relación a los criterios que señala el profesor.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,…”).
- el maestro explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.

- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta una rueda lateral en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera de su grupo, y debe respetar el orden de la fila
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el banco - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados - Sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo y tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la rueda lateral - Después de realizar la rueda lateral, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Utiliza un banco sueco para ejecutar la rueda lateral	

Nº: 178

Fecha: 11/03/2010

RUEDA LATERAL (BANCO, CON PAREJA)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de la tarea anterior, en que el profesor ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas en cuatro grupos por sorteo; y los participantes de cada grupo se organizan en parejas. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros y que dispone de cuatro bancos puestos paralelamente, están colocados los participantes de cada grupo en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo. El banco es de madera, y mide dos metros de longitud, treinta centímetros de ancho (asiento), y treinta y cinco centímetros de altura del suelo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados; subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. El entrenador acompaña el practicante, colocándose al lado del banco para observar la rueda lateral, y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la tarea, por ejemplo: apoyar las manos simultáneamente en el banco, en vez de una mano y después otra, y lo mismo con los pies en el suelo; no estirar los brazos; no subir las piernas, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral, se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, se convierte en practicante.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente: los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.

- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo, para anotar en solitario al final de la sesión su rendimiento personal en relación a los criterios que señala el profesor.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,...”).

- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.

- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta sesión (realizadas en parejas).

- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace entrenador.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja. El entrenador deberá corregir los errores del “atleta”, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta una rueda lateral en solitario - Es observado por el entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Instruye el practicante en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila junto a su pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el banco - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados - - Sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al lado del banco 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la rueda lateral - Después de realizar la rueda lateral, se va al final de la fila, y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la rueda lateral - Se convierte en espera después que el practicante realiza la rueda lateral, momento en que ambos van al final de la fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco, para ejecutar la rueda lateral 		

Nº: 179

Fecha: 11/03/2010

RUEDA LATERAL (BANCO, COLCHONETA)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de las tareas anteriores, en que el profesor ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas por sorteo. Las parejas también siguen formadas por las mismas personas. En el terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocados cuatro bancos paralelamente y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco. El banco es de madera, mide dos metros de longitud, treinta centímetros de ancho (asiento), y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados, y subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie y después otro en el suelo y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto, es decir realiza satisfactoriamente la rueda lateral en el banco según los criterios que establece el profesor y el entrenador le da permiso, realiza una rueda lateral también en la colchoneta. La rueda lateral en la colchoneta consiste en colocarse lateralmente en el extremo de la colchoneta; apoyar una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados; y tocar un pie de cada vez en la colchoneta para volver a la posición inicial. El entrenador acompaña el practicante, colocándose al lado del banco para observar la rueda lateral (y al lado de la colchoneta, si el practicante también se realiza la rueda lateral en ella), y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la (s) tarea (s), por ejemplo: no apoyar una mano de cada vez en el banco (y/o colchoneta), y un pie de cada vez en el suelo; no estirar los brazos, no subir las piernas, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral (sea en el banco, o en la colchoneta), se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, es practicante.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente, y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.

- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera, y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.
- cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.
- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo, para anotar en solitario al final de la sesión su rendimiento personal en función de lo que dijo su pareja, basada en los criterios que señala el profesor.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en la cual están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,...”).
- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta sesión (realizadas con pareja).
- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace entrenador.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja. El entrenador debe corregir los errores del “atleta”, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz, así como es el encargado en decidir si el practicante está apto para ejecutar la rueda lateral también en la colchoneta.
- excepto 2 alumnos no pasan a la colchoneta.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) en solitario - Es observado por el entrenador, que decide si está apto para realizar una rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Instruye el practicante en la realización de la tarea, caso sea necesario - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás participantes - Debe respetar el orden de la fila junto a su pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados y sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo - Si está apto, se coloca de lado en el extremo de la colchoneta; apoya una mano y después otra con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al lado del banco (y de la colchoneta) 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) - Después de realizar la (s) rueda (s) lateral (es), se va al final de la fila, y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la (s) rueda (s) lateral (es) - Se convierte en espera después que el practicante realiza la (s) rueda (s) lateral (es), momento en que ambos van al final de la fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco, para ejecutar la rueda lateral - Si está apto, realiza también una rueda lateral encima de una colchoneta, que le protege de caídas dolorosas 		

Nº: 180

Fecha: 11/03/2010

RUEDA LATERAL (BANCO, COLCHONETA Y BALDOSA)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de las tareas anteriores, en que el profesor ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas por sorteo. Las parejas también siguen formadas por las mismas personas. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocados cuatro bancos paralelamente y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco. El banco es de madera, su asiento mide dos metros de longitud, treinta centímetros de ancho, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano de cada vez en el banco, con los brazos y espalda estirados, y subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie de cada vez en el suelo y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto, es decir realiza satisfactoriamente la rueda lateral en el banco según los criterios que establece el profesor y el entrenador le da permiso, realiza una rueda lateral también en la colchoneta. La rueda lateral en la colchoneta consiste en colocarse lateralmente en el extremo de la colchoneta; apoyar una mano de cada vez en la colchoneta, con los brazos, espalda y piernas estirados, y tocar un pie de cada vez en la colchoneta, y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto realiza también una rueda lateral en el suelo, y es el profesor quién decide. La tarea consiste en realizar la rueda lateral en el espacio de una baldosa, que mide aproximadamente un metro cuadrado: apoya una mano de cada vez en el suelo, con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie de cada vez en el suelo para volver a la posición inicial. El entrenador acompaña el practicante para observar la (s) rueda (s) lateral (es), y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la (s) tarea (s), por ejemplo: apoyar las manos simultáneamente en lugar de una mano de cada vez en la superficie correspondiente, y lo mismo con los pies; no estirar los brazos; no subir las piernas suficientemente, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral (sea en el banco, en la colchoneta o en el suelo), se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, es practicante.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente, y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera, y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.
- cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.
- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo, para anotar en solitario al final de la sesión su rendimiento personal en función de lo que dijo su pareja, basada en los criterios que señala el profesor.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en la cual están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,…”).
- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta sesión (realizadas con pareja).
- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- cada participante realiza en solitario la (s) rueda (s) lateral (es) en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace entrenador.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja.
- el entrenador debe corregir los errores del “atleta”, y ayudarlo a superarlos para lograr las tareas motrices, así como es el encargado en decidir si el practicante está apto para ejecutar la rueda lateral también en la colchoneta (excepto 2 alumnos no pasan a la colchoneta).
- el profesor decide quién puede “pasar al suelo”, es decir, realizar una rueda lateral también en el suelo.
- aproximadamente 1/3 del alumnado realiza la rueda lateral en el suelo, en su mayoría chicas, y que se van sumando a lo largo de la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) en solitario - Es observado por el entrenador, que decide si está apto para realizar una rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Instruye el practicante en la ejecución de la tarea, caso sea necesario - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral en la colchoneta - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral en el suelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila junto a su pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados y sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo - Si está apto, se coloca de lado en el extremo de la colchoneta: apoya una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial - Si está apto realiza una rueda lateral en el espacio de una baldosa del suelo, que mide aproximadamente un metro cuadrado 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al lado del practicante 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) - Después de realizar la (s) rueda (s) lateral (es), se va al final de la fila, y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la (s) rueda (s) lateral (es) - Se convierte en espera después que el practicante realiza la (s) rueda (s) lateral (es), momento en que ambos van al final de la final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco, para ejecutar la rueda lateral - Si está apto, realiza también una rueda lateral encima de una colchoneta, que le protege de caídas dolorosas 		

Nº: 181

Fecha: 11/03/2010

RUEDA LATERAL (BANCO, COLCHONETA Y DOS BALDOSAS)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de las tareas anteriores, en que el profesor ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas por sorteo. Las parejas también siguen formadas por las mismas personas. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocados cuatro bancos paralelamente y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco. El banco es de madera, su asiento mide dos metros de longitud, treinta centímetros de ancho, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados; subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto, es decir realiza satisfactoriamente la rueda lateral en el banco según los criterios que establece el profesor y el entrenador le da permiso, realiza una rueda lateral también en la colchoneta. La rueda lateral en la colchoneta consiste en colocarse lateralmente en el extremo de la colchoneta; apoyar una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y tocar un pie y después otro en la colchoneta, y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto realiza también una rueda lateral en el suelo, y es el profesor quién decide. La tarea consiste en realizar la rueda lateral en el espacio de una baldosa, que mide aproximadamente un metro cuadrado: apoyar una mano y después otra en el suelo, con los brazos, espalda y piernas estirados, y tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. El practicante, que ya tiene permiso para ejecutar la tarea en el suelo, realiza otra rueda lateral en la próxima baldosa. El entrenador acompaña el practicante para observar la (s) rueda (s) lateral (es), y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la (s) tarea (s), por ejemplo: apoyar las manos simultáneamente en lugar de una mano y después otra en la superficie correspondiente, y lo mismo con los pies; no estirar los brazos; no subir las piernas suficientemente, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral (sea en el banco, en la colchoneta o en el suelo), se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, es practicante.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente, y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera, y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.
- cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.
- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo, para anotar en solitario al final de la sesión su rendimiento personal en función de lo que dijo su pareja, basada en los criterios que señala el profesor.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en la cual están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,…”).
- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta sesión (realizadas con pareja).
- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace entrenador.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja.
- el entrenador debe corregir los errores del “atleta”, y ayudarlo a superarlos para lograr las tareas motrices, así como es el encargado en decidir si el practicante está apto para ejecutar la rueda lateral también en la colchoneta (excepto 2 alumnos/as no pasan a la colchoneta).
- el profesor decide quién puede “pasar al suelo”, es decir, realizar las ruedas laterales también en el suelo, en dos baldosas.
- aproximadamente 1/3 del alumnado realiza la rueda lateral en el suelo, en su mayoría chicas, y que se van sumando a lo largo de la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA	JUEZ (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) en solitario - Es observado por el entrenador, que decide si está apto para realizar una rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Instruye el practicante en la realización de la tarea, si es necesario - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila con su pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral también en el suelo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados y sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo - Si está apto, se coloca de lado en el extremo de la colchoneta; apoya una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro para volver a la posición inicial - Si tiene permiso para ejecutar la rueda en el suelo, realiza dos ruedas laterales, cada una en el espacio de una baldosa, que mide un metro cuadrado 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, acompañando el practicante, en uno de los lados 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al final de las colchonetas de frente a los practicantes
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) - Después de realizar la (s) rueda (s) lateral (es), se va al final de la fila, y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la (s) rueda (s) lateral (es) - Se convierte en espera después que el practicante realiza la (s) rueda (s) lateral (es), momento en que ambos van al final de la fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador) 	
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco, para ejecutar la rueda lateral - Si está apto, realiza también una rueda lateral encima de una colchoneta, que le protege de caídas dolorosas 			

Nº: 182

Fecha: 11/03/2010

RUEDA LATERAL (BANCO, COLCHONETA, DOS BALDOSAS, Y CON UNA MANO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de las tareas anteriores, en que el profesor ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas por sorteo. Las parejas también siguen formadas por las mismas personas. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocados cuatro bancos paralelamente y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco. El banco es de madera, su asiento mide dos metros de longitud, treinta centímetros de ancho, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados; subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto, es decir realiza satisfactoriamente la rueda lateral en el banco según los criterios que establece el profesor y el entrenador le da permiso, realiza una rueda lateral también en la colchoneta. La rueda lateral en la colchoneta consiste en colocarse lateralmente en el extremo de la colchoneta; apoyar una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados; y tocar un pie y después otro en la colchoneta, y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto realiza también una rueda lateral en el suelo, y es el profesor quién decide. La tarea consiste en realizar la rueda lateral en el espacio de una baldosa, que mide un metro cuadrado: apoyar una mano y después otra en el suelo con los brazos, espalda y piernas estirados; tocar un pie de cada vez en el suelo, y volver a la posición inicial. El practicante, que ya tiene permiso para ejecutar la tarea en el suelo, realiza otra rueda lateral en la próxima baldosa. Si el profesor da permiso el practicante, que acaba de realizar las ruedas laterales en el suelo, ejecuta también una rueda lateral con una mano encima de la colchoneta. La tarea consiste en girar el cuerpo y se colocar en el extremo de la colchoneta; apoyar una de las manos en la colchoneta con el brazo correspondiente estirado, así como la espalda y las piernas (el otro brazo detrás del cuerpo); tocar un pie y después el otro en la colchoneta, y volver a la posición inicial. El entrenador acompaña el practicante para observar la (s) rueda (s) lateral (es), y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la (s) tarea (s), por ejemplo: apoyar las manos simultáneamente en lugar de una mano y después la otra en la superficie correspondiente, y lo mismo con los pies; no estirar los brazos; no subir las piernas suficientemente, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral (sea en el banco, en la colchoneta o en el suelo), se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, es practicante.

Finalización: el profesor marca el final de la actividad. Cada participante anota en su cuaderno de educación física, su desempeño personal a lo largo de la sesión, correspondiente al aprendizaje de la rueda lateral.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente, y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera, y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.
- cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.
- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo, para anotar en solitario al final de la sesión su rendimiento personal en función de lo que dijo su pareja, basada en los criterios que señala el profesor.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en la cual están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,…”).
- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta sesión (realizadas con pareja).
- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace entrenador.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja.
- el entrenador debe corregir los errores del “atleta”, y ayudarlo a superarlos para lograr las tareas motrices, así como es el encargado en decidir si el practicante está apto para ejecutar la rueda lateral también en la colchoneta.
- el profesor decide quién puede “pasar al suelo” (realizar las ruedas laterales también en el suelo, en dos baldosas).

- el maestro también decide si el practicante puede realizar la rueda lateral con una mano en la colchoneta.
- aproximadamente 1/3 del alumnado realiza la rueda lateral en el suelo, en su mayoría chicas, y que se van sumando a lo largo de la actividad.
- solamente tres chicas realizan la rueda lateral con una mano en la colchoneta.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA	JUEZ (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) en solitario - Es observado por el entrenador, que decide si está apto para realizar una rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa e instruye el practicante - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila junto a su pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante y decide si está apto para realizar la rueda lateral en el suelo - Decide si el practicante está apto para la rueda con una mano
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados y sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo - Si está apto, se coloca de lado en el extremo de la colchoneta; apoya una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial - Si tiene permiso realiza dos ruedas laterales, cada una en el espacio de una baldosa del suelo, que mide un metro cuadrado cada una - Si tiene permiso para ejecutar la rueda lateral con una mano: apoya una de las manos en la colchoneta con el brazo correspondiente estirado, así como la espalda y las piernas; toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, acompañando el practicante en una de las laterales 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al final de las colchonetas de frente a los practicantes
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) - Después de realizar la (s) rueda (s) lateral (es), se va al final de la fila, y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la (s) rueda (s) - Se convierte en espera después que el practicante realiza la (s) rueda (s) lateral (es), momento en que ambos van al final de la fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador) 	
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco para ejecutar la rueda lateral - Si está apto, realiza una rueda lateral encima de una colchoneta - Si tiene permiso para realizar la rueda lateral con una mano, utiliza la colchoneta que le protege de caídas dolorosas 			

Nº: 183

Fecha: 15/03/2010; 22/03/2010

CAMPO QUEMADO

Situación inicial: el profesor distribuye veintidós alumnos y alumnas por sorteo en cuatro equipos, cada uno con cinco o seis participantes. Los equipos van a los dos terrenos de juego: se colocan dos equipos en cada terreno. Los dos terrenos de juego están situados paralelamente, y comparten el espacio de la cancha polideportiva, que está dividida transversalmente por pequeños conos. El terreno de juego es liso, mide aproximadamente quince por cinco metros, y está dividido en dos campos por conos. La zona de los porteros lanzadores, que corresponde a las dos laterales y al fondo del campo del equipo adversario, también está delimitada por conos. Los jugadores se colocan de acuerdo en relación al campo que ocupará cada equipo; y el equipo decide el participante que empezará como portero lanzador, y los demás se colocan en el campo. Los jugadores disponen de un balón de goma blando de color azul con un diámetro aproximado de veinte centímetros.

Desarrollo: el juego comienza cuando el portero lanzador de uno de los equipos saca el balón desde la zona de porteros lanzadores. El juego consiste en intentar golpear con el balón a los jugadores de campo del equipo adversario, con la intención de convertir el jugador de campo golpeado en portero lanzador. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y porteros lanzadores), cuando en posesión del balón, realizan pases para engañar a los jugadores de campo adversarios, buscando la mejor oportunidad para golpear con el balón a uno de los jugadores. Los jugadores de campo, del equipo sin posesión del balón, deben esquivarse del balón evitando ser golpeados, así como intentar interceptar los pases para recuperar el balón a su equipo. El jugador que inicia el juego como portero lanzador, se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás porteros lanzadores solo pueden convertirse en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo del equipo adversario. Los jugadores de campo pueden acumular “vidas” (cada vida permite al jugador ser golpeado, y seguir jugador de campo), si agarra el balón tirado por el jugador adversario con la intención de golpearle, o si golpea a algún jugador adversario convirtiéndole en portero lanzador. El profesor está observando el juego y saca al jugador, que considera que no ejecuta los tiros correctamente (por ejemplo, la pierna delante contraria al brazo, no lanzar con la fuerza necesaria o sin precisión, etc.), para perfeccionar su tiro. El “centro de perfeccionamiento” consiste en lanzar el balón contra la pared diez o quince veces repetidamente, y regresar al juego.

Finalización: el juego termina cuando el último jugador de campo de uno de los equipos se convierte en portero lanzador, y el otro equipo es el ganador. Cuando ambos los partidos, que acontecen en los dos terrenos de juego, terminan: se intercambian los equipos y empiezan dos nuevos partidos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio para la actividad es la cancha polideportiva del patio del colegio.
- la cancha polideportiva mide aproximadamente treinta y cinco por doce metros.

- la cancha está dividida transversalmente por pequeños conos, y cada mitad corresponde a un terreno de juego.
- cada terreno de juego mide aproximadamente quince por cinco metros, y dispone de dos campos y de la zona de porteros lanzadores, correspondiente a cada equipo. Los dos campos están divididos por la línea central de la cancha (y conos), y están delimitados por el campo de voleibol de la polideportiva. La zona de los porteros lanzadores corresponde a la parte externa del campo de voleibol, es decir, a las dos laterales y al fondo del campo del equipo adversario (también con conos).

Objeto: - dos balones, uno para cada partido.

- el balón es de goma, blando, y de color azul. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- los balones pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en una bolsa en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: - aproximadamente treinta conos, que delimitan los dos terrenos de juego, los campos de cada terreno, y las zonas de los porteros lanzadores.

- los conos son pequeños, fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde).
- los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor de educación física decide por el juego Campo quemado.
- el maestro separa el alumnado en cuatro equipos al azar. Es decir, según la posición que están en el círculo después del calentamiento en el inicio de la clase: “uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,…”.
- el profesor decide los equipos que se enfrentan en cada campo, y al final de los partidos realiza rotación entre los equipos, es decir, resuelve los equipos que se enfrentarán en los próximos partidos, y los terrenos de juego correspondientes.
- aunque sea un juego con memoria, el alumnado en general no celebra los éxitos (parciales y al final del partido) y no excluye el alumnado menos capaz, por ejemplo no pasando el balón.
- en ocasiones se observa que el alumnado pasa el balón al compañero por portarse de la manera que se le espera, aunque no apetezca pasar el balón sino que lanzarlo él.
- el profesor está observando el juego y saca la persona que considera que no ejecuta los tiros correctamente (por ejemplo, la pierna delante contraria al brazo, no lanzar con la fuerza necesaria o sin precisión, etc.), para perfeccionar su tiro. El “centro de perfeccionamiento” consiste en lanzar el balón contra la pared diez o quince veces repetidamente, y regresar al juego. El número de participantes mandados al “centro de perfeccionamiento”, son aproximadamente diez por cada una de las dos clases (en su mayoría chicas en ambas las sesiones).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - el Campo quemado acontece en dos sesiones de educación física.

- en la primera sesión, el juego es la actividad principal y son destinados treinta y cinco minutos, de los sesenta de la clase.

- en la segunda sesión, el Campo quemado es una de las actividades principales de la clase, y son destinados aproximadamente veinte minutos, de los sesenta.
- sumando un total de **cincuenta y cinco minutos** para el Campo quemado.
- el “centro de perfeccionamiento” ocurre simultáneamente al Campo quemado. Es decir, el profesor selecciona el alumno o alumna que juzga necesario para realizar los tiros contra la pared, mientras los demás siguen jugando.

Unidad didáctica: “Habilidades de campo quemado” (8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

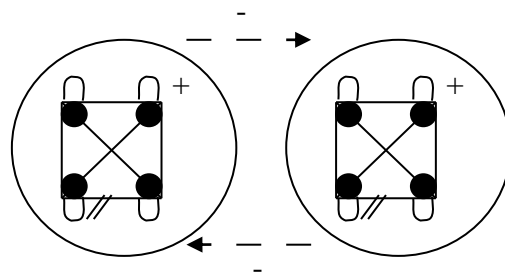
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

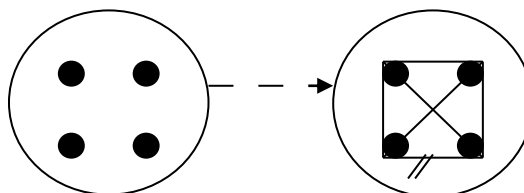
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



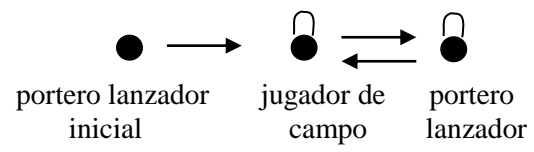
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	PORTERO LANZADOR INICIAL	PORTERO LANZADOR	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en portero lanzador 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con los jugadores de campo y porteros lanzadores de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en portero lanzador 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el portero lanzador y jugadores de campo adversarios - Realiza pases con los jugadores de campo y porteros lanzadores de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en portero lanzador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en la zona de porteros lanzadores, correspondiente a su equipo, que está en las dos laterales y al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en la zona de porteros lanzadores, correspondiente a su equipo, que está en las dos laterales y al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza sobre el campo correspondiente a su equipo: esquivando del balón, intentando recuperarlo cuando en su campo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de campo de su equipo se convierte en portero lanzador 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario - El juego termina cuando todos los jugadores de uno de los equipos son convertidos en portero lanzador, y el otro equipo es el ganador 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado, se convierte en portero lanzador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona de porteros lanzadores), intentando cogerlo para recuperar a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona de porteros lanzadores), intentando cogerlo para recuperar a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquiva del balón, evitando ser golpeado - Intenta agarrar el balón con las manos cuando viene en su dirección - Va a por el balón, intentando cogerlo para recuperar a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 184

Fecha: 22/03/2010

LANZAR Y ESQUIVAR EL BALÓN (EN PAREJAS)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en parejas. Las parejas se ponen en un terreno liso que dispone de una valla con tres metros de altura y aproximadamente noventa metros de extensión, y posee palos verticales colocados a lo largo de su extensión, uno a cada dos metros. La pareja se coloca de acuerdo en relación a los roles que van a ejecutar el inicio de la actividad: esquivador y lanzador. El esquivador se coloca de espalda a un metro de la valla (entre dos palos verticales). El lanzador se coloca de frente al esquivador a una distancia aproximada de cinco metros, y dispone de un balón de goma blando de color azul con un diámetro aproximado de veinte centímetros.

Desarrollo: el duelo comienza cuando el lanzador tira el balón. La tarea consiste en que el lanzador tire el balón en dirección al esquivador, con la intención de golpear alguna parte de su cuerpo. El esquivador debe evitar que el balón toque su cuerpo esquivándose, o intentar agarrar el balón con las manos. Si el lanzador consigue golpear al esquivador marca un punto; si el esquivador agarra el balón con las manos, sin dejar caer en el suelo, es él que gana el punto; si el esquivador se esquivo del balón, sigue la tarea sin que ninguno de los dos patee. El lanzador tira el balón repetidamente hasta el número de veces acordado por la pareja, momento en que el que se hace esquivador pasa a ser lanzador, y el lanzador se convierte en esquivador.

Finalización de la tarea: termina cuando el practicante que hace lanzador en la segunda rodada realiza el último tiro, y es ganador el que ha marcado más puntos.

Finalización: en ocasiones el profesor interrumpe los duelos para señalar cambio de roles, es decir, los que son esquivadores en este momento se convierten en lanzadores, y los lanzadores en esquivadores (de todas las parejas); o para cambiar el lanzador de un duelo, con un lanzador de otra duelo (cambiando las parejas).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

- en uno de los extremos de las canchas, está una valla con tres metros de altura y aproximadamente noventa metros de extensión (que separa el patio del colegio con las obras de urbanización en las antiguas vías del tren). La valla posee palos verticales colocados a lo largo de su extensión, uno a cada dos metros, que corresponde al terreno de juego de cada dúo.

Objeto: - once balones, uno para cada pareja.

- el balón es de goma, blando y de color azul, con un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en una bolsa en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- los participantes se organizan en parejas el inicio de la clase en el salón. El profesor señala al alumnado que les deja escoger la pareja que empezará la actividad, pero que luego decidirá si seguirán eligiendo la pareja en los demás duelos, o si habrá que intervenir él (principalmente se refiere al comportamiento del alumnado en la ejecución de la tarea).

- el profesor a lo largo de la actividad va cambiando los participantes de pareja, de manera que el alumnado ejecuta la tarea con diferentes compañeros de clase. Esta acción del profesor también tiene como consecuencia la eliminación de la memoria de los duelos, ya que en ocasiones son interrumpidos.

- la pareja se coloca de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene cada participante para tirar el balón cuando es lanzador.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta tarea es una de las actividades principales de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para la actividad, de los sesenta de la clase.

Unidad Didáctica: “Habilidades del campo quemado” (8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

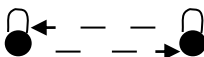
Dominio: CAI

Red social: duelo individual disimétrico

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

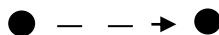
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



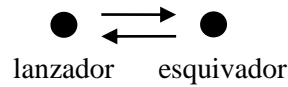
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	LANZADOR	ESQUIVADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al esquivador, intentando golpearle con el balón	- Se opone al lanzador, evitando ser golpeado, sea esquivando o agarrando el balón
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, de cara al esquivador y a cinco pasos de él	- Está de pie en un terreno liso, de cara al esquivador y a cinco pasos de él - Se esquiva del balón hacía los lados, evitando ser golpeado
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Marca un punto si golpea el esquivador - Cuando acaban sus oportunidades, se convierte en esquivador	- Marca un punto si agarra el balón - Se convierte en lanzador cuando acaban las oportunidades del lanzador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Lanza el balón de goma blando, intentando golpear el esquivador	- Esquiva del balón evitando ser golpeado - Intenta agarrar el balón con las manos

Nº: 185

Fecha: 26/03/2010

TIJERAS (APRENDIZAJE DEL PINO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. El maestro distribuye por sorteo los veintidós alumnos y alumnas en cuatro grupos. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, y que dispone de cuatro colchonetas colocadas paralelamente, se pone cada grupo en fila, detrás de su correspondiente colchoneta y a dos metros de su extremo. Las colchonetas son poco densas, y están recubiertas de tejido de algodón verde.

Desarrollo: los grupos ejecutan la tarea de forma autónoma. La actividad comienza cuando el primer practicante de la fila realiza una tijera en la colchoneta. La tarea consiste en colocarse en un extremo de la colchoneta; apoyar las manos en la colchoneta con los brazos y espalda estirados; subir las piernas hasta la línea de los brazos; y por último tocar un pie y después otro en el suelo, para volver a la posición inicial (de pie en el mismo extremo de la colchoneta). El practicante realiza dos veces más, y el momento en que termina de ejecutar la tercera tijera, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila) para realizar sus tres tijeras, y así repetidamente.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro colchonetas dispuestas paralelamente.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente colchoneta, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.

- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en la cual están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,…”).
- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.

- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila.
- el profesor se coloca al final de las colchonetas y comenta las tijeras del alumnado, corrigiendo y/o motivando (“muy bien”, por ejemplo).
- una alumna no puede participar de la actividad porque tiene la muñeca lesionada, y el profesor le encarga de ayudarlo a observar y corregir a los participantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - está tarea es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta las tijeras en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia la colchoneta: apoya las manos en la colchoneta con los brazos y espalda estirados - Sube las piernas hasta la línea de los brazos - Toca un pie y después otro en el suelo, para volver a la posición inicial (de pie en el mismo extremo de la colchoneta)	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta las tijeras - Después de realizar la tercera tijera se va al final de la fila, y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar las tijeras
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza tres tijeras encima de una colchoneta, que le protege de caídas dolorosas	

Nº: 186

Fecha: 26/03/2010

APRENDIZAJE DEL PINO (FILA ÚNICA Y CON AYUDA DEL PROFESOR)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. Los veintidós alumnos y alumnas forman una fila única detrás y a un metro de las colchonetas, que están dispuestas en un terreno liso con veinticinco por doce metros. Son tres colchonetas azules y una verde: las azules están dispuestas una al lado de otra, y la verde está por debajo de la colchoneta azul que está en el medio, con aproximadamente un metro de la colchoneta verde para fuera, que es el espacio donde el practicante apoya las manos. Las colchonetas azules están recubiertas de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y densidad aproximada de 15 Kg. / m³. La colchoneta verde es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón. El profesor está de pie en una lateral de la colchoneta verde, y al lado de uno de los extremos de las colchonetas azules.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante de la fila realiza un pino en las colchonetas. La tarea consiste en colocarse en un extremo de la colchoneta verde; apoyar las manos en la colchoneta con los brazos y espalda estirados; subir las piernas hasta la línea de los brazos; y por último tocar un pie y después otro en el suelo, para volver a la posición inicial. El maestro ayuda los practicantes en la ejecución de la tarea. El profesor está de pie al lado de la colchoneta con el brazo derecho estirado para frenar las piernas del practicante de manera que sus piernas, cuerpo y brazos queden alineados. El momento en que los tobillos del practicante tocan el brazo del profesor, el maestro agarra sus tobillos, manteniendo el practicante en la posición durante algunos segundos. Si el practicante no consigue subir suficientemente las piernas, el profesor agarra sus tobillos para subir sus piernas hasta la posición del pino. En el momento que el practicante termina de ejecutar el pino, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están dispuestas cuatro colchonetas, para la ejecución del pino. Son tres colchonetas azules y una verde: las azules están dispuestas una al lado de otra, y la verde está por debajo de la azul del medio, con aproximadamente un metro de la colchoneta verde para fuera, que es el espacio donde el practicante apoya las manos.
- el alumnado forma una fila de frente a las colchonetas.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro colchonetas: una verde y tres azules.

- la colchoneta verde es poco densa y está recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas azules son recubiertas de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y densidad aproximada de 15 Kg. / m³.
- las colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardadas en el almacén, que está situado en el salón.
- el alumnado ayuda al profesor a recoger las colchonetas y guardarlas en el almacén, a pedido del maestro.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- el alumnado está dispuesto en una fila: cada participante realiza el pino en su turno, respetando el orden de la fila.
- el profesor ayuda los practicantes en la ejecución del pino. Es decir, auxilia que las piernas, cuerpo y brazos del practicante queden alineados; y que mantenga la posición del pino durante algunos segundos. Si el practicante no consigue subir suficientemente las piernas, el profesor agarra sus tobillos para subir sus piernas hasta la posición del pino.
- el profesor comenta los pinos del alumnado, corrigiendo o motivando (“muy bien”, por ejemplo).
- una alumna no puede participar de la actividad porque tiene la muñeca lesionada, y el profesor le encarga de ayudarlo a observar y corregir a los participantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA	AYUDANTE (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta un pino con la ayuda del ayudante (profesor)	- Está en fila con los demás participantes espera, y debe respetar el orden de la fila	- Ayuda el practicante en la ejecución del pino
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el extremo de la colchoneta que realizará el pino - Apoya las manos en un espacio de un metro, correspondiente a la colchoneta poco densa (verde), con los brazos y espalda estirados - Sube las piernas hasta la línea de los brazos, y se mantiene en la postura con la ayuda del profesor que agarra sus tobillos - Toca un pie de cada vez en el suelo para volver a la posición inicial	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta	- Está de pie en un terreno liso - Está en una lateral de la colchoneta, en que el practicante ejecuta el pino
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta el pino - Después de realizar el pino, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar el pino	- Es ayudante en toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza un pino encima de una colchoneta, que está rodeada por tres otras colchonetas densas, que le protegen de caídas dolorosas		

Nº: 187

Fecha: 26/03/2010

MULTITAREA: APRENDIZAJE DEL PINO Y RUEDAS LATERALES

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, por un lado están dispuestas paralelamente cuatro colchonetas verdes, y por otro lado de tres colchonetas azules y una verde unidas. El profesor distribuye por sorteo los veintidós alumnos y alumnas en cuatro grupos (uno, dos, tres y cuatro). Los grupos se colocan en fila detrás de su correspondiente colchoneta verde y a dos metros de su extremo. El profesor solicita al grupo uno que se coloque en fila detrás de las colchonetas que corresponden a la realización del pino, y que los demás grupos practiquen la rueda lateral. Para la ejecución del pino, son tres colchonetas azules y una verde: las azules están dispuestas una al lado de otra, y la verde está por debajo de la colchoneta azul que está en el medio, con aproximadamente un metro de la colchoneta verde para fuera, que es el espacio donde el practicante apoya las manos. Para la ejecución de las ruedas laterales, cada grupo dispone de una colchoneta verde. Las colchonetas azules están recubiertas de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y densidad aproximada de 15 Kg. / m³. La colchoneta verde es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón. El profesor está de pie en una lateral de la colchoneta del pino, para ayudar los practicantes a ejecutarlo.

Desarrollo: cada grupo empieza la actividad de forma autónoma, o sea, cuando el primer practicante de la fila realiza la tarea, sea el pino o la rueda lateral. El pino consiste en: colocarse en un extremo de la colchoneta verde; apoyar las manos en la colchoneta con los brazos y espalda estirados; subir las piernas hasta la línea de los brazos; y por último pasar las piernas la línea de los brazos y caer en la colchoneta azul del medio con el cuerpo estirado (“bloque”). El profesor ayuda los practicantes en la ejecución del pino, y tiene el brazo derecho estirado para frenar las piernas del practicante de manera que sus piernas, cuerpo y brazos queden alineados. El momento en que los tobillos del practicante tocan el brazo del profesor, el maestro agarra sus tobillos, manteniendo el practicante en la posición durante algunos segundos. Si el practicante no consigue subir suficientemente las piernas, el profesor agarra sus tobillos para subir sus piernas hasta la posición del pino. El momento en que el practicante termina de ejecutar el pino, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente.

La rueda lateral en la colchoneta consiste en colocarse lateralmente en el extremo de la colchoneta; apoyar una mano y después otra en la colchoneta, con los brazos, espalda y piernas estirados; y tocar un pie y después otro en la colchoneta, y volver a la posición inicial. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente.

Tres grupos realizan ruedas laterales en sus correspondientes colchonetas, mientras un grupo ejecuta pinos con la ayuda del profesor. Cada grupo ejecuta los pinos aproximadamente dos minutos y medio, momento en que el profesor señala que cambien los grupos, es decir: el grupo que realizaba pinos pasa a ejecutar ruedas laterales, y el próximo grupo pasa a ejecutar el pino, y los demás grupos siguen ejecutando ruedas laterales en sus correspondientes colchonetas. El grupo uno es el primero a realizar los pinos, y el cuatro es el último, y se respeta el orden los grupos.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea (ejercicios de estiramiento).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están dispuestas cuatro colchonetas, para la ejecución del pino. Son tres colchonetas azules y una verde: las azules están dispuestas una al lado de otra, y la verde está por debajo de la azul del medio, con aproximadamente un metro de la colchoneta verde para fuera, que es el espacio donde el practicante apoya las manos.
- también están en el suelo del salón cuatro colchonetas paralelas en una mitad del salón (para la realización de la rueda lateral).
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente colchoneta, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: ocho colchonetas: cinco verdes y tres azules.

- cuatro colchonetas verdes, una correspondiente a cada grupo, para realizar la rueda lateral
- tres colchonetas azules y una verde, para la ejecución del pino.
- las colchonetas verdes son poco densas y están recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas azules son recubiertas de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y densidad aproximada de 15 Kg. / m³.
- las colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardadas en el almacén, que está situado en el salón.
- el alumnado ayuda al profesor a recoger las colchonetas y guardarlas en el almacén, a pedido del maestro.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,...”).
- tres grupos realizan ruedas laterales en sus correspondientes colchonetas sin la intervención del profesor en la ejecución, mientras un grupo de cada vez ejecuta los pinos con la ayuda del profesor (van cambiando los grupos que ejecutan los pinos).
- en cada grupo, los participantes están dispuestos en una fila, y una persona realiza la tarea de cada vez (rueda lateral o pino), respetando el orden de la fila.
- el profesor ayuda los practicantes en la ejecución del pino. Es decir, auxilia que las piernas, cuerpo y brazos del practicante queden alineados; y que mantenga la posición del pino durante algunos segundos. Si el practicante no consigue subir suficientemente las piernas, el profesor agarra sus tobillos para subir sus piernas hasta la posición del pino.

- el profesor comenta los pinos del alumnado, corrigiendo y/o motivando (“muy bien”, por ejemplo).
- una alumna no puede participar de la actividad porque tiene la muñeca lesionada, y el profesor le encarga de ayudarle a observar y corregir a los participantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente quince minutos para la actividad, de los sesenta de la clase de educación física.

- cada grupo ejecuta las **ruedas laterales** aproximadamente **once minutos y quince segundos** (un tercio del tiempo total de la actividad)

- cada grupo ejecuta los **pinos** aproximadamente **tres minutos y cuarenta cinco segundos** (un cuarto del tiempo).

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna (Rueda lateral)

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Análisis Lógica Interna (Pino)

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

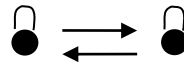
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles (Rueda lateral):

	PRACTICANTE (RUEDA LATERAL)	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta una rueda lateral en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera (de su grupo) - Debe respetar el orden de la fila
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se coloca de lado en el extremo de la colchoneta - Apoya una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados - Toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la rueda lateral - Después de realizar la rueda lateral, se va al final de la fila, y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza una rueda lateral encima de una colchoneta, que le protege de caídas dolorosas	

Esquema de roles (Pino):

	PRACTICANTE (PINO)	ESPERA	AYUDANTE (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta un pino con la ayuda del profesor	- Está en fila con los demás participantes espera (de su grupo) - Debe respetar el orden de la fila	- Ayuda el practicante en la ejecución del pino
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el extremo de la colchoneta que realizará el pino - Apoya las manos en un espacio de un metro, correspondiente a la colchoneta poco densa, con los brazos y espalda estirados - Sube las piernas hasta la línea de los brazos, y se mantiene en la postura con la ayuda del profesor que agarra sus tobillos - Pasa las piernas la línea de los brazos y cae en la colchoneta con el cuerpo estirado (“bloque”)	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila	- Está de pie en un terreno liso - Está en un lateral de la colchoneta, en que el practicante ejecuta el pino
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta el pino - Después de realizar el pino, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar el pino	- Es ayudante (profesor) en toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza un pino encima de una colchoneta, que está rodeada por tres otras colchonetas densas, que le protegen de caídas dolorosas		

Nº: 188

Fecha: 29/03/2010

BARCAS: APRENDIZAJE DE VOLTERETA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están sentados en semicírculo en un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros. El profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.

Desarrollo: la tarea comienza cuando el practicante empieza a ejecutar las barcas. La tarea consiste en desde sentado, meter la barbilla en el pecho; llevar las rodillas hacia el pecho y abrazar las piernas; y caer hacia atrás dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta, utilizando la espalda como apoyo.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el salón del colegio.

- los alumnos y alumnas están sentados en semicírculo en el suelo del salón, de frente al escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria

- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- cada persona ejecuta las barcas en solitario, aunque los alumnos y alumnas están dispuestos uno al lado de otro en semicírculo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la barca en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está sentado en un terreno liso: mete la barbilla en el pecho; lleva las rodillas hacía el pecho y abraza las piernas; y cae hacia atrás dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta, utilizando la espalda como apoyo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Ejecuta la tarea hasta el profesor marcar el final
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 189

Fecha: 29/03/2010

APRENDIZAJE DE LA VOLTERETA (FILA ÚNICA, CON AYUDA DEL PROFESOR)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. Los veintidós alumnos y alumnas forman una fila única detrás y a dos metros de las colchonetas que están dispuestas en un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros. Son dos colchonetas verdes: una colchoneta está estirada y tiene por debajo de uno de sus extremos a otra colchoneta, que está doblada por la mitad, y que tiene la finalidad de ayudar en la ejecución de la tarea, ya que el espacio donde el practicante apoya las manos está a una altura superior. La colchoneta verde es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón. El profesor está de rodillas en un extremo de la colchoneta, en que el practicante se coloca para realizar la tarea.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante de la fila realiza una voltereta en la colchoneta. La tarea consiste en apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en el extremo de la colchoneta que está elevado; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta; e intentar levantar sin la ayuda de las manos. El profesor ayuda los practicantes en la ejecución de la tarea. Es decir, el maestro verifica si el practicante se coloca en la posición correcta para ejecutar la voltereta; así como sujeta la nuca y espalda del practicante el momento en que realiza la rueda, si considera necesario. El momento en que el practicante termina de ejecutar la voltereta, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el salón del colegio.

- el alumnado forma una fila única detrás de las colchonetas, que están dispuestas por el salón. Son dos colchonetas verdes: una colchoneta está estirada y tiene por debajo de uno de sus extremos a otra colchoneta, que está doblada por la mitad, y que tiene la finalidad de ayudar en la ejecución de la tarea, ya que el espacio donde el practicante apoya las manos está a una altura superior.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - dos colchonetas verdes, una encima de otra.

- la colchoneta verde es poco densa y está recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardadas en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente y demuestra al alumnado la tarea a ser ejecutada.

- el alumnado está en una fila, y cada participante realiza la voltereta en su turno, respetando el orden de la fila.

- el profesor ayuda los practicantes en la ejecución de la tarea. Es decir, el maestro verifica si el practicante se coloca en la posición correcta para ejecutar la voltereta; así como sujeta la nuca y espalda del practicante el momento en que realiza la rueda, si considera necesario.

- el profesor comenta las volteretas del alumnado, corrigiendo o motivando (“muy bien”, por ejemplo).

- un alumno no puede participar de la actividad porque tiene el brazo inmovilizado, y el profesor le encarga de ayudarlo a observar y corregir a los participantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA	AYUDANTE (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta una voltereta con la ayuda del ayudante (profesor)	- Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila	- Ayuda el practicante en la ejecución de la voltereta
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el extremo de la colchoneta - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en el extremo de la colchoneta que está elevado - Mete la barbilla en el pecho - Apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta - Intenta levantarse sin la ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta	- Está de rodillas en un terreno liso - Está en una lateral de la colchoneta, en que el practicante ejecuta la voltereta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la voltereta - Después de realizar la voltereta, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la voltereta	- Es ayudante en toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza una voltereta encima de dos colchoneta poco densas, que facilitan la ejecución de la tarea		

Nº: 190

Fecha: 29/03/2010

VOLTERETAS (DOS GRUPOS: UNO CON AYUDA Y OTRO SIN AYUDA DEL PROFESOR)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. El maestro señala que los practicantes que se consideran aptos para ejecutar la voltereta sin su ayuda, pasen a la otra colchoneta. Los veintidós alumnos y alumnas que estaban dispuestos en fila única, se divide en dos grupos: uno para ejecutar la voltereta con la ayuda del profesor, y otro para ejecutar la voltereta sin ayuda. En el terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, los practicantes se colocan en dos filas, detrás de la colchoneta correspondiente. Para la ejecución de la voltereta con ayuda del profesor, son dos colchonetas verdes: una colchoneta está estirada y tiene por debajo de uno de sus extremos a otra colchoneta, que está doblada por la mitad, y que tiene la finalidad de ayudar en la ejecución de la tarea, ya que el espacio donde el practicante apoya las manos está a una altura superior. El profesor está de rodillas en un extremo de la colchoneta, en que el practicante se coloca para realizar la tarea. Para la voltereta sin ayuda del profesor, está una colchoneta verde estirada en el suelo. Las colchonetas verdes son poco densas, y están recubiertas de tejido de algodón.

Desarrollo: cada grupo empieza la actividad de forma autónoma, cuando el primer practicante de la fila realiza una voltereta en la colchoneta. La voltereta con la ayuda del profesor consiste en apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en el extremo de la colchoneta que está elevado; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una rueda; e intentar levantar sin la ayuda de las manos. El profesor ayuda los practicantes en la ejecución de la tarea. Es decir, el maestro verifica si el practicante se coloca en la posición correcta para ejecutar la voltereta; así como sujeta su nuca y espalda en el momento en que realiza la rueda, si considera necesario. El momento en que el practicante termina de ejecutar la voltereta, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La voltereta sin la ayuda del profesor consiste en apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la colchoneta; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una rueda; e intentar levantar sin la ayuda de las manos. El momento en que el practicante termina de ejecutar la voltereta, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. A lo largo de la actividad, el profesor va mandando a los practicantes que considera que ya están aptos para realizar las volteretas en la otra colchoneta, sin su ayuda.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el salón del colegio.

- el alumnado está dispuesto en dos filas, detrás de su correspondiente colchoneta que está en el suelo el salón.

- para la voltereta con ayuda, son dos colchonetas verdes: una colchoneta está estirada y tiene por debajo de uno de sus extremos a otra colchoneta, que está doblada por la mitad, y que tiene la finalidad de ayudar en la ejecución de la tarea, ya que el espacio donde el practicante apoya las manos está a una altura superior.
- para la voltereta sin ayuda del profesor, está una colchoneta verde estirada en el suelo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - tres colchonetas verdes: dos para la ejecución de la voltereta con ayuda del profesor, y una colchoneta para ejecutar la voltereta sin ayuda.

- las colchonetas verdes son poco densas y están recubiertas de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardadas en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- en el inicio de la actividad, el alumnado decide si está apto para ejecutar las volteretas sin la ayuda del profesor en la otra colchoneta, o si seguirá ejecutando las volteretas con la ayuda del profesor (y de una segunda colchoneta), como en la actividad anterior.
- el alumnado está dispuesto en dos filas (una con y otra sin el profesor), y cada participante realiza la voltereta en su turno, respetando el orden de la fila.
- el profesor ayuda los practicantes en la ejecución de la voltereta en una de las colchonetas. Es decir, el maestro verifica si el practicante se coloca en la posición correcta para ejecutar la voltereta; así como sujeta la nuca y espalda del practicante el momento en que realiza la rueda, si considera necesario.
- el profesor comenta las volteretas del alumnado que ejecuta la voltereta con su ayuda, corrigiendo o motivando (“muy bien”, por ejemplo).
- a lo largo de la actividad el profesor va mandando los alumnos y alumnas que considera aptos para la otra colchoneta, es decir, para realizar sin su ayuda. Al final de la actividad, prácticamente todos los practicantes pasan a ejecutar las volteretas sin la ayuda del profesor
- un alumno no puede participar de la actividad porque tiene el brazo inmovilizado, y el profesor le encarga de ayudarlo a observar y corregir a los practicantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente diez minutos para la actividad, de los sesenta de la clase de educación física.
- la actividad consiste en dos tareas motrices diferentes, y cada participante destina para cada tarea una cantidad de tiempo diferente, calculando una media aproximada por practicante de **cinco minutos para la voltereta con ayuda del profesor; y cinco minutos para la voltereta sin ayuda.**

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna (voltereta con ayuda del profesor)

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

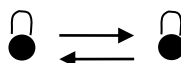
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Análisis Lógica Interna (voltereta sin ayuda del profesor)

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles (voltereta con ayuda del profesor):

	PRACTICANTE	ESPERA	AYUDANTE (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta una voltereta con la ayuda del ayudante (profesor)	- Está en fila con los demás - Debe respetar el orden de la fila	- Ayuda el practicante en la ejecución de la voltereta
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el extremo de la colchoneta - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en el extremo de la colchoneta que está elevado - Mete la barbilla en el pecho - Apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta - Intenta levantarse sin la ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta	- Está de rodillas en un terreno liso - Está en un lateral de la colchoneta, en que el practicante ejecuta la voltereta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la voltereta - Después de realizar la voltereta, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la voltereta	- Es ayudante en toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza una voltereta encima de dos colchonetas poco densas, que facilitan la ejecución de la tarea		

Esquema de roles (voltereta sin ayuda del profesor):

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta una voltereta en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el extremo de la colchoneta - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la colchoneta - Mete la barbilla en el pecho - Apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta - Intenta levantarse sin la ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la voltereta - Después de realizar la voltereta, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la voltereta
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza una voltereta en una colchoneta poco densa, que facilita la ejecución de la tarea	

Nº: 191

Fecha: 29/03/2010

SERIE GIMNÁSTICA: VOLTERETA, RUEDA LATERAL Y VOLTERETA (VOLTERETA PARA LOS NO APTOS)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. El maestro señala que los practicantes que se consideran aptos para ejecutar la voltereta y levantarse sin ayuda de las manos, que pasen a ejecutar la serie gimnástica. Los veintidós alumnos y alumnas se dividen en dos grupos: uno para ejecutar la voltereta; y otro para ejecutar la serie gimnástica. En el terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, los practicantes se colocan en dos filas, detrás de la colchoneta correspondiente. Para la ejecución de la voltereta, está una colchoneta estirada en el suelo. Para la serie gimnástica son tres colchonetas verdes estiradas en el suelo, y unidas por sus extremos. Las colchonetas verdes son poco densas, y están recubiertas de tejido de algodón. El profesor está de rodillas en un lateral de la colchoneta correspondiente a la ejecución de la voltereta.

Desarrollo: cada grupo empieza la actividad de forma autónoma, cuando el primer practicante de la fila realiza la tarea. La voltereta consiste en apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la colchoneta; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta; e intentar levantar sin la ayuda de las manos. El profesor ayuda al practicante en la ejecución de la tarea, caso sea necesario, sujetando su nuca y/o espalda en el momento que realiza la voltereta. El momento en que el practicante termina de ejecutar la voltereta, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La serie gimnástica consiste en realizar una voltereta, una rueda lateral, y otra voltereta. Es decir, apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la primera colchoneta; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta; y levantarse sin la ayuda de las manos. Colocarse de lado y apoyar una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y tocar un pie y después otro en la colchoneta, para volver a la posición inicial. Apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la colchoneta; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una rueda; y levantarse sin la ayuda de las manos. Antes de empezar y al terminar la serie gimnástica, el practicante realiza el saludo, que es diferente según el género. El saludo de las practicantes (chicas) consiste en colocarse de pie con las piernas unidas y estirar los dos brazos a cima de la cabeza, paralelos a las orejas. El saludo de los practicantes (chicos) se diferencia por estirar solamente uno de los brazos. El momento en que el practicante termina de ejecutar la serie gimnástica, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. A lo largo de la actividad, el profesor va mandando a los practicantes que considera que están aptos para realizar la serie gimnástica.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el salón del colegio.

- el alumnado está dispuesto en dos filas, detrás de su correspondiente colchoneta que está en el suelo el salón.
- para la ejecución de la voltereta, está una colchoneta estirada en el suelo. El profesor está de rodillas en un extremo de la colchoneta, en que los practicantes realizan la voltereta.
- para la serie gimnástica son tres colchonetas verdes estiradas en el suelo, y unidas por sus extremos.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro colchonetas verdes: una para la ejecución de la voltereta; y tres colchonetas para ejecutar la secuencia gimnástica (voltereta, rueda lateral y voltereta).

- la colchoneta verde es poco densa y está recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardadas en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- en el inicio de la actividad, el alumnado decide si está apto para realizar la serie gimnástica (si consigue ejecutar la voltereta y levantarse sin ayuda de las manos), o si seguirá ejecutando las volteretas para practicar.
- el alumnado está dispuesto en dos filas (una para ejecutar la voltereta y otra para la serie gimnástica), y cada participante realiza la tarea en su turno, respetando el orden de la fila.
- el profesor ayuda al practicante que necesite en la ejecución de la voltereta en una de las colchonetas. Es decir, si considera necesario sujeta la nuca y/o espalda del practicante en el momento en que realiza la voltereta.
- a lo largo de la actividad el profesor va mandando los alumnos y alumnas que considera aptos para realizar la serie gimnástica.
- un alumno no puede participar de la actividad porque tiene el brazo inmovilizado, y el profesor le encarga de ayudarlo a observar y corregir a los practicantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - está es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente diez minutos para la actividad, de los sesenta de la clase de educación física.
- la actividad consiste en dos tareas motrices diferentes, y cada participante destina para cada tarea una cantidad de tiempo diferente, calculando una media aproximada por practicante de **cinco minutos para la voltereta; y cinco minutos para la serie gimnástica.**

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna (voltereta)

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Análisis Lógica Interna (serie gimnastica)

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles (voltereta):

	PRACTICANTE	ESPERA	AYUDANTE (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la voltereta en solitario o con el auxilio del ayudante (profesor), si necesita ayuda	- Está en fila con los demás - Debe respetar el orden de la fila	- Ayuda el practicante en la ejecución de la voltereta, si considera necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la colchoneta - Mete la barbilla en el pecho - Apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hace una voltereta - Intenta levantarse sin la ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta	- Está en un terreno liso, en un lateral de la colchoneta - Se coloca de rodillas si ayuda el practicante ejecutar la voltereta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la voltereta - Después de realizar la voltereta, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la voltereta	- Es ayudante toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza una voltereta en una colchoneta poco densa, que facilita la ejecución de la tarea		

Esquema de roles (serie gimnastica):

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la serie gimnastica (voltereta, rueda lateral y voltereta) en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la colchoneta; mete la barbilla en el pecho; apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hace una rueda; y se levanta sin la ayuda de las manos - Se coloca de lado: apoya una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en la colchoneta, para volver a la posición inicial - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en la colchoneta; mete la barbilla en el pecho; apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una rueda; y se levanta sin la ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a las colchonetas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la serie gimnastica - Después de realizar la serie gimnastica, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la serie gimnastica
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza una serie gimnastica en tres colchonetas poco densas, que facilitan la ejecución de la tarea - Cada colchoneta corresponde a un elemento gimnástico	

Nº: 192

Fecha: 29/03/2010

SERIES GIMNÁSTICAS: VOLTERETA Y RUEDA LATERAL; Y VOLTERETA, VOLTERETA Y RUEDA LATERAL

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra las tareas a ser ejecutadas. Los veintidós alumnos y alumnas se divide en dos grupos: uno para ejecutar la serie gimnástica 1, y otro para ejecutar la serie gimnástica 2. En el terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, los practicantes se colocan en dos filas, detrás de las colchonetas correspondientes. Para la ejecución de cada serie gimnástica son dos colchonetas verdes estiradas en el suelo, y unidas por sus extremos. Las colchonetas verdes son poco densas, y están recubiertas de tejido de algodón.

Desarrollo: cada grupo empieza la tarea de forma autónoma, cuando el primer practicante de cada fila realiza la serie gimnástica. La serie gimnástica 1 consiste en realizar una voltereta y una rueda lateral en las colchonetas. Es decir, apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la primera colchoneta; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta; y levantarse sin ayuda de las manos. Colocarse de lado, apoyar una mano y después otra en la próxima colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y tocar un pie y después otro en la colchoneta, para volver a la posición inicial. En el momento que el practicante termina de ejecutar la serie gimnástica, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. El practicante puede ir al final de la misma fila, o de la otra fila para ejecutar la serie 2. La serie gimnástica 2 consiste en realizar dos volteretas en las colchonetas, y una rueda lateral en el suelo. Es decir, apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la primera colchoneta; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta; y levantarse sin ayuda de las manos. Repetir la voltereta en la próxima colchoneta. Colocarse de lado al final de la segunda colchoneta, apoyar una mano y después otra en el suelo con los brazos, espalda y piernas estirados; y tocar un pie y después otro en el suelo, para volver a la posición inicial. En el momento que el practicante termina de ejecutar la serie gimnástica, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. El practicante puede ir al final de la misma fila, o de la otra fila para ejecutar la serie gimnástica 1. Los practicantes pueden realizar una u otra serie indistintamente, con excepción de los practicantes que no les sale bien la rueda lateral en la colchoneta (serie 1), que no pueden ejecutar la serie gimnástica 2.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea (ejercicio de relajación para terminar la clase).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el salón del colegio.

- el alumnado está dispuesto en dos filas, detrás de su correspondiente colchoneta que está en el suelo el salón.

- para la ejecución de cada serie gimnástica, son dos colchonetas verdes estiradas en el suelo, y unidas por sus extremos
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro colchonetas verdes: dos para la ejecución de la serie gimnástica 1; y dos colchonetas para ejecutar la serie gimnástica 2.

- la colchoneta verde es poco densa y está recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas pertenecen al colegio, y cuando no son utilizados están guardadas en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- el profesor auxilia al practicante que necesite ayuda en la ejecución de las tareas (solamente un alumno y una alumna son ayudados por el maestro).
- el alumnado está dispuesto en dos filas (una para ejecutar la serie gimnástica 1 y otra para la serie gimnástica 2), y cada participante realiza la tarea en su turno, respetando el orden de la fila.
- el practicante al terminar de ejecutar la serie gimnástica, puede ir al final de la misma fila o de la otra fila para ejecutar la otra serie gimnástica.
- los practicantes pueden realizar una u otra serie indistintamente, con excepción de los practicantes que no les sale bien la rueda lateral en la colchoneta (serie 1), que no pueden ejecutar la serie gimnástica 2 (casi la totalidad de los participantes realizan las dos series gimnásticas).
- un alumno no puede participar de la actividad porque tiene el brazo inmovilizado, y el profesor le encarga de ayudarlo a observar y corregir a los practicantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta es una de las actividades de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para la actividad, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Habilidades Gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta las series gimnasticas en solitario	- Está en una de las dos filas con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila para ejecutar la serie gimnastica
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Serie 1: voltereta y rueda lateral en la colchoneta - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la primera colchoneta; mete la barbilla en el pecho; apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hace una voltereta; y se levanta sin la ayuda de las manos - Se coloca de lado y apoya una mano y después otra en la próxima colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en la colchoneta, para volver a la posición inicial - Serie 2: dos volteretas y una rueda lateral - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la primera colchoneta; mete la barbilla en el pecho; apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hace una voltereta; y se levanta sin la ayuda de las manos - Repite la voltereta en la próxima colchoneta - Se coloca de lado al final de la segunda colchoneta, apoya una mano y después otra en el suelo con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en el suelo, para volver a la posición inicial	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a las colchonetas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la serie gimnastica - Después de realizar la serie, se va al final de la fila y se convierte en espera (para ejecutar la misma serie o la otra)	- Es espera mientras aguarda en alguna de las dos filas su turno de ejecutar la serie gimnastica
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza la serie gimnastica encima de dos colchonetas poco densas, que facilitan la ejecución de la tarea	

Nº: 193

Fecha: 29/03/2010

EJERCICIO DE RELAJACIÓN: MASAJES

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en parejas. Las parejas se colocan en semicírculo en un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, o sea una pareja al lado de otra. El practicante que va recibir el masaje se tumba en el suelo boca arriba, y el masajista se coloca de pie a su lado. El profesor está delante del semicírculo, y explica y demuestra la tarea a ser ejecutada.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma, cuando el masajista empieza a dar el masaje, que consiste en tres diferentes técnicas. La primera parte del masaje consiste en que el masajista agarre con las manos la muñeca del masajeado, estire su brazo y mueva su brazo circularmente de manera suave; y lo mismo con el otro brazo. El masajeado luego se tumba boca abajo con las rodillas flexionadas, para seguir con la segunda parte del masaje: el masajista agarra con las manos de sus talones y mueve sus piernas circularmente de manera suave hacia la izquierda, y después la derecha. Para la tercera parte del masaje, el practicante que está tumbado boca abajo en el suelo, estira las piernas y el masajista se coloca de rodillas a su lado. El masajista tiene las manos paralelas, con los dedos estirados y el dedo gordo arriba: golpea continuamente con un lateral de las manos en la espalda del masajeado, intercalando las manos. El profesor interrumpe la actividad en la mitad del tiempo destinada para ella, para que los que hacen masajistas se conviertan en masajeado, y el masajeado en masajista (de todas las parejas).

Finalización: el profesor marca el final de la tarea, para subir al aula.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el salón del colegio.

- las parejas están dispuestas en semicírculo en el suelo del salón del colegio, en frente al escenario.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto:

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada antes de empezar la actividad, así como en el momento que cambia la técnica de masaje.
- un alumno se niega a participar de la actividad, y el profesor solicita que se siente en la escalera del escenario.

- el alumnado se organiza en parejas a pedido del profesor, es decir, son los participantes que deciden el compañero de clase para realizar la tarea.
- el alumnado se divide en once parejas, formadas en su mayoría por personas del mismo género (dos chicos o dos chicas).
- la pareja se coloca de acuerdo en relación a los roles iniciales, es decir el practicante que empieza la actividad dando el masaje, y el otro recibiendo.
- el profesor interrumpe la tarea para señalar que los practicantes de la pareja cambien los papeles: los que antes eran masajistas pasan a recibir el masaje, y al revés.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - está actividad es realizada en la parte final de una sesión de educación física, correspondiente a la última clase del segundo trimestre del curso lectivo.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para la actividad, de los sesenta de la clase de educación física.

- la actividad sustituye los ejercicios de estiramientos ejecutados al final de prácticamente todas las sesiones de educación física del curso.

Unidad didáctica: “Habilidades gimnásticas” (7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

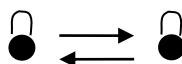
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

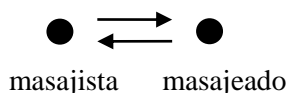
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	MASAJISTA	MASAJEADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con el masajeado, dándole un masaje	- Colabora con el masajista, dejándose ser masajeado por él
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- En la primera y segunda parte está de pie en un terreno liso, al lado del masajeado - En la tercera parte está de rodillas en el terreno liso, al lado del masajeado	- En la primera parte está tumbado boca arriba, al lado del masajista - En la segunda parte está tumbado boca abajo con las rodillas flexionadas, al lado del masajista - En la tercera parte está tumbado boca abajo con las piernas estiradas, al lado del masajista
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es masajista hasta el momento que el profesor interrumpe la tarea para cambiar los papeles: se convierte en masajeado	- Es masajeado hasta el momento que el profesor interrumpe la tarea para cambiar los papeles: se convierte en masajista
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

PARTE IV – TERCER TRIMESTRE LECTIVO

Nº: 194

Fecha: 12/04/2010

PEGADO A TI (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, se colocan veintidós alumnos y alumnas de pie separados por el espacio. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”), y los participantes se organizan en parejas. La tarea consiste en caminar al ritmo de la música “pegado” al compañero de pareja de la manera que deseen, por ejemplo: agarrados de las manos, abrazados por los hombros, o tocando alguna parte del cuerpo, sea las manos, espaldas, brazos, etc. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), los participantes deben cambiar rápidamente de pareja, que empezarán a caminar pegados el momento en que vuelva a sonar la música.

Finalización: el profesor finaliza la actividad, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo verde, para apuntar las sensaciones agradables y desagradables al final de la próxima tarea, en la tabla correspondiente al juego “Pegado a ti”. El alumnado también subraya las sensaciones que ya aparecen en la tabla (la tabla ha sido elaborada en la unidad didáctica “Sensaciones y Sentimientos”).

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas, que van cambiando a lo largo de la actividad (el momento en que para la música).
- las parejas son escogidas por los participantes, y al principio de la actividad estaban en casi su totalidad formadas por dos chicas o dos chicos, que se mezclan al recorrer de la actividad por los cambios de parejas que se van realizando.

- en el momento que se detiene la música, el profesor grita “¡Cambiamos sin discriminación!”. Es decir, el alumnado al cambiar de pareja debe juntarse a la persona que está más próxima, no importando si es su amigo o amiga, y si es del mismo género o no.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - está es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente a recordar el tema “Sensaciones y Sentimientos”.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

- el maestro explica al alumnado que esta actividad representa el calentamiento de la clase, y por tanto sustituye los ejercicios de calentamiento ejecutado la parte inicial de las sesiones de educación física.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Sensaciones y Sentimientos”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

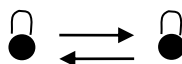
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con su compañero: se desplazan al ritmo de la canción de la manera decidida por la pareja (p.ej. agarrados de las manos, de los hombros, etc.)
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza de pie en un terreno liso pegado a su compañero de pareja
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente al ritmo de la canción con su pareja - Cambia de pareja cuando deja de sonar la canción - Vuelve a caminar con la nueva pareja cuando la música vuelva a sonar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música, para desplazarse

Nº: 195

Fecha: 12/04/2010

PEGADO A TI SIN AGARRAR, NI HABLAR (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, se colocan veintidós alumnos y alumnas de pie separados por el espacio. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”), y los participantes se organizan en parejas. La tarea consiste en caminar en el ritmo de la música “pegado” al compañero de pareja de la manera que deseen, con la condición que no se pueden agarrar, y la pareja deberá decidir la posición gestualmente, sin poder hablar. Es decir, la pareja al juntarse elegirá sin comunicarse verbalmente cómo caminarán pegados, por ejemplo: tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), los participantes deben cambiar rápidamente de pareja, que empezarán a caminar pegados el momento en que vuelva a sonar la música.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo verde, para apuntar las sensaciones agradables y desagradables al final de la próxima tarea, en la tabla correspondiente al juego “Pegado a ti”. El alumnado también subraya las sensaciones que ya aparecen en la tabla (la tabla ha sido elaborada en la unidad didáctica “Sensaciones y Sentimientos”).

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas, que van cambiando a lo largo de la actividad (el momento en que para la música).
- las parejas son escogidas por los participantes, y al principio de la actividad estaban en casi su totalidad formadas por dos chicas o dos chicos, que se mezclan al recorrer de la actividad por los cambios de parejas que se van realizando.
- en el momento que la música es detenida, el profesor grita “¡Cambiamos sin discriminación!”. Es decir, el alumnado al cambiar de pareja debe juntarse a la persona

que está más próxima, no importando si es su amigo o amiga, y si es del mismo género o no.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - está es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente a recordar el tema “Sensaciones y Sentimientos”.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

- el maestro explica al alumnado que esta actividad representa el calentamiento de la clase, y por tanto sustituye los ejercicios de calentamiento ejecutado la parte inicial de las sesiones de educación física.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Sensaciones y Sentimientos”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

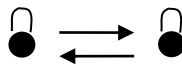
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañeros: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con su compañero: se desplazan al ritmo de la canción de la manera decidida por la pareja sin poder agarrarse, ni hablar (por ejemplo, tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo)
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza de pie en un terreno liso pegado a su compañero de pareja
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente al ritmo de la canción con su pareja - Cambia de pareja cuando deja de sonar la canción - Vuelve a caminar con la nueva pareja cuando la música vuelva a sonar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música, para desplazarse

Nº: 196

Fecha: 12/04/2010

PEGADO A TI EN TRES NIVELES DE ALTURA SIN AGARRAR, NI HABLAR (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, se colocan veintidós alumnos y alumnas de pie separados por el espacio. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”), y los participantes se organizan en parejas. La tarea consiste en caminar en el ritmo de la música “pegado” al compañero de pareja de la manera que deseen, en uno de los tres niveles de altura (alto, medio o bajo), con las condiciones que no se pueden agarrar, y que la pareja deberá decidir la posición gestualmente, sin poder hablar. Por tanto, la pareja al juntarse elegirá sin comunicarse verbalmente cómo desplazarán pegados y en cual nivel de altura, es decir: tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo; pudiendo estar de pie (nivel alto), de rodillas o cuclillas (nivel medio), o sentado o tumbado (nivel bajo). La pareja no necesita estar en el mismo nivel de altura. En el momento que para la música (el profesor da al “pause”), los participantes deben cambiar rápidamente de pareja, que empezarán a caminar pegados el momento en que vuelva a sonar la música.

Finalización: el profesor finaliza la actividad, para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo verde, para apuntar las sensaciones agradables y desagradables, en la tabla correspondiente al juego “Pegado a ti”. El alumnado subraya a las sensaciones que ya aparecen en la tabla (la tabla ha sido elaborada en la unidad didáctica “Sensaciones y Sentimientos”).

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado se organiza en once parejas, que van cambiando a lo largo de la actividad (el momento en que para la música).

- las parejas son escogidas por los participantes, y al principio de la actividad estaban en casi su totalidad formadas por dos chicas o dos chicos, que se mezclan al recorrer de la actividad por los cambios de parejas que se van realizando.

- en el momento que la música es detenida, el profesor grita: “¡Cambiamos sin discriminación!”. Es decir, el alumnado al cambiar de pareja debe juntarse a la persona que está más próxima, no importando si es su amigo o amiga, y si es del mismo género o no.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - está es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente a recordar el tema “Sensaciones y Sentimientos”.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

- el maestro explica al alumnado que esta actividad representa el calentamiento de la clase, y por tanto sustituye los ejercicios de calentamiento ejecutado la parte inicial de las sesiones de educación física.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Sensaciones y Sentimientos”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

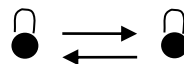
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Colabora con su compañero: se desplazan al ritmo de la canción de la manera decidida por la pareja, en uno de los tres niveles de altura, sin poder agarrarse ni hablar
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza de pie en un terreno liso pegado a su compañero de pareja en uno de los tres niveles de altura: alto, medio o bajo. Es decir, tocando las manos, espaldas, brazos, o alguna otra parte del cuerpo; pudiendo estar de pie (nivel alto), de rodillas o cuclillas (nivel medio), o sentados o tumbados (nivel bajo)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente al ritmo de la canción con su pareja - Cambia de pareja cuando deja de sonar la canción - Vuelve a caminar con la nueva pareja cuando la música vuelva a sonar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música, para desplazarse

Nº: 197

Fecha: 12/04/2010

LAZARILLO (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: en un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, se colocan veintidós alumnos y alumnas. El maestro separa el alumnado en dos grupos: once “lazarillos” y once “ciegos”. Los lazarillos se ponen uno al lado del otro, dispuestos en línea, en uno de los fondos del terreno liso. Los ciegos tienen los ojos cerrados y están de pie, dispersos por el salón. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”). El profesor va pasando por los lazarillos, de uno en uno, para que silenciosamente elijan a uno de los ciegos para que sea su pareja, colocando la mano en su hombro. En el momento que el ciego, con los ojos cerrados, siente que un lazarillo agarra a su hombro, comienza a desplazarse por el salón. La tarea consiste en desplazarse al ritmo de la música, y el lazarillo tiene que guiar el ciego por el terreno liso, evitando que se choque en algo o alguien. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), el ciego se vuelve hacia el lazarillo e intenta reconocerlo con los ojos cerrados, tocándole el pelo, rostro, etc. Una vez terminada esta acción, los que hacían lazarillos pasan a hacerse ciegos, y los otros, lazarillos.

Finalización: el profesor finaliza la actividad, para proponer debate en relación a las sensaciones agradables y desagradables de esta tarea y de la tarea anterior.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas se desplazan por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: un aparato de música y un CD.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo verde, para apuntar las sensaciones agradables y desagradables al final de la tarea en la tabla correspondiente al Lazarillo, así como subrayar las sensaciones que ya aparecen en la tabla (la tabla ha sido elaborada en la unidad didáctica “Sensaciones y Sentimientos”).

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor divide el alumnado en dos grupos, según la posición que está sentados en el semicírculo (“lazarillo, ciego, lazarillo, ciego,...”). Es decir, la mitad del alumnado empieza la actividad ejerciendo el rol lazarillo, y la otra mitad el rol ciego.
- las parejas son escogidas por los participantes (por el lazarillo).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - está es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente a recordar el tema “Sensaciones y Sentimientos”.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

- en la mitad del tiempo de la actividad, el grupo que era lazarillos pasa a hacerse ciegos, y al revés; y se forman nuevas parejas.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Sensaciones y Sentimientos”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

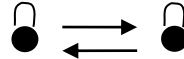
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

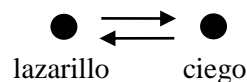
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	LAZARILLO	CIEGO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Elige entre los ciegos, a uno para guiar- Colabora con el ciego, que tiene los ojos cerrados, caminando junto a él, evitando que se choque	<ul style="list-style-type: none">- Es escogido por un lazarillo, que le guiará- Colabora con el lazarillo, dejándose guiar por sus pasos, evitando chocar
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Camina en un terreno liso, guiando el ciego por todo el espacio- Está detrás del ciego, agarrando su hombro con la mano	<ul style="list-style-type: none">- Camina en un terreno liso, guiado por el lazarillo por todo el espacio- Está delante del ciego, que agarra su hombro con la mano
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza al ritmo de la canción- Es lazarillo hasta que la música se detiene, y el ciego intenta reconocerle	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza al ritmo de la canción- Es ciego hasta que la música se detiene, e intenta reconocer a su lazarillo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción

Nº: 198

Fecha: 12/04/2010

MASAJE CON EL BALÓN (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y demuestra la tarea a ser ejecutada. En un terreno liso, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros, están veintidós alumnos y alumnas. El maestro separa al azar el alumnado en dos grupos: once “masajistas” y once “ciegos”. Los masajistas se ponen uno al lado del otro, dispuestos en línea, en uno de los fondos del terreno liso, y cada masajista tiene un balón de goma. Los ciegos están con los ojos cerrados, dispersos por el salón, tumbados boca abajo. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y el profesor es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que el profesor da al “play”). El profesor va pasando por los masajistas, de uno en uno, para que silenciosamente elijan a uno de los ciegos. El masajista se sienta o coloca de rodillas en el suelo al lado del ciego escogido, y empieza a darle el masaje. La tarea consiste en que el masajista de un masaje en la espalda del ciego con el balón, que mantiene los ojos cerrados, y la pareja no puede hablar en ningún momento. Los masajistas se inspiran en las técnicas enseñadas por el profesor anteriormente, por ejemplo: hacer rodar el balón suavemente, amarlo con presión, “lluvia” (toques rápidos y repetitivos), etc. El momento en que para la música (el profesor da al “pause”), el masajista detiene el masaje, se levanta y silenciosamente se va a uno de los fondos del salón junto a los demás masajistas, sin que el ciego sepa quién le ha dado el masaje. Una vez terminada esta acción, los que hacían masajistas pasan a hacerse ciegos, y los otros, masajistas.

Finalización: el profesor finaliza la actividad. En este momento, los participantes cogen sus cuadernos y se sientan esparcidos por el salón para reflexionar en solitario (“privado”) las sensaciones agradables y desagradables, y anotarlas en sus cuadernos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- las parejas están distribuidas por el suelo del salón.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD.

- once balones, uno para cada pareja.
- los balones son de goma azul (medicinal), pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en una bolsa en el almacén del salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna dispone de su cuaderno de educación física y de un bolígrafo verde. El alumnado, en solitario (“privado”), apunta las sensaciones

agradables y desagradables al final de la tarea, en la tabla correspondiente a la actividad “Masaje en las manos”, así como subraya las sensaciones que ya aparecen en la tabla (la tabla ha sido elaborada en la unidad didáctica “Sensaciones y Sentimientos”).

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el maestro explica y demuestra la tarea a ser ejecutada.
- el profesor divide el alumnado en dos grupos: un grupo de chicas y otro de chicos. En el grupo de chicas son once chicas, que empiezan dando el masaje en el chico (ciego) elegido. El grupo de chicos son diez chicos y una chica, y empiezan recibiendo el masaje.
- las parejas son escogidas por los participantes (por el/la masajista).
- al final de la tarea, cambian los papeles: los que antes eran masajistas se hacen ciegos, y al revés.

Sexo: mixto. Debido a la estrategia del profesor, todas las parejas (masajista-ciego) son mixtas con excepción de una, correspondiente a la chica que está en el grupo de chicos.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es la última actividad de una sesión de educación física, correspondiente a recordar el tema “Sensaciones y Sentimientos”.

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.
- en la mitad del tiempo destinado para la actividad, el grupo que era masajista pasa a hacerse ciegos, y al revés; y forman nuevas parejas.

Unidad didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Sensaciones y Sentimientos”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

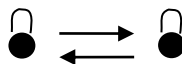
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

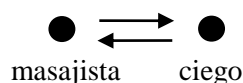
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	MASAJISTA	CIEGO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Elige entre los ciegos, a uno para masajear - Colabora con el ciego, que tiene los ojos cerrados, masajeando a su espalda 	<ul style="list-style-type: none"> - Es escogido por un masajista, que le dará el masaje - Colabora con el masajista, dejando que él masajee a su espalda
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado o de rodillas en un terreno liso, al lado del ciego 	<ul style="list-style-type: none"> - Está tumbado boca abajo en un terreno liso, al lado del masajista
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es masajista hasta que la música se detiene, momento en que para el masaje y se reúne con los demás masajistas 	<ul style="list-style-type: none"> - Es ciego hasta que la música se detiene, y su masajista se marcha
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción - Utiliza de un balón de goma (medicinal) para dar el masaje en la espalda del ciego: roda el balón suavemente, amasa con presión, realiza toques rápidos y repetitivos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un aparato de música y un CD, para sonar la canción - Recibe un masaje en la espalda con un balón de goma (medicinal), que utiliza el masajista

Nº: 199

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON DESPLAZAMIENTO HACIA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en desplazarse por todo el terreno liso hacia adelante, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador al desplazarse sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, sea corriendo detrás/al lado de él o sentado en algún sitio que pueda visualizarlo; así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con desplazamiento adelante en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto con desplazamiento hacia adelante.

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza hacia adelante por todo el terreno liso saltando a la comba - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso desde un sitio en que pueda observar al saltador, o se desplaza por el terreno liso al lado/detrás del saltador
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras es su turno de saltar a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos los extremos de una cuerda que mide dos metros y medio de extensión, debiendo saltarla cuando toque el suelo 	

Nº: 200

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON DESPLAZAMIENTO HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en desplazarse hacia atrás por el terreno liso, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador al desplazarse sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el practicante corriendo al lado de él, además de vigiarle para evitar que se choque con otro practicante de demás parejas, que comparten el mismo espacio, ya que se desplaza para tras y no puede ver. El juez entrenador también debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con desplazamiento hacia atrás en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto con desplazamiento hacia atrás.

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado y protegido por el juez entrenador, que cuenta sus saltos y evita que se choque con algún saltador de otra pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario - Acompaña el saltador para evitar que se choque con otro saltador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza hacia atrás en un terreno liso, saltando a la comba - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno liso al lado del saltador
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 201

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON DESPLAZAMIENTO LATERAL (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en desplazarse hacia uno de los lados (derecho o izquierdo) por el terreno liso, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador al desplazarse sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, sea corriendo detrás/al lado de él o sentado en algún sitio que pueda visualizarlo; así como debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con desplazamiento lateral en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba con desplazamiento lateral.

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza lateralmente en un terreno liso saltando a la comba - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso desde un sitio en que pueda observar al saltador, o se desplaza por el terreno liso al lado/detrás del practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 202

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON LOS PIES JUNTOS: CUERDA HACIA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con los dos pies juntos (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba con los dos pies juntos (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con los dos pies juntos - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar en esta dirección 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 203

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON LOS PIES JUNTOS: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto que va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), mide dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con los dos pies juntos (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba con los dos pies juntos (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con los dos pies juntos- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección (para tras de su cuerpo)	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 204

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA ALTERNANDO LAS PIERNAS: CUERDA HACIA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos (intercambiando las piernas a cada salto), con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba alternando las piernas (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba alternando las piernas (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto
Relaciones: psicomotriz
Dominio: CAI
Red social: en solitario
Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de roles: fijo

Memoria: con memoria
Sistema de puntuaciones:
Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con una pierna de cada vez, intercalando las piernas - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 205

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA ALTERNANDO LAS PIERNAS: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección (hacia detrás del cuerpo del saltador). El saltador sincroniza la cadencia de los saltos (intercambiando las piernas a cada salto), con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba alternando las piernas (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba alternando las piernas (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con una pierna de cada vez, intercalando las piernas- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 206

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON LA PATA COJA IZQUIERDA: CUERDA HACIA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando el talón izquierdo (la pierna derecha está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con la pierna izquierda antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba (siempre con la pierna izquierda). El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con la pata coja izquierda (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba con la pata coja izquierda (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Salta a la comba con la pierna izquierda (la derecha flexionada detrás del cuerpo) - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 207

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON LA PATA COJA IZQUIERDA: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: tiene agarrada la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta del pie izquierdo (la pierna derecha está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con la pierna izquierda antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba (siempre con la pierna izquierda). El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con la pata coja izquierda (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba con la pata coja izquierda (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Salta a la comba con la pierna izquierda (la derecha flexionada detrás del cuerpo) - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 208

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON LA PATA COJA DERECHA: CUERDA HACIA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: tiene agarrada la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando el talón derecho (la pierna izquierda está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con la pierna derecha antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba (siempre con la pierna derecha). El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con la pata coja derecha (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba con la pata coja derecha (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Salta a la comba con la pierna derecha (la izquierda flexionada detrás del cuerpo) - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 209

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON LA PATA COJA DERECHA: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: tiene agarrada la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta del pie derecho (la pierna izquierda está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con la pierna derecha antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, momento en que salta a la comba (siempre con la pierna derecha). El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con la pata coja derecha (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba con la pata coja derecha (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Salta a la comba con la pierna derecha (la izquierda flexionada detrás del cuerpo) - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 210

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON MOLINOS: CUERDA HACIA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: tiene agarrada la comba por los extremos, uno para cada mano, y las manos unidas delante del cuerpo y paralelas al suelo. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover las manos y muñecas en círculo hacía ambos lados del cuerpo (un 8), ocasionando que la comba realice un movimiento semejante a molinos; abrir los brazos y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente molinos para la izquierda y derecha, y un salto grande momento en que salta a la comba que gira hacia delante de su cuerpo. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con molinos (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba con molinos (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Realiza un círculo hacia los dos lados del cuerpo (un 8), con los brazos delante del cuerpo y la manos unidas paralelamente - Abre los brazos, y mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 211

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CON MOLINOS: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: tiene agarrada la comba por los extremos, uno para cada mano, y las manos unidas delante del cuerpo y paralelas al suelo. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover las manos y muñecas en círculo hacía ambos lados del cuerpo (un 8), ocasionando que la comba realice un movimiento semejante a molinos; abrir los brazos y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente molinos para la izquierda y derecha, y un salto grande momento en que salta a la comba que gira hacia atrás de su cuerpo. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba con molinos (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre 36 diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba con molinos (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Realiza un círculo hacia los dos lados del cuerpo (un 8), con los brazos delante del cuerpo y la manos unidas paralelamente - Abre los brazos, y mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 212

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA BOOM: CUERDA HACÍA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente la muñeca y antebrazo de uno de los brazos hacia adelante, manteniendo el otro brazo del lado correspondiente del cuerpo, para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción del antebrazo y muñeca, saltando repetidamente en el momento que la cuerda va a tocar el suelo. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boom (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- este salto fue inventado por una alumna en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba boom (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba - Mueve circularmente la muñeca y antebrazo, de uno de los brazos, hacia adelante para la cuerda rodar en esta dirección - Mantiene el otro brazo paralelo a su cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 213

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA BOOM: CUERDA HACÍA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente la muñeca y antebrazo de uno de los brazos hacía atrás, manteniendo el otro brazo del lado correspondiente del cuerpo, para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción del antebrazo y muñeca, saltando repetidamente en el momento que la cuerda va a tocar el suelo. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boom (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- este salto fue inventado por una alumna en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba boom (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba - Mueve circularmente la muñeca y antebrazo, de uno de los brazos, hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección - Mantiene el otro brazo paralelo a su cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 214

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA RAYUELA (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en desplazarse hacia adelante, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, alternando dos saltos distintos: con las dos piernas abiertas lateralmente, y con una de las piernas (y la otra flexionada detrás del cuerpo). El saltador evita que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección, debiendo sincronizar la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, sea andando/corriendo al lado de él o sentado en algún sitio que pueda visualizarlo; así como debe instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba rayuela en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- este salto fue inventado por una alumna en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba rayuela.

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza hacia adelante en un terreno liso saltando a la comba - Alterna dos saltos distintos: con las dos piernas abiertas lateralmente, y con una de las piernas (y la otra flexionada detrás del cuerpo) - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso desde un sitio en que pueda observar al saltador, o se desplaza por el terreno liso al lado/detrás del saltador
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras es su turno de saltar a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 215

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CRUZANDO LOS BRAZOS: CUERDA HACÍA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo, y un salto con los brazos cruzados. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba cruzando los brazos (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba cruzando los brazos (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso saltando a la comba - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 216

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA CRUZANDO LOS BRAZOS: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo, y un salto con los brazos cruzados. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba cruzando los brazos (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba cruzando los brazos (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 217

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA SIEMPRE CRUZANDO LOS BRAZOS: CUERDA HACÍA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho; y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente saltos con los brazos cruzados. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba siempre cruzando los brazos (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba siempre cruzando los brazos (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso saltando a la comba - Cruza los brazos delante del cuerpo, y mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar en esta dirección 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 218

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA SIEMPRE CRUZANDO LOS BRAZOS: CUERDA HACÍA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho; y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente saltos a la comba con los brazos cruzados. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba siempre cruzando los brazos (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba siempre cruzando los brazos (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba - Cruza los brazos delante del cuerpo, y mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 219

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA PATA COJA CRUZADA: CUERDA HACIA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: tiene agarrada la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando uno de los talones (la otra pierna está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con una de las piernas antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con una de las piernas antes que toque el suelo. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo y un salto con los brazos cruzados, siempre con la misma pierna. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba pata coja cruzada (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.
- este salto fue inventado por un alumno en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.
- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba pata coja cruzada (cuerda hacia adelante).
- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar

al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está saltando a la comba con una de las piernas en un terreno liso - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 220

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA PATA COJA CRUZADA: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: tiene agarrada la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de uno de los pies (la otra pierna está flexionada detrás del cuerpo). El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con una de las piernas antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece su pierna, pie o tobillo; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla con una de las piernas antes que toque el suelo. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo y un salto con los brazos cruzados, siempre con la misma pierna. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba pata coja cruzada (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.
- este salto fue inventado por un alumno en la primera clase de la unidad didáctica, relativa a la proposición de los saltos a la comba para la ficha del tema.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.
- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba pata coja cruzada (cuerda hacia atrás).
- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar

al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está saltando a la comba con una de las piernas, en un terreno liso - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 221

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA DÚPLEX: CUERDA HACÍA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, realizando repetidamente saltos grandes para saltar a la comba. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba dúplex (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.
- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba dúplex (cuerda hacia adelante).
- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).
- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto
Relaciones: psicomotriz
Dominio: CAI
Red social: en solitario
Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de roles: fijo

Memoria: con memoria
Sistema de puntuaciones:
Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con los dos pies juntos - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 222

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA DÚPLEX: CUERDA HACÍA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, realizando repetidamente saltos grandes para saltar a la comba. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba dúplex (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba dúplex (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba con los dos pies juntos - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 223

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA BOXEADOR: CUERDA HACÍA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante vigorosamente para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, intercambiando las piernas a cada salto: apoya el pie correspondiente en el suelo después que la comba pasa por el suelo, momento en que ya tiene la otra pierna flexionada para saltar a la cuerda, que gira enérgicamente. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boxeador (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba boxeador (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso saltando a la comba, intercalando las piernas- Mueve circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia adelante para la cuerda rodar	<ul style="list-style-type: none">- Está sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 224

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA BOXEADOR: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás vigorosamente para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, intercambiando las piernas a cada salto: apoya el pie correspondiente en el suelo después que la comba pasa por el suelo, momento en que ya tiene la otra pierna flexionada para saltar a la cuerda, que gira enérgicamente. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boxeador (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba boxeador (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, saltando a la comba, intercalando las piernas - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia atrás para la cuerda rodar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 225

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA BOXEADOR CRUZADO: CUERDA HACÍA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, realizando repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo, y un salto con los brazos cruzados, intercambiando las piernas a cada salto: apoya el pie correspondiente en el suelo después que la comba pasa por el suelo, momento en que ya tiene la otra pierna flexionada para saltar a la cuerda, que gira enérgicamente. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boxeador cruzado (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.
- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba boxeador cruzado (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso saltando a la comba, intercalando las piernas - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia adelante para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 226

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA BOXEADOR CRUZADO: CUERDA HACÍA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en: mover circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo con una pierna de cada vez, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos; cruzar los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho, y mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes que toque el suelo y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, realizando repetidamente un salto con los brazos en la lateral correspondiente del cuerpo, y un salto con los brazos cruzados, intercambiando las piernas a cada salto: apoya el pie correspondiente en el suelo después que la comba pasa por el suelo, momento en que ya tiene la otra pierna flexionada para saltar a la cuerda, que gira enérgicamente. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba boxeador cruzado (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.
- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba boxeador cruzado (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso saltando a la comba, intercalando las piernas - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos vigorosamente hacia atrás para la cuerda rodar - Cruza los brazos delante del cuerpo, colocando la mano derecha en el lado izquierdo del cuerpo y la mano izquierda en el lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 227

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA DOBLE: CUERDA HACIA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo, tocando los talones. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador deberá mezclar a los saltos, los saltos doble: la acción de las muñecas y antebrazos tornase más vigorosa, para que la comba de dos vueltas por el cuerpo del saltador mientras realiza un único salto, es decir la cuerda pasa dos veces por debajo de los pies del saltador en un salto. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, intercalándoles con el salto doble. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba doble (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba doble (cuerda hacia adelante).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso saltando a la comba - Intercala saltos simples (un salto para cada vez que la cuerda pasa por debajo de sus pies), con saltos dobles (la cuerda pasa dos veces por debajo de sus pies en un único salto) - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar, combinando la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 228

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA DOBLE: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: agarra la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo, tocando la punta de los pies. El juez entrenador está de pie al lado del practicante o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección (hacia atrás). El saltador deberá mezclar a los saltos, los saltos doble: la acción de las muñecas y antebrazos tornase más vigorosa, para que la comba de dos vueltas por el cuerpo del saltador mientras realiza un único salto, es decir la cuerda pasa dos veces por debajo de los pies del saltador en un salto. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas: realiza repetidamente dos saltos pequeños y un salto grande, intercalándoles con el salto doble. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba doble (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba doble (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Salta a la comba en solitario - Es observado por el juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta el número de saltos que realiza el saltador - Instruye el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso saltando a la comba - Intercala saltos simples (un salto para cada vez que la cuerda pasa por debajo de sus pies), con saltos dobles (la cuerda pasa dos veces por debajo de sus pies en un único salto) - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar en esta dirección, combinando la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en un terreno liso de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es saltador mientras salta a la comba - Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba - Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla 	

Nº: 229

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA INVENTADO: INDIVIDUAL (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades tendrá el saltador por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro para ejecutar un salto elaborado por él en la unidad didáctica, que puede haber sido inspirado en los saltos de la ficha didáctica, o un salto totalmente nuevo. El juez entrenador está de pie al lado del saltador o sentado en el suelo.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. El saltador ejecuta el salto a la comba inventado en la unidad didáctica. El juez entrenador cuenta el número de saltos que realiza el saltador, así como debe instruirlo en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador volverá a saltar hasta que terminen sus oportunidades.

Finalización: el turno del saltador acaba cuando él falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). El saltador anota en la ficha el número de saltos que ha logrado en la oportunidad que realizó más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos). Los dos participantes cambian los roles: el que era juez entrenador se convierte en saltador y decide que salto va a ejecutar, que puede ser el mismo u otro salto de la ficha; y el saltador se convierte en juez entrenador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba inventado en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “deportista” (saltador) y “juez entrenador”. El juez entrenador deberá contar los saltos del deportista, corregir sus errores, y ayudarle a superarlos para lograr la tarea motriz.

- este salto es elaborado/inventado por cada participante.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba inventado.

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Puede recibir instrucciones del juez entrenador para la elaboración del salto- Salta a la comba en solitario- Es observado por el juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Cuenta el número de saltos que realiza el saltador- Puede instruir el saltador en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está en un terreno liso saltando a la comba- Combina la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie o sentado en un terreno liso, de frente al practicante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras elabora el salto a ser ejecutado, y salta a la comba- Cuando acaban sus oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a su mejor ejecución, y se convierte en juez entrenador	<ul style="list-style-type: none">- Es juez entrenador mientras es el turno de su pareja saltar a la comba- Se convierte en saltador cuando acaban las oportunidades del saltador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	

Nº: 230

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA INVITANDO: CUERDA HACIA ADELANTE (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades serán por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: tiene agarrada la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola detrás de su cuerpo tocando los talones. El saltador invitado está de pie de cara al saltador.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador invitado se desplaza en dirección al saltador, en el momento que la comba pasa por detrás del cuerpo del saltador que da la comba, evitando que la cuerda tropiece su cuerpo; y comienza a saltar a la comba con el saltador que da la comba, delante de él. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, y el saltador invitado debe ajustar la cadencia de sus saltos con los del saltador que da la comba, saltando a la comba cuando toque el suelo. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- para esta tarea motriz que es en pareja, cada pareja se utiliza de una comba.
- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja: invitando (cuerda hacia adelante) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.
- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba en pareja: invitando (cuerda hacia adelante).
- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).
- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

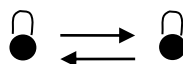
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR QUE DA LA COMBA	SALTADOR INVITADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el saltador invitado dando la comba para que ambos la salten	- Coopera con el saltador que da la cuerda, saltando a la comba
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso saltando a la comba, detrás del saltador invitado - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar	- Está de pie en un terreno liso - Salta a la comba delante del saltador que da la comba
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador que da la comba mientras salta la cuerda - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución	- Es saltador invitado mientras salta a la comba - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	- Debe saltar una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, cuando toque el suelo

Nº: 231

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA INVITANDO: CUERDA HACIA ATRÁS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades serán por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. El saltador está de pie y dispone de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: tiene agarrada la comba por los extremos, uno para cada mano, dejándola delante de su cuerpo tocando la punta de los pies. El saltador invitado está de pie de cara al saltador.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en mover circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo del saltador, que deberá saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. El saltador invitado se desplaza en dirección al saltador, en el momento que la comba pasa por detrás del cuerpo del saltador que da la comba, evitando que la cuerda tropiece su cuerpo; y comienza a saltar a la comba con el saltador que da la comba, delante de él. El saltador sincroniza la cadencia de los saltos con la acción de los antebrazos y muñecas, y el saltador invitado debe ajustar la cadencia de sus saltos con los del saltador que da la comba, saltando a la comba cuando toque el suelo. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- para esta tarea motriz que es en pareja, cada pareja se utiliza de una comba.
- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja: invitando (cuerda hacia atrás) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba en pareja: invitando (cuerda hacia atrás).

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

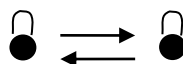
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR QUE DA LA COMBA	SALTADOR INVITADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el saltador invitado, dando la comba para que ambos la salten	- Coopera con el saltador que da la cuerda, saltando a la comba
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso saltando a la comba, detrás del saltador invitado - Mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia atrás para la cuerda rodar	- Está de pie en un terreno liso - Salta a la comba delante del saltador que da la comba
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador que da la comba mientras salta a la cuerda - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución	- Es saltador invitado mientras salta a la comba - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con las manos de los extremos de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla	- Debe saltar una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión

Nº: 232

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA CON DESPLAZAMIENTO ADELANTE: CADA SALTADOR CON UNA MANO EN CADA EXTREMO DE LA COMBA (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades serán por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. Los saltadores están de pie y disponen de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: cada saltador tiene agarrada de la mano cada uno de los extremos de la cuerda, dejándola detrás de sus cuerpos, tocando los talones.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en que los saltadores se desplacen hacia adelante, uno al lado del otro, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacía adelante, correspondiente a la mano que agarra del extremo de la cuerda (del brazo opuesto al otro saltador), para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo de los saltadores que deberán saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. Los saltadores al desplazarse sincronizan la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas, así como sincronizan con la acción de su compañero, debiendo mover los antebrazos y muñecas en el mismo ritmo y saltar en el mismo momento. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Por tanto, si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- para esta tarea motriz que es en pareja, cada pareja se utiliza de una comba.
- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja con desplazamiento adelante (cada saltador agarra de un extremo de la comba) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto a la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.
- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba en pareja con desplazamiento adelante (cada saltador agarra de un extremo de la comba).
- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).
- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

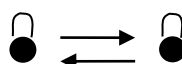
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el otro saltador para saltar a la comba en pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza saltando a la comba hacia adelante en un terreno liso, al lado del otro saltador - Mueve circularmente la muñeca y antebrazo, correspondientes al lado opuesto del otro saltador, hacia adelante para la cuerda rodar
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador mientras salta a la comba con desplazamiento - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con las manos uno de los extremos de una cuerda ,que mide dos metros y medio de extensión, debiendo saltarla cuando toque el suelo (el otro extremo tiene agarrado su compañero)

Nº: 233

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA CON DESPLAZAMIENTO ATRÁS: CADA SALTADOR CON UNA MANO EN CADA EXTREMO DE LA COMBA (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades serán por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. Los saltadores están de pie y disponen de una comba que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro: cada saltador tiene agarrada de la mano cada uno de los extremos de la cuerda, dejándola delante de sus cuerpos tocando las puntas de los pies.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en que los saltadores se desplacen hacia atrás, uno al lado del otro, moviendo circularmente las muñecas y antebrazos hacía atrás, correspondiente a la mano que agarra del extremo de la cuerda (del brazo opuesto al otro saltador), para que la comba de la vuelta y circule por encima del cuerpo de los saltadores que deberán saltarla antes de que toque el suelo, evitando que la cuerda tropiece sus piernas, pies o tobillos y continúe rodando, siempre en la misma dirección. Los saltadores al desplazarse sincronizan la cadencia de los saltos con la acción de sus antebrazos y muñecas, así como sincronizan con la acción de su compañero, debiendo mover los antebrazos y muñecas en el mismo ritmo y saltar en el mismo momento. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad, correspondiente a este turno (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- para esta tarea motriz que es en pareja, cada pareja se utiliza de una comba.
- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja con desplazamiento para atrás (cada saltador agarra de un extremo de la comba) en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.
- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.
- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba en pareja con desplazamiento para atrás (cada saltador agarra de un extremo de la comba).
- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).
- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

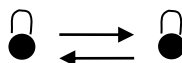
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el otro saltador para saltar a la comba en pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza hacia atrás en un terreno liso saltando a la comba, al lado del otro saltador - Mueve circularmente la muñeca y antebrazo, correspondientes al lado opuesto del otro saltador, hacia atrás para la cuerda rodar
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador mientras salta a la comba con desplazamiento - Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con la manos uno de los extremos de una cuerda que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla (el otro extremo tiene agarrado su compañero)

Nº: 234

Fecha: 16/04/2010

SALTO A LA COMBA EN PAREJA: INVENTADO (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: esta tarea es parte de una multitarea/actividad. El alumnado dispone de una ficha con 36 saltos aprendidos anteriormente y van a hacer una serie de saltos escogidos. Los participantes están organizados en parejas que funcionan de forma autónoma. La pareja resuelve cuantas oportunidades serán por turno, es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando; así como donde ponerse en el terreno liso, que es que es la unión de dos canchas y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. Los saltadores disponen de una cuerda que mide dos metros y medio de longitud y ocho milímetros de diámetro para ejecutar un salto que ha sido elaborado en la unidad didáctica, que puede ser un salto a la comba en pareja totalmente nuevo, o inspirado en los saltos de la ficha.

Desarrollo: cada pareja empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en ejecutar el salto a la comba inventado por la pareja. Los saltadores deben sincronizar la cadencia de sus saltos con los saltos del compañero, y con la acción de los antebrazos y muñecas del portador o portadores de la cuerda. La pareja al saltar deberá contar el número de saltos realizados. Si la comba tropieza las piernas, tobillos o pies de uno de los saltadores interrumpiendo el flujo de la cuerda, los saltadores volverán a saltar hasta que terminen las oportunidades.

Finalización: la tarea acaba cuando la pareja falla al saltar a la comba en la última oportunidad (pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, etc.). Los saltadores anotan en la ficha el número de saltos que han logrado en la oportunidad que realizaron más saltos, y el código del baremo correspondiente: Nada = N (0 saltos); Poco = P (1-4 saltos); Regular = R (5 - 8); Bien = B (9 - 25); Excelente = E (26 - 50); Súper = S (51 - 100); Híper = H (más de 101 saltos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- para esta tarea motriz que es en pareja, cada pareja se utiliza de una comba.
- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo: cada alumno y alumna tiene una ficha pegada en el cuaderno: debe tomar nota de la cantidad de saltos que ha logrado en esta modalidad e intento (resultado). Se apunta el resultado en la fila correspondiente al salto a la comba en pareja inventado en la columna en que está la fecha en blanco, con bolígrafo verde para diferenciar el resultado del recordando lo aprendido, de los resultados correspondientes a la unidad didáctica.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica y demuestra la tarea a ser ejecutada en el inicio de la unidad didáctica recordada (“Salto a la comba”); y en el desarrollo de la actividad de hoy, si los participantes le requieren.

- el alumnado está dividido en parejas. Las parejas están compuestas por las mismas personas de las clases de la unidad didáctica “Salto a la comba”, en las que se ejecutan los saltos de la ficha siempre con la misma persona. Es decir, el alumnado siempre se relaciona con la misma persona en todas las clases de la unidad didáctica, con excepción de la primera sesión en la cual se realiza la actividad de exploración; así como en la actividad correspondiente a la sesión del “Recordando lo aprendido” de este tema.

- este salto fue elaborado por la pareja en la unidad didáctica.

Sexo: mixto. Cada pareja está formada por un chico y una chica, y es el profesor que ha escogido las parejas (en el inicio de la unidad didáctica “Salto a la comba”), con la intención de que sean mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - este salto es una opción que pueden elegir los participantes entre los treinta y seis saltos a la comba de la ficha didáctica.

- la actividad se denomina “Salto a la Comba”, y es realizada en veinte minutos de la sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” del tema “Salto a la comba”.

- este salto es una de las opciones entre treinta y seis diferentes saltos que pueden ser ejecutados a lo largo de la actividad, calculando una media de **treinta y tres segundos** para el salto a la comba en pareja inventado.

- la pareja se pone de acuerdo en relación al número de oportunidades que tiene el saltador en cada turno (1, 2, 3, 4, 5, etc.). Es decir, cuantas veces el saltador puede fallar al saltar la comba y seguir intentando. La gran mayoría de las parejas decide practicar tres oportunidades por turno (“mejor de tres”).

- el alumnado ejecuta una serie de saltos escogidos hasta que el profesor finalice la actividad, para pasar a la próxima.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

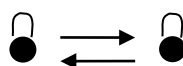
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con el otro saltador para elaborar el salto a ser ejecutado- Coopera con el otro saltador para saltar a la comba en pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está en un terreno liso, saltando a la comba
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es saltador mientras elabora el salto a ser ejecutado, y salta a la comba- Cuando acaban las oportunidades, apunta en la ficha el número de saltos relativos a la mejor ejecución
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de una cuerda que mide dos metros y medio de extensión, utilizada por la pareja para la ejecución del salto elaborado

Nº: 235

Fecha: 16/04/2010

SALTAR A LA COMBA: ACTIVIDAD LIBRE EN EL PATIO CON CUERDAS GRANDES Y PEQUEÑAS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están en un terreno liso, que es que es la unión de dos canchas (polideportiva y baloncesto), y tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. Cada persona dispone de una cuerda con una longitud de dos metros y medio y ocho milímetros de diámetro; y el profesor reparte tres cuerdas, que miden once metros de longitud y ocho milímetros de diámetro.

Desarrollo: cada persona o grupo empieza la tarea de forma autónoma, es decir, cuando los practicantes empiezan a ejecutar las diferentes situaciones motrices con la comba (grande o pequeña). Los practicantes funcionan de forma independiente, es decir, deciden las tareas que va a ejecutar, y si en solitario o grupo. Se puede saltar la comba pequeña en solitario o en pareja, sea en el sitio o desplazándose libremente por todo el terreno liso; así como saltar la comba grande en grupo. Los practicantes que decidan saltar a la comba pequeña ejecutan los diferentes saltos a la comba de la ficha didáctica, así como inventan nuevos saltos. Los practicantes que desean saltar a la comba grande están organizados en grupos y ejecutan diferentes tareas, por ejemplo: dos personas dan la comba, uno o más saltan y el resto se pone en la fila, así como se puede saltar todos a la vez; se puede cantar alguna canción que conduzca la cadencia de la cuerda; jugar el “reloj”, en que un practicante gira la comba estirada, y los demás deben saltarla evitando que tropiece sus piernas o tobillos. Los practicantes pueden cambiar de tarea motriz el momento que deseen, así como de compañeros.

Finalización: el profesor marca el fin de la actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- las parejas están dispersas por todo el espacio de las dos canchas, que tiene una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.
- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - veintidós cuerdas, una para cada alumno y alumna.

- las cuerdas son de nylon (azul, gris, rosa o amarilla), miden dos metros y medio de extensión y ocho milímetros de diámetro.
- el alumnado también dispone de tres cuerdas de nylon grandes, que miden aproximadamente once metros de longitud y ocho milímetros de diámetro.
- los practicantes pueden jugar con las combas pequeñas en solitario o en pareja; así como guardar a su comba y jugar con la comba grande en grupo, sea el reloj o los diferentes juegos de saltar a la comba grande.

- las combas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado decide por las tareas motrices que ejecuta con las combas (grande o pequeña).

- los alumnos y alumnas deciden por ejecutar la tarea motriz en solitario, en parejas o en grupos, pudiendo colaborar u oponerse en las diferentes tareas.

- el profesor no interviene en la actividad, es decir el alumnado decide las tareas motrices, se organiza en grupos, cambia de tarea el momento que desea, etc.

- el profesor únicamente interviene enseñando a un alumno, que tiene dificultad a saltar la comba, utilizándose de diferentes estrategias.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta actividad acontece en una sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo aprendido” de la unidad didáctica “Salto a la comba”.

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

- el alumnado salta a la comba de forma libre, experimentando diferentes saltos hasta que el profesor finalice la actividad.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Salto a la comba”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: otros (psicomotriz, cooperación, cooperación-oposición u oposición)

Dominio: otros (CAI, CAI, CAI, o CAI)

Red social: otros (en solitario, cooperativa, uno contra todos, duelos individuales o duelo por equipos disimétricos)

Red de comunicación motriz: otros (exclusiva estable o exclusiva inestable)

Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: otros (fijo, local o permutante)

Memoria: otros (con o sin memoria)

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Decide por saltar en solitario, colaborar y/u oponerse en las situaciones motrices
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está en un terreno liso- Ejecuta diferentes saltos con la comba pequeña, sea en el sitio o con desplazamiento- Ejecuta diferentes saltos con la comba grande en el sitio (un practicante da la comba para que los demás salten antes de tocar el suelo), empezando a saltar con la comba parada o en movimiento- Juega al reloj (un practicante gira la cuerda para que los demás salten evitando que tropiece los tobillos)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Cada practicante o grupo inicia las tareas de forma autónoma- Ejecuta saltos con diferentes cadencias- Ejecuta distintas tareas motrices con las combas, con memoria o sin memoria, hasta que el profesor finalice la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza diferentes tareas motrices utilizándose de la cuerda pequeña y/o grande- Cada practicante dispone de una comba pequeña, que tiene una longitud de dos metros y medio, y ocho milímetros de diámetro- Los practicantes disponen de tres combas grandes, que miden once metros de longitud y ocho milímetros de diámetro

Nº: 236

Fecha: 19/04/2010

RUEDA LATERAL EN EL BANCO (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada. El maestro distribuye por sorteo los veintidós alumnos y alumnas en cuatro grupos. Los integrantes de cada grupo se organizan en parejas. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros y que dispone de cuatro bancos puestos paralelamente, están colocados los participantes de cada grupo en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo. El banco es de madera, su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de ancho, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados; subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. El entrenador acompaña el practicante, colocándose al lado del banco para observar la rueda lateral, y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la tarea, por ejemplo: apoyar las manos simultáneamente en el banco, en vez de una mano y después otra, y lo mismo con los pies en el suelo; no estirar los brazos; no subir las piernas, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral, se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, se convierte en practicante.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente: los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada, pero no demuestra porque está lesionado y el alumnado ya conoce las tareas que han sido ejecutadas en el tema “Habilidades Gimnásticas”.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos. Es decir, según la posición en la cual están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,...”).

- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta actividad.

- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace entrenador.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja. El entrenador deberá corregir sus errores del “atleta”, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo “aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta una rueda lateral en solitario - Es observado por el entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Instruye el practicante en la realización de la tarea motriz, caso sea necesario 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila junto a su pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el banco - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados - - Sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al lado del banco 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la rueda lateral - Después de realizar la rueda lateral, se va al final de la fila, y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la rueda lateral - Se convierte en espera después que el practicante realiza la rueda lateral, momento en que ambos van al final de la fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco, para ejecutar la rueda lateral 		

Nº: 237

Fecha: 19/04/2010

RUEDA LATERAL EN EL BANCO Y COLCHONETA (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de la tarea anterior, en que el profesor ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas. Las parejas también siguen formadas por las mismas personas. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocados cuatro bancos paralelamente y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco. El banco es de madera, mide dos metros de longitud, treinta centímetros de ancho (asiento), y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados, y subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie y después otro en el suelo y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto, es decir realiza satisfactoriamente la rueda lateral en el banco según los criterios que establece el profesor y el entrenador le da permiso, realiza una rueda lateral también en la colchoneta. La rueda lateral en la colchoneta consiste en colocarse lateralmente en el extremo de la colchoneta; apoyar una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados; y tocar un pie de cada vez en la colchoneta para volver a la posición inicial. El entrenador acompaña el practicante, colocándose al lado del banco para observar la rueda lateral (y al lado de la colchoneta, si el practicante también se realiza la rueda lateral en ella), y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la (s) tarea (s), por ejemplo: no apoyar una mano de cada vez en el banco (y/o colchoneta), y un pie de cada vez en el suelo; no estirar los brazos, no subir las piernas, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral (sea en el banco, o en la colchoneta), se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, es practicante.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente, y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera, y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.
- cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.
- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada, pero no demuestra porque está lesionado y el alumnado ya conoce las tareas que han sido ejecutadas en el tema “Habilidades Gimnásticas”.
- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en la que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,…”).
- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta actividad.
- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace entrenador.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja. El entrenador debe corregir los errores del “atleta”, y ayudarlo a superarlos para lograr la tarea motriz, así como es el encargado en decidir si el practicante está apto para ejecutar la rueda lateral también en la colchoneta.
- excepto dos alumnos no pasan a la colchoneta.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo “aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) en solitario - Es observado por el entrenador, que decide si está apto para realizar una rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Instruye el practicante en la realización de la tarea, caso sea necesario - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás - Debe respetar el orden de la fila junto a su pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados y sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo - Si está apto, se coloca de lado en el extremo de la colchoneta; apoya una mano y después otra con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al lado del banco (y de la colchoneta) 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) - Después de realizar la (s) rueda (s) lateral (es), se va al final de la fila, y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la (s) rueda (s) lateral (es) - Se convierte en espera después que el practicante realiza la (s) rueda (s) lateral (es), momento en que ambos van al final de la fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco, para ejecutar la rueda lateral - Si está apto, realiza también una rueda lateral encima de una colchoneta, que le protege de caídas dolorosas 		

Nº: 238

Fecha: 19/04/2010

RUEDA LATERAL EN EL BANCO, COLCHONETA, Y BALDOSA (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de las tareas anteriores, en que el profesor ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas por sorteo. Las parejas también siguen formadas por las mismas personas. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocados cuatro bancos paralelamente y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco. El banco es de madera, su asiento mide dos metros de longitud, treinta centímetros de ancho, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados, y subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie y después otro en el suelo y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto, es decir realiza satisfactoriamente la rueda lateral en el banco según los criterios que establece el profesor y el entrenador le da permiso, realiza una rueda lateral también en la colchoneta. La rueda lateral en la colchoneta consiste en colocarse lateralmente en el extremo de la colchoneta; apoyar una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados; tocar un pie y después otro en la colchoneta, para volver a la posición inicial. Si el practicante está apto realiza también una rueda lateral en el suelo, y es el juez entrenador quién decide. La tarea consiste en realizar la rueda lateral en el espacio de una baldosa, que mide aproximadamente un metro y medio cuadrado: apoyar una mano y después otra en el suelo con los brazos, espalda y piernas estirados; y tocar un pie y después otro en el suelo, para volver a la posición inicial. El entrenador acompaña el practicante para observar la (s) rueda (s) lateral (es), y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la (s) tarea (s), por ejemplo: apoyar las manos simultáneamente en lugar de una mano de cada vez en la superficie correspondiente, y lo mismo con los pies; no estirar los brazos; no subir las piernas suficientemente, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral (sea en el banco, en la colchoneta o en el suelo), se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, es practicante.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente, y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera, y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.
- cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.
- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada, pero no demuestra porque está lesionado y el alumnado ya conoce las tareas que han sido ejecutadas en el tema “Habilidades Gimnásticas”.
- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,...”).
- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta actividad.
- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace juez entrenador.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja. El entrenador debe corregir los errores del “atleta”, y ayudarle a superarlos para lograr las tareas motrices, así como es el encargado en decidir si el practicante está apto para ejecutar la rueda lateral también en la colchoneta (excepto 2 alumnos no pasan a la colchoneta).
- el juez entrenador también decide si su atleta puede “pasar al suelo”, es decir, realizar una rueda lateral también en el suelo.
- aproximadamente la mitad (1/2) del alumnado realiza la rueda lateral en el suelo, y se van sumando a lo largo de la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo “aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (del tema “Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) en solitario - Es observado por el entrenador, que decide si está apto para realizar una rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Instruye el practicante en la ejecución de la tarea, caso sea necesario - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral en la colchoneta - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral en el suelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila junto a su pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados y sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo - Si está apto, se coloca de lado en el extremo de la colchoneta: apoya una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial - Si está apto realiza una rueda lateral en el espacio de una baldosa del suelo, que mide aproximadamente un metro cuadrado 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, al lado del practicante 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) - Después de realizar la (s) rueda (s) lateral (es), se va al final de la fila, y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la (s) rueda (s) lateral (es) - Se convierte en espera después que el practicante realiza la (s) rueda (s) lateral (es), momento en que ambos van al final de la final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco, para ejecutar la rueda lateral - Si está apto, realiza también una rueda lateral encima de una colchoneta, que le protege de caídas dolorosas 		

Nº: 239

Fecha: 19/04/2010

RUEDA LATERAL EN EL BANCO, COLCHONETA, Y DOS BALDOSAS (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de las tareas anteriores, en que el profesor ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas por sorteo. Las parejas también siguen formadas por las mismas personas. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocados cuatro bancos paralelamente y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco. El banco es de madera, su asiento mide dos metros de longitud, treinta centímetros de ancho, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados; subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto, es decir realiza satisfactoriamente la rueda lateral en el banco según los criterios que establece el profesor y el entrenador le da permiso, realiza una rueda lateral también en la colchoneta. La rueda lateral en la colchoneta consiste en colocarse lateralmente en el extremo de la colchoneta; apoyar una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y tocar un pie y después otro en la colchoneta, y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto realiza también una rueda lateral en el suelo, y es el juez entrenador que decide. La tarea consiste en realizar la rueda lateral en el espacio de un ladrillo, que mide aproximadamente un metro y medio cuadrado: apoyar una mano y después otra en el suelo, con los brazos, espalda y piernas estirados, y tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. El practicante, que ya tiene permiso para ejecutar la tarea en el suelo, realiza otra rueda lateral en el próximo ladrillo. El juez entrenador acompaña el practicante para observar la (s) rueda (s) lateral (es), y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la (s) tarea (s), por ejemplo: apoyar las manos simultáneamente en lugar de una mano y después otra en la superficie correspondiente, y lo mismo con los pies; no estirar los brazos; no subir las piernas suficientemente, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral (sea en el banco, en la colchoneta o en el suelo), se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, es practicante.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente, y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera, y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.
- cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.
- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica la tarea a ser ejecutada, pero no demuestra porque está lesionado y el alumnado ya conoce las tareas que han sido ejecutadas en el tema “Habilidades Gimnásticas”.
- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,...”).
- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta actividad.
- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace juez entrenador.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja. El entrenador debe corregir los errores del “atleta”, y ayudarle a superarlos para lograr las tareas motrices, así como es el encargado en decidir si el practicante está apto para ejecutar la rueda lateral también en la colchoneta (excepto 2 alumnos no pasan a la colchoneta).
- el juez entrenador también decide si su atleta puede “pasar al suelo”, es decir, realizar las ruedas laterales también en el suelo, en dos baldosas.
- aproximadamente la mitad (1/2) del alumnado realiza la rueda lateral en el suelo, que se van sumando a lo largo de la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo “aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”.
- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) en solitario - Es observado por el entrenador, que decide si está apto para realizar una rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Instruye el practicante en la realización de la tarea, caso sea necesario - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral en la colchoneta, y en el suelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila junto a su pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados y sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo - Si está apto, se coloca de lado en el extremo de la colchoneta; apoya una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial - Si tiene permiso para ejecutar la rueda en el suelo, realiza dos ruedas laterales, cada una en el espacio de una baldosa del suelo, que mide aproximadamente un metro cuadrado 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, acompañando el practicante, en uno de los lados 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) - Después de realizar la (s) rueda (s) lateral (es), se va al final de la fila, y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la (s) rueda (s) lateral (es) - Se convierte en espera después que el practicante realiza la (s) rueda (s) lateral (es), momento en que ambos van al final de la final 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco, para ejecutar la rueda lateral - Si está apto, realiza también una rueda lateral encima de una colchoneta, que le protege de caídas dolorosas 		

Nº: 240

Fecha: 19/04/2010

RUEDA LATERAL EN EL BANCO, COLCHONETA, DOS BALDOSAS, Y CON UNA MANO EN COLCHONETA (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de las tareas anteriores, en que el profesor ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas por sorteo. Las parejas también siguen formadas por las mismas personas. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocados cuatro bancos paralelamente y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco. El banco es de madera, su asiento mide dos metros de longitud, treinta centímetros de ancho, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente banco y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante, de la pareja que está al principio de la fila, realiza una rueda lateral en el banco. La tarea consiste en apoyar una mano y después otra en el banco con los brazos y espalda estirados; subir las piernas para pasar el banco; y por último tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto, es decir realiza satisfactoriamente la rueda lateral en el banco según los criterios que establece el profesor y el entrenador le da permiso, realiza una rueda lateral también en la colchoneta. La rueda lateral en la colchoneta consiste en colocarse lateralmente en el extremo de la colchoneta; apoyar una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados; y tocar un pie y después otro en la colchoneta, y volver a la posición inicial. Si el practicante está apto **realiza también una rueda lateral en el suelo, y es el entrenador que decide**. La tarea consiste en realizar la rueda lateral en el espacio de un ladrillo, que mide aproximadamente un metro y medio cuadrado: apoyar una mano y después otra en el suelo con los brazos, espalda y piernas estirados; tocar un pie y después otro en el suelo, y volver a la posición inicial. El practicante, que ya tiene permiso para ejecutar la tarea en el suelo, realiza otra rueda lateral en el próximo ladrillo, que tiene la misma medida. Si el **entrenador da permiso el practicante, que acaba de realizar las ruedas laterales en el suelo, ejecuta también una rueda lateral con una mano encima de la colchoneta**. La tarea consiste en girar el cuerpo y se colocar en el extremo de la colchoneta; apoyar una de las manos en la colchoneta con el brazo correspondiente estirado, así como la espalda y las piernas (el otro brazo detrás del cuerpo); tocar un pie y después el otro en la colchoneta, y volver a la posición inicial. El entrenador acompaña el practicante para observar la (s) rueda (s) lateral (es), y posteriormente comentarle los posibles problemas en la ejecución de la (s) tarea (s), por ejemplo: apoyar las manos simultáneamente en lugar de una mano y después la otra en la superficie correspondiente, y lo mismo con los pies; no estirar los brazos; no subir las piernas suficientemente, etc. El momento en que el practicante termina de ejecutar la rueda lateral (sea en el banco, en la colchoneta o en el suelo), se va al final de la fila junto a su entrenador, y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. La pareja se coloca uno detrás del otro en la fila, y van cambiando los papeles a cada turno, es decir, cada vez ejecuta la rueda lateral una persona y la otra se hace entrenador, y la próxima vez el que era entrenador, es practicante.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro bancos dispuestos paralelamente, y cuatro colchonetas, cada una detrás de un banco.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente banco, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro bancos suecos, uno para cada grupo.

- el banco sueco es de madera, y su asiento mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, y está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- los bancos pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el almacén, que está situado en el salón.
- cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.
- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica la tarea a ser ejecutada, pero no demuestra porque está lesionado y el alumnado ya conoce las tareas que han sido ejecutadas en el tema “Habilidades Gimnásticas”.
- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,...”).
- los participantes de cada grupo se organizan en parejas, compuestas por las mismas personas en las demás tareas de esta actividad.
- cada participante realiza en solitario la rueda lateral en su turno, respetando el orden de la fila y es observado por su pareja que se hace juez entrenador.
- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” (practicante) y “entrenador”. Es decir, aunque sea una tarea psicomotriz, cada alumno y alumna interacciona con su correspondiente pareja. El entrenador debe corregir los errores del “atleta”, y ayudarle a superarlos para lograr las tareas motrices, así como es el encargado en decidir si el practicante está apto para ejecutar la rueda lateral también en la colchoneta.
- el entrenador también decide si el practicante puede “pasar al suelo” (realizar las ruedas laterales también en el suelo, en dos baldosas); así como si puede realizar la rueda lateral con una mano en la colchoneta.

- aproximadamente la mitad (1/2) del alumnado realiza la rueda lateral en el suelo, que se van sumando a lo largo de la actividad.
- solamente tres chicas realizan la rueda lateral con una mano encima de la colchoneta.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo “aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) en solitario - Es observado por el entrenador, que decide si está apto para realizar una rueda lateral también en la colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante - Instruye el practicante en la realización de la tarea, caso sea necesario - Decide si el practicante está apto para realizar la rueda lateral en la colchoneta, en el suelo, y con una mano 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila junto a su pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Apoya una mano y después otra en el banco con los brazos estirados y sube las piernas en dirección al otro lado del banco, debiendo pasarlo - Si está apto, se coloca de lado en el extremo de la colchoneta; apoya una mano y después otra en la colchoneta con los brazos, espalda y piernas estirados, y toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial - Si puede ejecutar la rueda en el suelo, realiza dos ruedas laterales, cada una en el espacio de un ladrillo, que mide un metro y medio cuadrado cada uno - Si tiene permiso para ejecutar la rueda lateral con una mano: se coloca en el extremo de la colchoneta; apoya una de las manos en la colchoneta con el brazo correspondiente estirado, así como la espalda y las piernas ; toca un pie y después otro en la colchoneta, y vuelve a la posición inicial 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, acompañando el practicante, en uno de los lados 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente al banco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante mientras ejecuta la (s) rueda (s) lateral (es) - Después de realizar la (s) rueda (s) lateral (es), se va al final de la fila y se convierte en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ejecutar la (s) rueda (s) lateral (es) - Se convierte en espera después que el practicante realiza la (s) rueda (s) lateral (es), momento en que ambos van al final de la fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la rueda lateral (se convierte en practicante), o de su pareja (convirtiéndose en entrenador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un banco sueco, para ejecutar la rueda lateral - Si está apto, también realiza una rueda lateral encima de una colchoneta, que le protege de caídas dolorosas - Si tiene permiso para realizar la rueda lateral con una mano, utiliza la colchoneta que le protege de caídas dolorosas 		

Nº: 241

Fecha: 19/04/2010

BARCAS: SALUDO, TRES BARCAS Y SALUDO (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de las tareas anteriores, en que el maestro ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas por sorteo. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocadas cuatro colchonetas paralelamente. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente colchoneta y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: cada grupo empieza la actividad de forma autónoma, cuando el primer practicante de la fila realiza las tres barcas en la colchoneta. La tarea consiste en desde sentado meter la barbilla en el pecho; llevar las rodillas hacía el pecho y abrazar las piernas; caer hacia atrás dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta; e intentar levantarse sin la ayuda de las manos. Antes de empezar y al terminar las barcas, el practicante realiza un saludo, que es diferente según el género. El saludo de las practicantes (chicas) consiste en colocarse de pie con las piernas unidas y estirar los dos brazos a cima de la cabeza, paralelos a las orejas. El saludo de los practicantes (chicos) se diferencia por estirar solamente uno de los brazos. El momento en que el practicante termina de ejecutar las barcas, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro colchonetas dispuestas paralelamente.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente colchoneta, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.

- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada, pero no demuestra porque está lesionado y el alumnado ya conoce las tareas que han sido ejecutadas en el tema “Habilidades Gimnásticas”.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,...”).

- cada participante realiza en solitario las tres barcas en su turno, respetando el orden de la fila.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo “aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta las barcas en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia la colchoneta - Desde sentado: mete la barbilla en el pecho; lleva las rodillas hacía el pecho y abraza las piernas; cae hacia atrás dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta - Intenta levantarse sin ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta las tres barcas - Después de realizar las barcas se va al final de la fila, y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar las tres barcas
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Ejecuta las tres barcas encima de una colchoneta poco densa, que facilita la ejecución de la tarea	

Nº: 242

Fecha: 19/04/2010

BARCAS: SALUDO, UNA BARCA Y SALUDO (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el profesor explica la tarea a ser ejecutada. Se mantienen los cuatro grupos de las tareas anteriores, en que el maestro ha distribuido los veintidós alumnos y alumnas por sorteo. En un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros, están colocadas cuatro colchonetas paralelamente. La colchoneta es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón verde. Los participantes de cada grupo están colocados en fila, detrás de su correspondiente colchoneta y a dos metros de su extremo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante de la fila realiza la barca en la colchoneta. La tarea consiste en desde sentado meter la barbilla en el pecho; llevar las rodillas hacía el pecho y abrazar las piernas; caer hacia atrás dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta; y levantarse sin la ayuda de las manos. Antes de empezar y al terminar la barca, el practicante realiza el saludo, que es diferente según el género. El saludo de las practicantes (chicas) consiste en colocarse de pie con las piernas unidas y estirar los dos brazos a cima de la cabeza, paralelos a las orejas. El saludo de los practicantes (chicos) se diferencia por estirar solamente uno de los brazos. El momento en que el practicante termina de ejecutar la barca (y el saludo), se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente.

Finalización: el profesor marca el final para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- en el suelo del salón están cuatro colchonetas dispuestas paralelamente.
- los participantes de cada grupo forman una fila de frente a su correspondiente colchoneta, a dos metros de distancia de su extremo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - cuatro colchonetas verdes, una para cada grupo.

- la colchoneta verde es recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03, y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas también pertenecen al colegio, y cuando no son utilizadas son guardadas en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada, pero no demuestra porque está lesionado y el alumnado ya conoce las tareas que han sido ejecutadas en el tema “Habilidades Gimnásticas”.

- el profesor separa el alumnado en cuatro grupos al azar. Es decir, según la posición en que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase (“uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro,...”).

- cada participante realiza en solitario la barca en su turno, respetando el orden de la fila.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo “aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta una barca en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia la colchoneta - Desde sentado: mete la barbilla en el pecho; lleva las rodillas hacia el pecho y abraza las piernas; cae hacia atrás dejándose balancear en un movimiento de ida y vuelta - Se levanta sin ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la barca - Después de realizar la barca se va al final de la fila, y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la barca
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Ejecuta la barca encima de una colchoneta poco densa, que facilita la ejecución de la tarea	

Nº: 243

Fecha: 19/04/2010

APRENDIZAJE DE LA VOLTERETA: FILA ÚNICA, CON AYUDA DEL PROFESOR (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el profesor explica detalladamente y pide a un alumno que demuestre la tarea a ser ejecutada. Los veintidós alumnos y alumnas forman una fila única a dos metros de las colchonetas que están dispuestas en un terreno liso, que mide aproximadamente veinticinco por doce metros. Son dos colchonetas verdes: una colchoneta está estirada y tiene por debajo de uno de sus extremos a otra colchoneta, que está doblada por la mitad, y que tiene la finalidad de ayudar en la ejecución de la tarea, ya que el espacio donde el practicante apoya las manos está a una altura superior. La colchoneta verde es poco densa, y está recubierta de tejido de algodón. El profesor está de rodillas en un extremo de la colchoneta, en que el practicante se coloca para realizar la tarea.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante de la fila realiza una voltereta en la colchoneta. La tarea consiste en apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en el extremo de la colchoneta que está elevado; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta; e intentar levantar sin la ayuda de las manos. El profesor ayuda los practicantes en la ejecución de la tarea. Es decir, el maestro verifica si el practicante se coloca en la posición correcta para ejecutar la voltereta; así como sujeta la nuca y espalda del practicante el momento en que realiza la rueda, si considera necesario. El momento en que el practicante termina de ejecutar la voltereta, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el salón del colegio.

- el alumnado forma una fila única detrás de las colchonetas, que están dispuestas por el salón. Son dos colchonetas verdes: una colchoneta está estirada y tiene por debajo de uno de sus extremos a otra colchoneta, que está doblada por la mitad, y que tiene la finalidad de ayudar en la ejecución de la tarea, ya que el espacio donde el practicante apoya las manos está a una altura superior.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - dos colchonetas verdes, una encima de otra.

- la colchoneta verde es poco densa y está recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardadas en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada, pero no demuestra porque está lesionado y pide a un alumno (que ha escogido al azar) para demostrar la tarea. El alumnado ya conoce las tareas que han sido ejecutadas en el tema “Habilidades Gimnásticas”.

- el alumnado está dispuesto en una fila: cada participante realiza la voltereta en su turno, respetando el orden de la fila.

- el profesor ayuda los practicantes en la ejecución de la tarea. Es decir, el maestro verifica si el practicante se coloca en la posición correcta para ejecutar la voltereta; así como sujeta la nuca y espalda del practicante el momento en que realiza la rueda, si considera necesario.

- el profesor comenta las volteretas del alumnado, corrigiendo o motivando (“muy bien”, por ejemplo).

- una alumna no puede participar de la actividad, y el profesor le encarga de ayudarlo a observar y corregir a los participantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta tarea motriz es una de las actividades de una sesión de educación física, correspondiente al “Recordando lo “aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

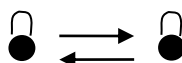
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA	AYUDANTE (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta una voltereta con la ayuda del ayudante (profesor)	- Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila	- Ayuda el practicante en la ejecución de la voltereta
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el extremo de la colchoneta - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en el extremo de la colchoneta que está elevado - Mete la barbilla en el pecho - Apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta - Intenta levantarse sin la ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta	- Está de rodillas en un terreno liso - Está en una lateral de la colchoneta, en que el practicante ejecuta la voltereta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la voltereta - Después de realizar la voltereta, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la voltereta	- Es ayudante en toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza una voltereta encima de dos colchoneta poco densas, que facilitan la ejecución de la tarea		

Nº: 244

Fecha: 19/04/2010

VOLTERETAS: DOS GRUPOS, UNO CON AYUDA Y OTRO SIN AYUDA DEL PROFESOR (RECORDANDO LO APRENDIDO)

Situación inicial: el maestro explica que seguirán ejecutando la voltereta como en la tarea anterior, y que a lo largo de la actividad los practicantes que él considera aptos para ejecutar la voltereta sin su ayuda, pasarán a la otra colchoneta. Los veintidós alumnos y alumnas están dispuestos en fila única detrás de la colchoneta correspondiente a la ejecución con ayuda del profesor, que está en un terreno liso con medidas aproximadas de veinticinco por doce metros. Para la ejecución de la voltereta con ayuda del profesor, son dos colchonetas verdes: una colchoneta está estirada y tiene por debajo de uno de sus extremos a otra colchoneta, que está doblada por la mitad, y que tiene la finalidad de ayudar en la ejecución de la tarea, ya que el espacio donde el practicante apoya las manos está a una altura superior. El profesor está de rodillas en un extremo de la colchoneta, en que el practicante se coloca para realizar la tarea. Para la voltereta sin ayuda del profesor, está una colchoneta verde estirada en el suelo. Las colchonetas verdes son poco densas, y están recubiertas de tejido de algodón.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante de la fila realiza una voltereta en la colchoneta. La voltereta con la ayuda del profesor consiste en apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en el extremo de la colchoneta que está elevado; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una rueda; e intentar levantar sin ayuda de las manos. El profesor ayuda los practicantes en la ejecución de la tarea. Es decir, el maestro verifica si el practicante se coloca en la posición correcta para ejecutar la voltereta; así como sujeta la nuca y espalda del practicante el momento en que realiza la rueda, si considera necesario. El momento en que el practicante termina de ejecutar la voltereta, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. A lo largo de la actividad, el profesor va mandando a los practicantes que considera aptos para realizar las volteretas en la otra colchoneta, sin su ayuda. La voltereta sin la ayuda del profesor consiste en apoyar las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la colchoneta; meter la barbilla en el pecho; apoyar la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una rueda; e intentar levantar sin ayuda de las manos. En el momento que el practicante termina de ejecutar la voltereta, se va al final de la fila y sale el próximo practicante (que ahora es el primero de la fila), y así repetidamente. En la mitad del tiempo, los practicantes que ejecutan la voltereta sin ayuda son muchos: el profesor añade otra colchoneta y los practicantes se dividen en dos filas, correspondiente a cada colchoneta simple.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima tarea.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el salón del colegio.

- en el inicio de la actividad, el alumnado está dispuesto en fila única detrás de la correspondiente colchoneta, que está en el suelo del salón. En un segundo momento, el alumnado se coloca en dos filas: una para seguir ejecutando la voltereta en las colchonetas dobles con el profesor, y otra para ejecutar la voltereta en una única colchoneta.
- para la ejecución de la voltereta con ayuda del profesor, son dos colchonetas verdes: una colchoneta está estirada y tiene por debajo de uno de sus extremos a otra colchoneta, doblada por la mitad, que tiene la finalidad de ayudar en la ejecución de la tarea, ya que el espacio donde el practicante apoya las manos está a una altura superior.
- para la voltereta sin ayuda del profesor, está una colchoneta verde estirada en el suelo.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - tres colchonetas verdes: dos para la ejecución de la voltereta con ayuda del profesor, y una colchoneta para ejecutar la voltereta sin ayuda del maestro.

- la colchoneta verde es poco densa y está recubierta de tejido de algodón, con medidas 1,75 x 1,25 x 0,03 y densidad aproximada de 5 Kg. / m³.
- las colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardadas en el almacén, que está situado en el salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica detalladamente la tarea a ser ejecutada, pero no demuestra porque está lesionado y pide a un alumno (que ha escogido al azar) para demostrar la tarea. El alumnado ya conoce las tareas que han sido ejecutadas en el tema “Habilidades Gimnásticas”.
- el alumnado está dispuesto en dos filas (una con y otra sin el profesor), y cada participante realiza la voltereta en su turno, respetando el orden de la fila.
- el profesor ayuda los practicantes en la ejecución de la tarea. Es decir, el maestro verifica si el practicante se coloca en la posición correcta para ejecutar la voltereta; así como sujeta la nuca y espalda del practicante el momento en que realiza la rueda, si considera necesario.
- el profesor comenta las volteretas del alumnado, corrigiendo o motivando (“muy bien”, por ejemplo).
- a lo largo de la actividad el profesor va mandando los alumnos y alumnas que considera aptos para la otra colchoneta, es decir sin su ayuda. Al final de la actividad, prácticamente todos los practicantes pasan a ejecutar las volteretas sin la ayuda del profesor
- una alumna no puede participar de la actividad, y el profesor le encarga de ayudarlo a observar y corregir a los participantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - esta es una de las actividades de una sesión, correspondiente al “Recordando lo aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”.

- son destinados aproximadamente cinco minutos para la actividad, de los sesenta de la clase de educación física.

- la actividad consiste en dos tareas motrices diferentes. Cada participante destina para cada tarea motriz una cantidad de tiempo diferente, calculando una media aproximada de **dos minutos y medio para la voltereta con ayuda** del profesor, y **dos minutos y medio para la voltereta sin ayuda** del maestro; por participante.

Unidad Didáctica: “Recordando lo aprendido” (“Habilidades Gimnásticas”)

Análisis Lógica Interna (voltereta con ayuda del profesor)

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

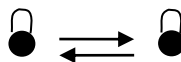
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Análisis Lógica Interna (voltereta sin ayuda del profesor)

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles (voltereta con ayuda del profesor):

	PRACTICANTE	ESPERA	AYUDANTE (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta una voltereta con la ayuda del ayudante (profesor)	- Está en fila con los demás - Debe respetar el orden de la fila	- Ayuda el practicante en la ejecución de la voltereta
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el extremo de la colchoneta - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en el extremo de la colchoneta que está elevado - Mete la barbilla en el pecho - Apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta - Intenta levantarse sin la ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta	- Está de rodillas en un terreno liso - Está en un lateral de la colchoneta, en que el practicante ejecuta la voltereta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la voltereta - Después de realizar la voltereta, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la voltereta	- Es ayudante en toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza una voltereta encima de dos colchonetas poco densas, que facilitan la ejecución de la tarea		

Esquema de roles (voltereta sin ayuda del profesor):

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta una voltereta en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera - Debe respetar el orden de la fila
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Se desplaza desde la fila hacia el extremo de la colchoneta - Apoya las rodillas y las manos, con los brazos semiflexionados, en un extremo de la colchoneta - Mete la barbilla en el pecho - Apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hacer una voltereta - Intenta levantarse sin la ayuda de las manos	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila de frente a la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta la voltereta - Después de realizar la voltereta, se va al final de la fila y se convierte en espera	- Es espera mientras aguarda en fila su turno de ejecutar la voltereta
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza una voltereta en una colchoneta poco densa, que facilita la ejecución de la tarea	

Nº: 245

Fecha: 19/04/2010

ACTIVIDAD LIBRE: HOQUEY SALA (CHICOS Y CUATRO CHICAS) Y PLATANITO (CHICAS)

Situación inicial: el profesor señala al alumnado que decida por la actividad motriz para ejecutar en el patio la segunda parte de la sesión. El alumnado se organiza rápidamente en dos grupos, según las actividades decididas: las chicas cogen una goma, y los chicos más cuatro chicas, cogen una bola y los “stick” para jugar el Hoquey (y todos salen al patio).

Para el Hoquey, catorce jugadores se organizan en dos equipos con siete jugadores cada: un portero y seis jugadores de campo. El espacio de juego es un terreno liso que mide treinta y cinco por doce metros (cancha polideportiva), dividido transversalmente por una línea central, y que dispone de dos porterías con dos metros de altura y tres de anchura, en cada extremo. Cada jugador dispone de un bastón (“stick”) de plástico en forma de J, que mide ochenta y cinco centímetros de longitud. La bola es de plástico con agujeros, y tiene setenta milímetros de diámetro. Los jugadores se colocan en el campo correspondiente a su equipo, los porteros en sus porterías, y un jugador de campo tiene la bola en el centro de la cancha (del equipo que toca empezar).

Para el Platanito, ocho alumnas están en un terreno liso que mide veinte por diez metros (cancha de baloncesto), y disponen de una goma negra con aproximadamente diez metros de longitud que está cerrada con un nudo. Dos practicantes cogen con las manos dos puntos de la goma y se colocan de cara a una distancia aproximada de un metro y medio. Seis practicantes se colocan en uno de los lados del elástico.

Desarrollo: los dos grupos realizan las actividades motrices de forma autónoma.

El Hoquey empieza cuando el jugador que tiene la bola pasa a un compañero. El juego consiste en hacer la bola llegar hasta la portería del equipo contrario, golpeándola con el stick. Los jugadores de campo pueden desplazarse libremente, intentando desmarcarse de los jugadores adversarios, para recibir la bola. El equipo sin posesión del balón evita que el otro equipo haga llegar la bola en la portería, intentando recuperar la posesión de la bola. Si la bola sale del espacio delimitado por las líneas de la cancha, en cualquiera de las laterales, la saca un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si la bola sale al fondo saca el portero. Si la bola atraviesa la línea de gol de la portería del equipo adversario, sin que el portero la intercepte con su cuerpo o stick, es punto para el equipo: sacará un jugador del otro equipo en el centro de la cancha, y seguirán el juego.

El Platanito comienza cuando las seis practicantes gritan “platanito”, y las dos practicantes que sujetan la goma se enredan en ella. Las practicantes dicen lo más rápido posible con la intención de que las que sujetan la goma tengan poco tiempo para entrelazarla. Las practicantes, de una en una, intentan pasar la goma sin tocarla. En caso de que la goma quede muy entrelazada, las practicantes que pasan la goma cooperan para facilitar el paso de las demás, por ejemplo: una se coloca de rodilla para que otra suba en su espalda; sustentando los pies con las manos, etc. Si la practicante toca la goma pasa a sujetarla, y una de las que sujetan se convierte en practicante; y el juego recomienza con el grito de “platanito”.

Finalización: el profesor finaliza ambas las tareas, para ejecutar los ejercicios de estiramiento al final de la clase. En el Hoquey, el equipo que ha sumado más puntos/goles hasta el momento en que el juego es finalizado, es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el alumnado elige por las tareas motrices a ser realizadas en función del espacio determinado previamente por el profesor.

- las actividades acontecen en el patio del colegio, que dispone de dos canchas: polideportiva y baloncesto.
- el Hoquey es realizado en la cancha polideportiva, que mide treinta y cinco por doce metros, y dispone de dos porterías. La línea central de la cancha divide los dos campos.
- el Platanito es realizado en el medio de la cancha de baloncesto. La cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

Objeto: - Hoquey:

- una bola de plástico con agujeros, que tiene setenta milímetros de diámetro.
- cada jugador dispone de un bastón (“stick”) de plástico en forma de J, que mide ochenta y cinco centímetros de longitud, y sirve para golpear la bola.
- Platanito:
- una goma negra con aproximadamente diez metros de longitud, que está cerrada con un nodo.
- todos los materiales pertenecen al colegio, y cuando no son utilizados están guardados en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - el profesor permite que el alumnado decida por la actividad motriz para ejecutar en el patio la segunda parte de la sesión.

- el alumnado se organiza rápidamente en dos grupos, según las actividades decididas: las chicas cogen una goma para jugar al Platanito; y todos los chicos y cuatro chicas, cogen una bola y los “stick” para jugar el Hoquey.
- Hoquey: diez alumnos y cuatro alumnas de sexto curso de primaria (catorce participantes)
- Platanito: ocho alumnas de sexto curso de primaria.
- los participantes (del Hoquey y Platanito) se colocan de acuerdo en relación a los roles a ser ejecutados para iniciar la tarea.

Sexo: el profesor permite al alumnado escoger las actividades, y el alumnado se organiza en dos grupos: uno predominante masculino, y el otro formado exclusivamente por chicas. Es decir:

- Hoquey: mixto (predominantemente masculino)
- Platanito: femenino

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - las dos actividades acontecen simultáneamente en la segunda parte de una sesión de educación física, correspondiente al “Recordar lo aprendido” de “Habilidades Gimnásticas”. En esta clase, el profesor deja los minutos finales para que el alumnado ejecute la actividad motriz escogida.

- son destinados aproximadamente **quince minutos**, de los sesenta de la clase de educación física.
- el alumnado está organizado en dos grupos, que ejecutan diferentes tareas motrices simultáneamente.
- el profesor marca el final de ambas las actividades al mismo tiempo, para ejecutar los ejercicios de estiramiento en el salón.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que profesor deja los minutos finales de una sesión (del “Recordando lo aprendido”) para que el alumnado escoja la actividad motriz a ser ejecutada. Esta acción de profesor, se justifica en que no ha dejado la última clase antes de vacaciones libre, como es de costumbre.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación - oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

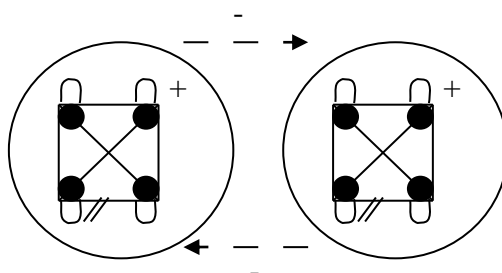
Red social: otros (duelo por equipos simétricos y duelo por equipo disimétrico)

Red de comunicación motriz: otros (exclusiva estable y exclusiva inestable)

Contacto corporal compañero: sin contacto

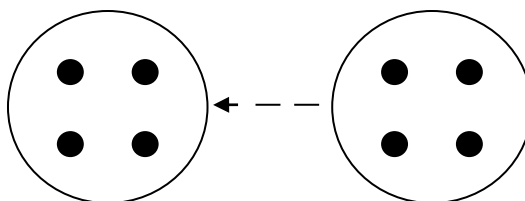
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



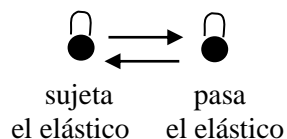
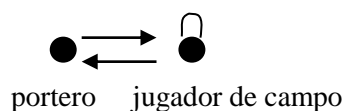
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: otros (local y general permutante)

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: otros (con memoria y sin memoria)

Sistema de puntuaciones: otros (tiempo límite y sin puntuación)

Subespacio: otros (material y fuertemente rítmico)

Esquema de roles (Hoquey):

	JUGADOR DE CAMPO	PORTERO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y portero de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el terreno liso - Intenta que la bola pase a la línea de la portería contraria 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Puede convertirse en portero, si el portero se convierte en jugador de campo (del mismo equipo) 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede convertirse en jugador de campo, si un jugador de campo se convierte en portero (del mismo equipo)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra el stick por el extremo con una o las dos manos - Golpea la bola con el stick - Intenta quitar la bola de los jugadores del otro equipo, interceptando con el stick 	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra el stick por el extremo con una o las dos manos - Intenta interceptar la bola con el stick, para evitar que pase por la línea de la portería

Esquema de roles (Platanito):

	SUJETA LA GOMA	PASA LA GOMA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con la otra practicante que sujeta la goma - Se opone a las practicantes que pasan la goma, enredándose en la goma para dificultar el paso 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con las otras practicantes para pasar la goma, por ejemplo: una se coloca de rodilla para que otra suba en su espalda; sustentando los pies con las manos, etc.
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Está de cara a la otra practicante que sujeta la goma, a una distancia aproximada de un metro y medio 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso en uno de los lados de la goma - Intenta pasar la goma hacia el otro lado, sin tocarla
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - La tarea empieza cuando las que pasarán la goma gritan platanito - Si alguna practicante toca la goma al pasarla, se convierte en practicante que pasa la goma - Juega hasta que el profesor finalice la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> - La tarea empieza cuando gritan platanito - Si toca la goma al pasarlo, pasa a sujetar la goma - Juega hasta que el profesor finalice la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra con las manos dos puntos de una goma negra, con aproximadamente diez metros de longitud, que está cerrada con un nudo - Enreda la goma por su cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa una goma negra, que está enredada en las practicantes que la sujetan, y no puede tocarla - La goma mide aproximadamente diez metros de longitud, y está cerrada con un nudo

Nº: 246

Fecha: 30/04/2010

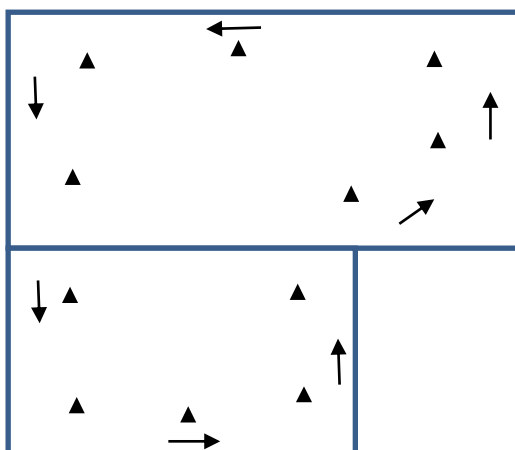
AGUANTAR CORRIENDO (RETO MÁXIMO 4 MINUTOS)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas toman sus pulsaciones sentados, y las anotan en la ficha didáctica que disponen. Cada participante decide por su “reto”, es decir el tiempo de carrera que cree ser capaz de llevar a cabo (las posibilidades son tres o cuatro minutos), y apunta en la ficha didáctica. Terminada esta acción, el alumnado se organiza en parejas, y se sale al patio. El espacio para la actividad es un terreno liso, que es la unión de dos canchas (polideportiva y baloncesto) con una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. Alrededor de este espacio están distribuidos once conos, dispuestos de manera circular. Cada pareja se coloca al lado de uno de los conos: uno va a ser practicante, y el otro entrenador. El entrenador se sienta al lado de su correspondiente cono, y el practicante se prepara para empezar a correr. El profesor dispone de un cronómetro.

Desarrollo: los practicantes empiezan a correr en el momento que el profesor suena el silbato. La tarea consiste en correr por el exterior de los conos. El entrenador observa a su practicante y cuenta el número de vueltas que realiza. A cada minuto el profesor suena el silbato y grita “un minuto”, “dos minutos”, “tres minutos”. Los practicantes que tienen como reto tres minutos detienen la carrera, y van hasta el profesor para tomar sus pulsaciones. Los demás practicantes siguen corriendo hasta que el maestro señale “cuatro minutos”.

Finalización: la tarea termina el momento en que el practicante alcanza el reto escogido, que puede ser tres o cuatro minutos. En este momento, el practicante toma las pulsaciones y las anota en su ficha didáctica, así como los demás criterios de la ficha que es responsabilidad del entrenador analizar: el ritmo de la carrera (lento, medio o rápido); si la carrera fue constante o si hubo estirones; el número de vueltas realizadas; y si hizo “paradas” (andar o detenerse). Cuando todos los practicantes terminan de anotar en sus fichas, el practicante se convierte en entrenador, y el nuevo practicante se prepara para empezar a correr en el momento que el profesor suene el silbato.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros. La cancha de baloncesto mide veinte por diez metros y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

- las dos canchas tienen una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- alrededor del terreno están distribuidos once conos dispuestos de manera circular, para delimitar el espacio para la carrera.

- cada pareja se coloca al lado de uno de los conos. El entrenador se sienta al lado de su correspondiente cono (en la parte de dentro de los conos para no ser atropellado), y el practicante tiene como punto de salida y llegada su cono.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha didáctica del tema “Aguantar Corriendo” pegada en su cuaderno, en la que deben apuntar: su reto (el tiempo de carrera que creen que son capaces de llevar a cabo); la fecha; el número de vueltas; si hubo las paradas; la pulsación antes de correr, y al final; el ritmo de la carrera (lento, medio, rápido); y si la carrera fue constante o con tirones.

- once conos pequeños fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde). Los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar los minutos de carrera: va avisando a los participantes.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- en el aula antes de empezar la unidad didáctica, el profesor: explica la actividad “Aguantar corriendo”, correspondiente al tema que lleva el mismo nombre; distribuye y explica la ficha didáctica; y a tomar las pulsaciones en el cuello y puño, y el alumnado practica.

- el alumnado (excepto los dos alumnos nuevos) conocía la actividad de los cursos anteriores: las chicas se quejan y los chicos celebran.

- el alumnado se organiza en parejas el inicio de la clase. El profesor explica que les deja escoger la pareja, con la condición de que los dos alumnos nuevos no estén juntos, ya que no conocen la actividad de los años anteriores.

- las parejas están compuestas por las mismas personas en toda la sesión, es decir, en los dos retos de la actividad “Aguantar corriendo”.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” y “entrenador”. El entrenador debe observar el ritmo de la carrera, y si es constante o con estirones; el número de vueltas realizadas; y si el practicante hizo “paradas” (andar o detenerse). Además, el entrenador puede corregir el atleta caso considera necesario, por ejemplo si no está respirando correctamente; o si mueve los brazos insuficientemente; etc.

Sexo: mixto. El profesor permite que el alumnado se organice en parejas, de manera que todas las parejas son formadas por personas del mismo sexo: chicas con chicas, y chicos con chicos.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es parte de la actividad principal de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para esta tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

- cada persona decide su “reto”, es decir cuánto tiempo se propone a correr sin parar. Las posibilidades que el profesor ofrece son tres o cuatro minutos, y casi la totalidad de los alumnos y alumnas han decidido por el reto máximo, o sea cuatro minutos.

- al terminar del correr, el practicante toma sus pulsaciones y se sienta al lado de su entrenador para anotarla en la ficha didáctica, así como los demás criterios de la ficha que analiza el entrenador.

- al final de la sesión, en el salón, el alumnado se sienta en semicírculo a pedido del maestro para anotar en su ficha didáctica: si ha superado cada uno de sus retos (sí o no); y cómo se siente. El profesor solicita a los alumnos y alumnas que tienen el mismo cuaderno de educación física de los años anteriores, que comparen con los resultados de hoy.

Unidad Didáctica: “Aguantar corriendo” (9). Por cuestiones meteorológicas, esta unidad didáctica es intercalada con la de “Estrategias” (10).

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: espacio a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	JUEZ (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Corre en solitario - Es observado por el entrenador, que presta atención en los criterios que le corresponde 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante, fijándose principalmente en los criterios establecidos por el juez profesor 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa los practicantes y entrenadores
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Corre alrededor de un terreno liso, que están distribuidos once conos y dispuestos de manera circular - El cono correspondiente a su pareja es el punto de salida y llegada de la carrera 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en el terreno liso, al lado del cono correspondiente a su pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en el terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Establece el tiempo de carrera que va hacer (3 ó 4 minutos), y se adecua al mismo - Empieza a correr el momento que el juez profesor suena el silbato - Detiene la carrera cuando cumple el tiempo que se ha propuesto como reto (el juez va avisando) - Se convierte en entrenador después que todos practicantes acaban de anotar su rendimiento en la ficha al final del reto máximo (4 minutos); y el que era entrenador se convierte en practicante 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ser practicante - Se convierte en practicante después que todos los que hacían practicantes acaban de anotar su rendimiento en la ficha al final del reto máximo (4 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez profesor en toda la actividad - Marca los minutos y va avisando a los practicantes
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un cronómetro para marcar el tiempo

Nº: 247

Fecha: 30/04/2010

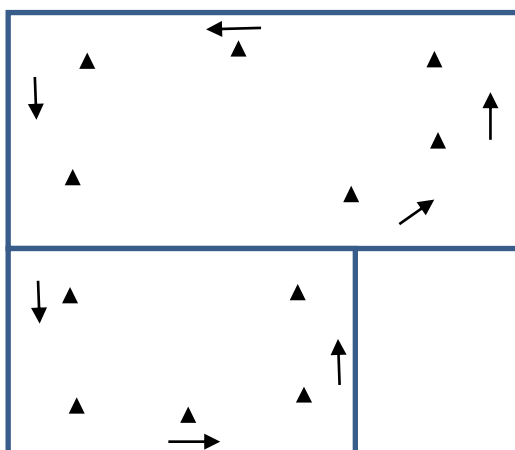
AGUANTAR CORRIENDO (RETO MÁXIMO 7 MINUTOS)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas sentados toman sus pulsaciones, y las anotan en la ficha didáctica que disponen. Cada participante decide por su nuevo “reto”, es decir, el tiempo de carrera que cree ser capaz de llevar a cabo (las posibilidades son cuatro, cinco, seis o siete minutos), y apunta en la ficha didáctica. Terminada esta acción, el alumnado se organiza en parejas, y se sale al patio. El espacio para la actividad es un terreno liso, que es la unión de dos canchas (polideportiva y baloncesto) con una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. Alrededor de este espacio están distribuidos once conos, dispuestos de manera circular. Cada pareja se coloca al lado de uno de los conos: uno va a ser practicante y el otro entrenador. El entrenador se sienta al lado de su correspondiente cono, y el practicante se prepara para empezar a correr. El profesor dispone de un cronómetro.

Desarrollo: los practicantes empiezan a correr en el momento que el profesor suena el silbato. La tarea consiste en correr por el exterior de los conos. El entrenador observa el practicante y cuenta el número de vueltas que realiza. A cada minuto el profesor suena el silbato y grita “un minuto”, “dos minutos”, “tres minutos”, “cuatro minutos”. Los practicantes que tienen como reto cuatro minutos detienen la carrera, y van hasta el profesor para tomar sus pulsaciones. Los demás siguen corriendo hasta que el maestro señale el reto establecido por cada practicante.

Finalización: la tarea termina en el momento que el practicante alcanza el reto escogido, que puede ser cuatro, cinco, seis o siete minutos. En este momento, el practicante toma las pulsaciones y las anota en su ficha didáctica, así como los demás criterios de la ficha que es responsabilidad del entrenador analizar: el ritmo de la carrera (lento, medio o rápido); si la carrera fue constante o si hubo estirones; el número de vueltas realizadas; y si hizo “paradas” (andar o detenerse). Cuando todos los practicantes terminan de anotar en sus fichas, el practicante se convierte en entrenador, y el nuevo practicante se prepara para empezar a correr en el momento que el profesor suene el silbato.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros. La cancha de baloncesto mide veinte por diez metros y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

- las dos canchas tienen una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- alrededor del terreno están distribuidos once conos dispuestos de manera circular, para delimitar el espacio para la carrera.

- cada pareja se coloca al lado de uno de los conos. El entrenador se sienta al lado de su correspondiente cono (en la parte de dentro de los conos para no ser atropellado), y el practicante tiene como punto de salida y llegada su cono.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha didáctica del tema “Aguantar Corriendo” pegada en su cuaderno, en la que deben apuntar: su reto (el tiempo de carrera que creen que son capaces de llevar a cabo); la fecha; el número de vueltas; si hubo las paradas; la pulsación antes de correr, y al final; el ritmo de la carrera (lento, medio, rápido); y si la carrera fue constante o con tirones.

- once conos pequeños fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde). Los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar los minutos de carrera: va avisando a los participantes.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica la actividad en el aula, antes de empezar la nueva unidad didáctica. Además el alumnado la conocía de los cursos anteriores.

- el alumnado se organiza en parejas el inicio de la clase. El profesor explica que les deja escoger la pareja, con la condición de que los dos alumnos nuevos no estén juntos, ya que no conocen la actividad de los años anteriores.

- las parejas están compuestas por las mismas personas en toda la sesión, es decir, en los dos retos de la actividad “Aguantar corriendo”.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” y “entrenador”. El entrenador debe observar el ritmo de la carrera, y si es constante o con estirones; el número de vueltas realizadas; y si el practicante hizo “paradas” (andar o detenerse). Además, el entrenador puede corregir el atleta caso considera necesario, por ejemplo si no está respirando correctamente; o si mueve los brazos insuficientemente; etc.

Sexo: mixto. El profesor permite que el alumnado se organice en parejas, de manera que todas las parejas son formadas por personas del mismo sexo: chicas con chicas, y chicos con chicos.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es parte de la actividad principal de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente dieciocho minutos para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase de educación física.

- cada persona decide su “reto”, es decir cuánto tiempo se propone a correr sin parar. Las posibilidades que el profesor ofrece son cuatro, cinco, seis o siete minutos, y casi la totalidad de los alumnos y alumnas han decidido por el reto máximo, o sea siete minutos.

- al terminar del correr el practicante toma sus pulsaciones, y se sienta al lado de su entrenador para anotarla en la ficha didáctica, así como los demás criterios de la ficha que analiza su entrenador.

- al final de la sesión en el salón, el alumnado se sienta en semicírculo a pedido del maestro para anotar en su ficha didáctica: si ha superado cada uno de sus retos (sí o no); y cómo se siente. El profesor solicita a los alumnos y alumnas que tienen el mismo cuaderno de educación física de los años anteriores, que comparen con los resultados de hoy.

Unidad Didáctica: “Aguantar corriendo” (9). Por cuestiones meteorológicas, esta unidad didáctica es intercalada con la de “Estrategias” (10).

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: espacio a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	JUEZ (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Corre en solitario - Es observado por el entrenador, que presta atención en los criterios que le corresponde 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante, fijándose principalmente en los criterios establecidos por el juez profesor 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa los practicantes y entrenadores
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un terreno liso - Corre alrededor de un terreno liso, que están distribuidos once conos y dispuestos de manera circular - El cono correspondiente a su pareja es el punto de salida y llegada de la carrera 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en el terreno liso, al lado del cono correspondiente a la pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en el terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Establece el tiempo de carrera que va hacer (4, 5, 6 ó 7 minutos), y se adecua al mismo - Empieza a correr el momento que el juez profesor suena el silbato - Detiene la carrera cuando cumple el tiempo que se ha propuesto como reto (el juez va avisando) - Se convierte en entrenador después que todos practicantes acaban de anotar su rendimiento en la ficha al final del reto máximo (7 minutos); y el que era entrenador se convierte en practicante 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ser practicante - Se convierte en practicante después que todos los que hacían practicantes acaban de anotar su rendimiento en la ficha al final del reto máximo (7 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez profesor en toda la actividad - Marca los minutos: va avisando a los practicantes
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un cronometro para marcar el tiempo

Nº: 248

Fecha: 03/05/2010

BALÓN TORRE – TÁCTICAS DE DEFENSA

Situación inicial: el profesor explica las diferentes tácticas de defensa: por persona, zona y mixta. La defensa por persona consiste en que cada jugador de campo se encarga de marcar siempre el mismo jugador de campo adversario, desplazándose por todo el terreno. En la táctica por zona, cada jugador es responsable de defender una zona del terreno. La estrategia mixta funciona igual que por zona, pero un jugador de campo se encarga de marcar a un jugador de campo adversario, por suponer que genere más peligro atacando. El maestro divide los veintiuno alumnos y alumnas al azar en tres equipos, con siete jugadores cada uno. El alumnado tiene tres minutos para decidir con su equipo la táctica de defensa que será aplicada. Dos equipos se colocan en el terreno de juego, y un equipo se sienta en un lateral del terreno y dispone de una pizarra para seguir discutiendo las estrategias del equipo. El terreno de juego es liso, mide aproximadamente veinticinco por diez metros, y posee pequeños conos uno al lado de otro formando un rectángulo de veinte por ocho metros. Cada equipo se organiza en un jugador torre y seis jugadores de campo. Los jugadores torre se colocan en cada uno de los extremos del terreno de juego: detrás de los conos en un área de dos metros y medio y diez metros de ancho. Los jugadores de campo se colocan en el área del rectángulo, y un jugador del equipo correspondiente al campo de arriba tiene el balón delante de la torre del equipo adversario.

Desarrollo: el juego empieza cuando el jugador de campo que tiene el balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en hacer el balón llegar hasta el jugador torre de su equipo: los jugadores de campo pueden desplazarse libremente intentando desmarcarse de los jugadores adversarios para recibir el balón, y el jugador que tiene el balón no puede desplazarse, debiendo pasarlo a un compañero. El equipo sin balón evita que el otro equipo haga llegar el balón a la torre e intenta recuperar el balón, aplicando la táctica de defensa decidida (por persona, zona o mixta). Si el balón sale del espacio delimitado por los conos en cualquiera de las laterales o toca el techo del salón: saca el balón un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si el balón sale al fondo saca el jugador torre. Si un jugador de campo lanza el balón al jugador torre de su equipo y este lo agarra sin dejarlo caer en el suelo, es punto para el equipo: sacará un jugador del otro equipo delante de la torre y seguirán el juego.

Finalización: el profesor marca el final del juego a los dos minutos de su inicio, y rotan los equipos: el que está en el “campo de abajo” se sienta; el que está en el “campo de arriba” pasa al de abajo; y el equipo que descansaba y elaboraba estrategias en la pizarra entra en el “campo de arriba”. El profesor no suma los puntos, y los cambios son independientes del resultado de los partidos. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el profesor explica al alumnado que en la clase de hoy tocaría continuar con el tema “Aguantar corriendo”, pero no se puede salir al patio porque hace frío y llueve; por tanto jugarán al Balón torre en el salón (correspondiente a la unidad didáctica “Estrategias”).
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- en el suelo del salón están dispuestos aproximadamente treinta conos, formando un rectángulo, para delimitar el espacio de juego y el área del jugador torre: a un metro de la pared de las dos laterales del salón, a dos metros y medio de la pared del fondo de un lado, y del escenario de otro.

Objeto: - un balón medicinal azul con un diámetro aproximado de diez centímetros, perteneciente al colegio.

Material de apoyo: - chalecos rojos, azules y amarillos para diferenciar los tres equipos, también pertenecientes al colegio.

- treinta conos pequeños colocados en el suelo uno para delimitar el terreno del juego y el área del jugador torre. Los conos son fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde); tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.
- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar el tiempo de cada juego.
- una pizarra blanca con ruedas: los equipos que descansan la utilizan para elaborar sus estrategias de defensa.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria divididos en tres equipos, con siete jugadores cada uno.

- los equipos son escogidos al azar, según el orden que están sentados en el semicírculo el inicio de la clase: el profesor reparte los chalecos rojos, azules y amarillos en esta secuencia.
- dos equipos juegan, mientras un equipo descansa y elabora sus estrategias de defensa, y van cambiando: todos los equipos juegan con todos varias veces.
- los participantes de cada equipo resuelven conjuntamente en la elaboración de sus estrategias de defensa: se colocan de acuerdo en relación a táctica que será aplicada; reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona), entre los componentes del equipo.
- en todos los equipos, los participantes van revezando a cada juego el jugador torre, sin que el profesor les proponga o requiera. Es decir, el alumnado se organiza de manera autónoma para que todas las personas puedan ser torre al menos en un juego, no importando si es más o menos habilidosa para ejecutar este rol, que es fundamental para el éxito del equipo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad principal de la primera sesión de la unidad didáctica “Estrategias”

- son destinados aproximadamente **treinta y cinco minutos** para la tarea, de los sesenta de la clase de educación física.

- la duración de cada juego es dos minutos y es el profesor que marca el final, para cambiar los equipos: el que tenía el jugador torre en el campo de arriba pasa al de abajo, el que estaba en el campo de abajo descansa y el que descansaba entra en el campo de arriba.

- los cambios son independientes de los resultados de los partidos.

- el profesor no suma los puntos, aunque gran parte del alumnado sí.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10). Por cuestiones meteorológicas, esta unidad didáctica es intercalada con la de “Aguantar corriendo” (9). El maestro explica que tiene programado para el tercer trimestre tres unidades didácticas diferentes (“Aguantar corriendo”, “Estrategias” y “Orientación”), y que la única que se puede hacer “dentro” es la de “Estrategias”, jugando al Balón torre en el salón en lugar del Balonmano en la cancha polideportiva del patio.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

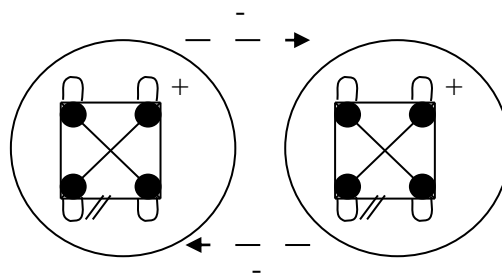
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

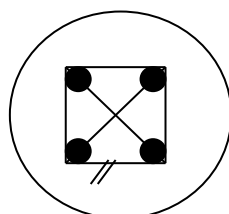
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: cooperativa

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	JUGADOR TORRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los jugadores de campo y torre de su equipo- Se opone a los jugadores de campo y torre del otro equipo- Elabora estrategias de defensa con los jugadores de campo y jugador torre de su equipo	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los jugadores de campo y torre de su equipo- Se opone a los jugadores de campo y jugador torre del otro equipo- Elabora estrategias de defensa con los jugadores de campo de su equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza por el terreno de juego, y no puede entrar en el área de los jugadores torre- Se desmarca de los jugadores de campo adversarios, para poder recibir el balón (equipo con balón)- Marca los jugadores de campo adversarios, intentando quitarles el balón o evitar que lo pase/reciban	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza en su área para recibir el balón, intentando desmarcarse de los jugadores de campo adversarios, que están delante de los conos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es jugador de campo en todo el juego y puede convertir en jugador torre el/los próximo (s) juego (s)	<ul style="list-style-type: none">- Es jugador torre en todo el juego, y puede convertirse en jugador de campo el próximo juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Pasa el balón a sus compañeros de equipo con la intención de hacerlo llegar en el jugador torre del mismo equipo- Lanza el balón para el jugador torre- Intenta quitar el balón de los jugadores de campo del otro equipo	<ul style="list-style-type: none">- Intenta agarrar el balón cuando lo lanzan los jugadores de campo de su equipo, para marcar un punto

Nº: 249

Fecha: 07/05/2010

BALÓN TORRE - TÁCTICAS DE DEFENSA Y ATAQUE (CON ENTRENADOR)

Situación inicial: en la clase anterior, el profesor explica las tácticas de defensa por persona, zona y mixta. La defensa por persona consiste en que cada jugador de campo se encarga de marcar siempre el mismo jugador de campo adversario, desplazándose por todo el terreno. En la táctica por zona, cada jugador es responsable de defender una zona del terreno, donde deberá permanecer. La estrategia mixta funciona igual que por zona, pero un jugador de campo se encarga de marcar a un jugador de campo adversario, por suponer que genere más peligro atacando. El inicio de la clase de hoy, el profesor explica en la pizarra las tácticas de ataque, en relación a la colocación de los jugadores de campo y circulación del balón; así como las leyendas a ser utilizadas para la representación gráfica en la elaboración de las estrategias (y el alumnado copia en sus cuadernos). El maestro divide los veintidós alumnos y alumnas en tres equipos: dos equipos con siete jugadores cada uno, y un equipo con ocho. Los equipos (amarillo, azul y rojo) se reúnen para decidir quién será el entrenador, es decir el jugador responsable de elaborar las tácticas de defensa y ataque del equipo; así como explicarlas y debatirlas con los demás jugadores. Dos equipos se colocan en el terreno de juego, y un equipo se sienta en un lateral del terreno (y el entrenador sigue explicando las tácticas). El terreno de juego es liso, mide aproximadamente veinticinco por diez metros, y posee pequeños conos uno al lado de otro formando un rectángulo de veinte por ocho metros. Cada equipo se organiza en un jugador torre y seis jugadores de campo. Los jugadores torre se colocan en cada uno de los extremos del terreno de juego: detrás de los conos en un área de dos metros y medio y diez metros de ancho. Los jugadores de campo se colocan en el área del rectángulo, y un jugador del equipo correspondiente al campo de arriba tiene el balón delante de la torre del equipo adversario.

Desarrollo: el juego empieza cuando el jugador de campo que tiene el balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en hacer el balón llegar hasta el jugador torre de su equipo, utilizando la táctica de ataque decidida en relación a la colocación y desplazamiento de los jugadores de campo, y circulación del balón. El jugador que tiene el balón no puede desplazarse, debiendo pasarlo a un compañero. El equipo sin balón evita que el otro equipo haga llegar el balón a la torre e intenta recuperarlo, aplicando la táctica de defensa decidida (por persona, zona o mixta). Si el balón sale del espacio delimitado por los conos en cualquiera de las laterales o toca el techo del salón: saca el balón un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si el balón sale al fondo saca el jugador torre. Si un jugador de campo lanza el balón al jugador torre de su equipo y este lo agarra sin dejarlo caer en el suelo, es punto para el equipo: sacará un jugador del otro equipo delante de la torre y seguirán el juego. El profesor interrumpe el juego diversas veces para comentar la circulación del balón, la colocación de los jugadores en el ataque y/o defensa, etc.

Finalización: el profesor marca el final del juego a los dos minutos de su inicio, y rotan los equipos: el equipo que está en el “campo de abajo” se sienta; el que está en el “campo de arriba” pasa al “campo de abajo”; y el equipo que descansaba y elaboraba estrategias entra en el “campo de arriba”. El profesor no suma los puntos, y los cambios

son independientes del resultado de los partidos. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el profesor explica que seguirán la clase de hoy con el Balón torre en el salón, porque así como en la clase anterior no se puede salir al patio por el frío y la lluvia para el “Aguantar corriendo”.
- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- en el suelo del salón están dispuestos aproximadamente treinta conos, formando un rectángulo, para delimitar el espacio de juego y el área del jugador torre: a un metro de la pared de las dos laterales del salón, a dos metros y medio de la pared del fondo de un lado, y del escenario de otro.

Objeto: - un balón medicinal azul con un diámetro aproximado de diez centímetros, perteneciente al colegio.

Material de apoyo: - chalecos rojos, azules y amarillos para diferenciar los tres equipos, pertenecientes al colegio.

- treinta conos pequeños colocados en el suelo uno para delimitar el terreno del juego y el área del jugador torre. Los conos son fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde); tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.
- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar el tiempo de cada juego.
- todos los alumnos y alumnas disponen de sus cuadernos de educación física, aunque solamente el entrenador de cada equipo lo utiliza para elaborar las tácticas, y explicarlas a sus compañeros de equipo (antes de empezar el primer partido y en los descansos correspondientes a su equipo).

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, divididos en tres equipos: dos con siete jugadores cada uno, y un equipo con ocho.

- el maestro distribuye los chalecos rojos, azules y amarillos al alumnado, que está sentado en el semicírculo el inicio de la clase, intercalando los colores. Primero reparte los chalecos entre los chicos más “habilidosos”, luego a los demás chicos y las chicas, y por último al alumnado menos “habilidoso”. Por tanto, los equipos son escogidos por el **profesor**, con la intención que sean equilibrados, es decir, que tengan el mismo nivel competitivo.
- cada equipo se pone de acuerdo en relación a quién será el entrenador, es decir el alumno o alumna responsable de elaborar las tácticas del equipo.
- el entrenador decide las tácticas de ataque (las zonas y circulación del balón) y defensa (si por persona, zona o mixta) del equipo; reparte las diferentes posiciones (si

defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona) entre los componentes; y decide quién será el jugador torre.

- dos equipos juegan mientras uno descansa (y debate las tácticas), y van cambiando: todos los equipos juegan con todos varias veces.

- el profesor detiene/interrumpe el juego diversas veces para comentar las tácticas, la circulación del balón, etc.

- en todos los equipos, los participantes van revezando a cada juego el jugador torre, sin que el profesor les proponga o requiera. Es decir, el alumnado se organiza de manera autónoma para que todas las personas puedan ser torre al menos en un juego, no importando si es más o menos habilidosa para ejecutar este rol, que es fundamental para el éxito del equipo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad principal de la segunda clase de la unidad didáctica “Estrategias”.

- son destinados aproximadamente **treinta y cinco minutos** para la tarea motriz, de los sesenta de la clase de educación física.

- la duración de cada juego es dos minutos y es el profesor que marca el final, para cambiar los equipos: el que tenía el jugador torre en el campo de arriba pasa al de abajo, el que estaba en el campo de abajo descansa y el que descansaba entra en el campo de arriba.

- los cambios son independientes de los resultados de los partidos.

- el profesor no suma los puntos, aunque gran parte del alumnado sí.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10). Por cuestiones meteorológicas, esta unidad didáctica es intercalada con la de “Aguantar corriendo” (9). El maestro explica que tiene programado para el tercer trimestre tres unidades didácticas diferentes (“Aguantar corriendo”, “Estrategias” y “Orientación”), y que la única que se puede hacer “dentro” es la de “Estrategias”, jugando al Balón torre en el salón, en lugar del Balonmano en la cancha polideportiva del patio.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

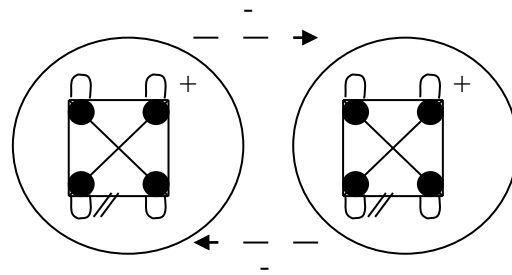
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

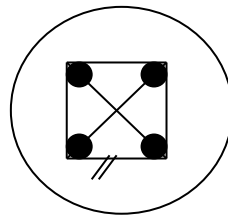
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: cooperativa

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	JUGADOR TORRE	JUGADOR ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y torre de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y torre del otro equipo - Aplica las tácticas de ataque y defensa, elaboradas por el jugador entrenador de su equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y torre de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y jugador torre del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede ser jugador de campo o jugador campo - Decide las tácticas de ataque del equipo (zonas y circulación del balón) - Decide las tácticas de defensa del equipo (si por persona, zona o mixta) - Reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona) entre los componentes - Decide quién será el jugador torre
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego, y no puede entrar en el área de los jugadores torre - Se desmarca de los jugadores de campo adversarios, para poder recibir el balón (equipo con balón) - Marca los jugadores de campo adversarios, intentando quitarles el balón o evitar que lo pase/reciban 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en su área para recibir el balón, intentando desmarcarse de los jugadores de campo adversarios, que están delante de los conos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el espacio según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o jugador torre
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador de campo todo el juego y puede convertirse en jugador torre en el/los próximo (s) juego (s) 	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador torre todo el juego, y puede convertirse en jugador de campo en el próximo juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador entrenador en toda la actividad (de esta sesión) - Es jugador entrenador, al mismo tiempo que jugador de campo o jugador torre
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa el balón a sus compañeros de equipo con la intención de hacerlo llegar en el jugador torre del mismo equipo - Lanza el balón para el jugador torre - Intenta quitar el balón de los jugadores de campo del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón cuando lo lanzan los jugadores de campo de su equipo, para marcar un punto 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el balón según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o jugador torre - Dispone de su cuaderno de educación física para elaborar, y explicar las tácticas a su equipo: representa gráficamente utilizándose de las leyendas aprendidas anteriormente

Nº: 250

Fecha: 10/05/2010

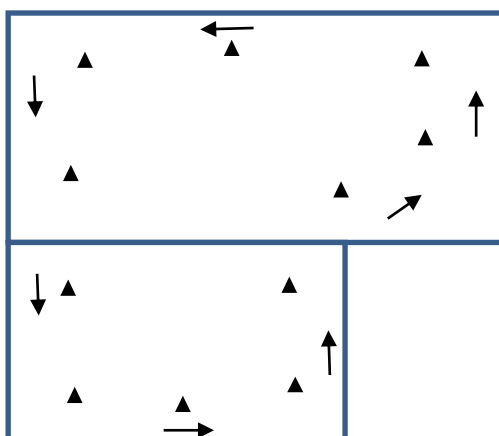
AGUANTAR CORRIENDO (RETO MÁXIMO 14 MINUTOS)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas sentados toman sus pulsaciones, y las anotan en la ficha didáctica que disponen. Cada participante decide por su nuevo “reto”, es decir el tiempo de carrera que cree ser capaz de llevar a cabo (las posibilidades ofrecidas por el profesor son de cinco hasta catorce minutos), y apunta en la ficha didáctica. Terminada esta acción, el alumnado se organiza en parejas, y se sale al patio. El espacio para la actividad es un terreno liso, que es la unión de dos canchas (polideportiva y baloncesto) con una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados. Alrededor de este espacio están distribuidos once conos, dispuestos de manera circular. Cada pareja se coloca al lado de uno de los conos: uno va a ser practicante, y el otro entrenador. El entrenador se sienta al lado de su correspondiente cono, y el practicante se prepara para empezar a correr. El profesor dispone de un cronómetro.

Desarrollo: los practicantes empiezan a correr en el momento que el profesor suena el silbato. La tarea consiste en correr por el exterior de los conos. El entrenador observa el practicante y cuenta el número de vueltas que realiza. A cada minuto el profesor suena el silbato y grita “un minuto”, “dos minutos”, “tres minutos”, “cuatro minutos”, “cinco minutos”, etc. Los practicantes que tienen como reto cinco minutos detienen la carrera, y van hasta el profesor para tomar sus pulsaciones. Los demás siguen corriendo hasta que el maestro señale el reto establecido por cada practicante.

Finalización: la tarea termina el momento en que el practicante alcanza el reto escogido, que puede ser cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once, doce, trece, catorce minutos. En este momento, el practicante toma las pulsaciones y las anota en su ficha didáctica, así como los demás criterios de la ficha que es responsabilidad del entrenador analizar: el ritmo de la carrera (lento, medio o rápido); si la carrera fue constante o si hubo estirones; el número de vueltas realizadas; y si hizo “paradas” (andar o detenerse). Cuando todos los practicantes terminan de anotar en sus fichas, el practicante se convierte en entrenador, y el nuevo practicante se prepara para empezar a correr el momento en que el profesor suene el silbato.

Descripción gráfica:



Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros. La cancha de baloncesto mide veinte por diez metros y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

- las dos canchas tienen una superficie total de aproximadamente 620 metros cuadrados.

- alrededor del terreno están distribuidos once conos dispuestos de manera circular, para delimitar el espacio para la carrera.

- cada pareja se coloca al lado de uno de los conos. El entrenador se sienta al lado de su correspondiente cono (en la parte de dentro de los conos para no ser atropellado), y el practicante tiene como punto de salida y llegada su cono.

Objeto:

Material de apoyo: - cada alumno y alumna tiene una ficha didáctica del tema “Aguantar Corriendo” pegada en su cuaderno, en la que deben apuntar: su reto (el tiempo de carrera que creen que son capaces de llevar a cabo); la fecha; el número de vueltas; si hubo las paradas; la pulsación antes de correr, y al final; el ritmo de la carrera (lento, medio, rápido); y si la carrera fue constante o con tirones.

- once conos pequeños fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde). Los conos tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar los minutos de carrera: va avisando a los participantes.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el profesor explica la actividad en el aula, en la sesión antes de empezar la unidad didáctica. Además el alumnado la conocía de los cursos anteriores.

- el alumnado se organiza en parejas el inicio de la clase para realizar la actividad “Aguantar corriendo”.

- los dos roles que intercambia la pareja a cada turno son: “atleta” y “entrenador”. El entrenador debe observar el ritmo de la carrera, y si es constante o con estirones; el número de vueltas realizadas; y si el practicante hizo “paradas” (andar o detenerse). Además, el entrenador puede corregir el atleta caso considera necesario, por ejemplo si no está respirando correctamente; o si mueve los brazos insuficientemente; etc.

Sexo: mixto. El profesor permite que el alumnado se organice en parejas, de manera que todas las parejas son formadas por personas del mismo sexo: chicas con chicas, y chicos con chicos.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad principal de una clase de educación física.

- son destinados aproximadamente **treinta y seis minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase de educación física.

- cada persona decide su “reto”, es decir cuánto tiempo se propone a correr sin parar. Las posibilidades que el profesor ofrece son cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once, doce, trece y catorce minutos.

- al terminar del correr el practicante toma sus pulsaciones, y se sienta al lado de su entrenador para anotarla en la ficha didáctica, así como los demás criterios de la ficha que analiza su entrenador.

- al final de la sesión en el salón, el alumnado se sienta en semicírculo a pedido del maestro para anotar en su ficha didáctica: si ha superado cada uno de sus retos (sí o no); y cómo se siente.

Unidad Didáctica: “Aguantar corriendo” (9). Por cuestiones meteorológicas, esta unidad didáctica es intercalada con la de “Estrategias” (10).

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: espacio a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ENTRENADOR	JUEZ (PROFESOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Corre en solitario - Es observado por el entrenador, que presta atención en los criterios que le corresponde 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el practicante, fijándose principalmente en los criterios establecidos por el juez profesor 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa los practicantes y entrenadores
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Corre alrededor de un terreno liso, en que están distribuidos once conos, dispuestos de manera circular - El cono correspondiente a su pareja es el punto de salida y llegada de la carrera 	<ul style="list-style-type: none"> - Está sentado en el terreno liso, al lado del cono correspondiente a su pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en el terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Establece el tiempo de carrera que va hacer (5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 ó 14 minutos), y se adecua al mismo - Empieza a correr en el momento que el juez profesor suena el silbato - Detiene la carrera cuando cumple el tiempo que se ha propuesto como reto (el juez va avisando) - Se convierte en entrenador después que todos practicantes acaban de anotar su rendimiento en la ficha al final del reto máximo (14 minutos); y el que era entrenador se convierte en practicante 	<ul style="list-style-type: none"> - Es entrenador mientras es el turno de su pareja ser practicante - Se convierte en practicante después que todos los que hacían practicantes acaban de anotar su rendimiento en la ficha al final del reto máximo (14 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez profesor en toda la actividad - Marca los minutos: va avisando a los practicantes
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un cronometro para marcar el tiempo

Nº: 251

Fecha: 14/05/2010; 24/05/2010

PASES CON EL BALÓN EN GRUPOS (ANTES DE EMPEZAR LOS JUEGOS)

Situación inicial: el maestro organiza los veintiuno alumnos y alumnas en cuatro grupos: tres con cinco participantes, y uno con seis (para los juegos con balón). Cada grupo se coloca en círculo en un campo de cada cancha del patio del colegio: polideportiva y baloncesto. La cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral. Cada grupo dispone de un balón de balonmano tamaño 1.

Desarrollo: cada grupo comienza la tarea de forma autónoma, en el momento que el practicante que tiene el balón lo pasa o un compañero. La tarea consiste en realizar pases con el balón entre los practicantes del equipo, que están colocados en círculo con un diámetro de cinco metros aproximadamente.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima actividad (los partidos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio para la actividad son las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

- cada grupo ocupa un campo de las dos canchas del patio: se colocan en círculo con un diámetro aproximado de cinco metros, en medio del campo correspondiente.

Objeto: - cuatro balones de balonmano tamaño 1 de color marrón, uno para cada grupo.

- el balón está fabricado de piel o material sintético, y su superficie es opaca y adherente. El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso son: cincuenta centímetros y trescientos gramos.

- los balones pertenecen al colegio, y cuando no son utilizados están guardados en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está dividido en cuatro grupos/equipos: tres con cinco, y uno con seis personas.

- los grupos están compuestos por los mismos participantes que los equipos para los partidos, en que el maestro separa el alumnado en el aula. El profesor va escogiendo los participantes y apuntando sus nombres en la pizarra, abajo del equipo correspondiente (A, B, C o D): primero distribuye a los chicos más “habilidosos”, luego a los demás chicos y las chicas, y por último al alumnado menos “habilidoso”. Por tanto, los equipos son escogidos por el profesor, con la intención que sean equilibrados, es decir, que tengan el mismo nivel competitivo para los partidos de la sesión.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta actividad acontece en dos sesiones de educación física, en los minutos anteriores al inicio de los partidos de ambas las clases.

- son destinados aproximadamente cinco minutos para la actividad, de los sesenta de cada sesión. Sumando un total de **diez minutos** para esta tarea motriz.

- cada grupo comienza la tarea de forma autónoma, en el momento que el alumno o alumna que hace entrenador acaba de explicar las tácticas para los partidos.

- el profesor marca el final de la actividad para empezar los partidos.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación

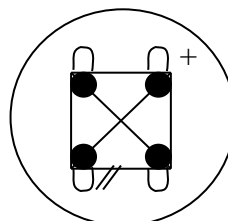
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los demás practicantes de su grupo ejecutando los pases
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Está en círculo con los demás practicantes de su grupo, para realizar los pases
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza la actividad motriz cuando su grupo acaba la discusión de las tácticas para el partido - Es practicante en toda la actividad - Realiza los pases hasta que el profesor finalice la actividad (para empezar los partidos)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza pases con un balón de balonmano tamaño 1, que tiene la superficie opaca y adherente, y una circunferencia de cincuenta centímetros, y pesa trescientos gramos

Nº: 252

Fecha: 14/05/2010; 24/05/2010

JUEGO CON BALÓN

Situación inicial: el maestro organiza los veintiuno alumnos y alumnas en cuatro grupos: tres con cinco participantes, y uno con seis; y cada grupo decide por sorteo quién será el entrenador del equipo. En el patio, los entrenadores elaboran en solitario las tácticas de ataque (colocación por zonas y circulación del balón), y defensa (por persona, zona o mixta); y el profesor va pasando de uno en uno para ayudarles. El entrenador explica las tácticas a sus compañeros en el campo que corresponde a su equipo: dos equipos en la cancha polideportiva, y dos en la cancha de baloncesto. La cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, está dividida transversalmente por una línea central, y dispone de dos porterías con dos metros de altura y tres de anchura, en cada extremo. La cancha de baloncesto está al lado de la polideportiva, mide veinte por diez metros, tiene una línea central que divide transversalmente el terreno, y dispone de cuatro conos con picas. Cada dos conos están a una distancia de dos metros lineales, y representan una portería. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha. Cada equipo se organiza en un portero, y cuatro jugadores de campo (un equipo con cinco jugadores de campo). Los jugadores de campo están esparcidos por su campo; y los porteros disponen de un área, que es equivalente a lo que sería el área de siete metros de balonmano. Para cada partido: un balón de balonmano tamaño 1, que tiene un jugador de campo del equipo designado por el profesor.

Desarrollo: los partidos empiezan simultáneamente, en el momento que el profesor suena el silbato: el jugador de campo que tiene el balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en hacer el balón entrar en la portería adversaria, utilizando la táctica de ataque decidida en relación a la colocación y desplazamiento de los jugadores de campo, y circulación del balón. El jugador que tiene el balón no puede desplazarse, debiendo pasarlo a un compañero. El equipo sin balón evita que el otro equipo haga llegar el balón a la portería e intenta recuperarlo, aplicando la táctica de defensa decidida (por persona, zona o mixta). Los jugadores de campo no pueden entrar en el área de los porteros, y los porteros se mantienen en el área de portería correspondiente. Si el balón sale del terreno, en cualquiera de las laterales, saca el balón un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si el balón sale al fondo saca el portero. Si un jugador lanza el balón a la portería adversaria y el balón entra, sin que el portero consiga evitar, es punto para el equipo: el portero saca el balón, y sigue el juego. En ocasiones, el profesor interrumpe el/los juego (s) para comentar la circulación del balón, la colocación de los jugadores en el ataque y/o defensa, etc.

Finalización: el profesor marca el final del juego a los cinco minutos de su inicio. Los equipos rotan según la lógica establecida por el maestro, es decir: el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha polideportiva, pasa al “campo de abajo” de la misma; el que está en el “campo de abajo”, pasa al “campo de arriba” de la cancha de baloncesto; el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de abajo” de la misma; y el que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de arriba” de la polideportiva. El profesor no suma los puntos, y los cambios son independientes del resultado de los partidos. Sin embargo,

parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio para la actividad son las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, está dividida transversalmente por una línea central, y dispone de dos porterías con dos metros de altura y tres de anchura, en cada extremo.
- la cancha de baloncesto está al lado de la polideportiva, mide veinte por diez metros, tiene una línea central que divide transversalmente el terreno, y dispone de cuatro conos con picas. Cada dos conos están a una distancia de dos metros lineales, y representan una portería. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha.
- cada partido acontece en una cancha, y van rotando según la lógica establecida por el profesor: el equipo que está en el “campo de arriba” en la cancha polideportiva, pasa al “campo de abajo” de la misma; el que está en el “campo de abajo”, pasa al “campo de arriba” de la cancha de baloncesto; el equipo que está en el “campo de arriba” en la cancha de baloncesto, pasa al “campo de abajo” de la misma; y el que está en el campo de arriba de la, pasa al campo de arriba de la cancha polideportiva.

Objeto: - dos balones de balonmano tamaño 1 de color marrón, uno para cada partido.

- el balón está fabricado de piel o material sintético, y su superficie es opaca y adherente. El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso son: cincuenta centímetros y trescientos gramos.
- los balones pertenecen al colegio, y cuando no son utilizados están guardados en el almacén del salón.

Material de apoyo: - chalecos rojos, azules y amarillos para diferenciar los equipos, también pertenecientes al colegio (un equipo no lleva peto, y son los “blancos”).

- el entrenador de cada equipo dispone de una ficha didáctica, que está pegada en su cuaderno de educación física: utiliza para elaborar las tácticas, y explicarlas a sus compañeros de equipo antes de empezar el primer partido.
- cuatro conos pequeños, cada uno con una pica de madera. Cada dos conos representan una portería de la cancha de baloncesto (una de frente a otra, en cada extremo de la cancha). Los conos son fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde); tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.
- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar el tiempo de los juegos.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está dividido en cuatro grupos/equipos: tres con cinco, y uno con seis personas.
- el maestro separa el alumnado en equipos en el aula, antes de bajar al patio. El profesor va escogiendo los participantes y apuntando sus nombres en la pizarra, abajo del equipo correspondiente (A, B, C o D): primero distribuye a los chicos más “habilidosos”, luego a los demás chicos y las chicas, y por último al alumnado menos

“habilitoso”. Por tanto, los equipos son escogidos por el profesor con la intención que sean equilibrados, es decir, que tengan el mismo nivel competitivo.

- cada equipo decide por sorteo quién será el entrenador, es decir el alumno o alumna responsable de elaborar las tácticas del equipo.

- el entrenador decide las tácticas de ataque (las zonas y circulación del balón) y defensa (si por persona, zona o mixta) del equipo; reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona), entre los componentes.

- en todos los equipos, los participantes van revezando a cada juego el portero, sin que el profesor les proponga o requiera. Es decir, el alumnado se organiza de manera autónoma para que todas las personas puedan ser portero/a al menos en un juego, no importando si es más o menos habilidosa para ejecutar este rol.

- los equipos van cambiando según el campo que están (rotación), y todos los equipos juegan con todos varias veces.

- el maestro asiste a los juegos, y en ocasiones interrumpe el juego para comentar las tácticas, la circulación del balón, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad principal de dos sesiones de educación física.

- son destinados aproximadamente veinticinco minutos para este juego, de los sesenta de cada clase. Sumando un total de **cincuenta minutos** para el juego con balón, en esta versión.

- acontecen dos partidos simultáneamente (uno en cada cancha): comienzan y terminan al mismo tiempo.

- la duración de cada juego es cinco minutos: el profesor marca el final, y cambian los equipos independientemente de los resultados de los partidos.

- el profesor no suma los puntos, y los equipos rotan independientemente del resultado de los partidos. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

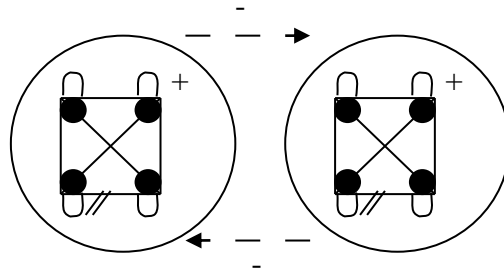
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

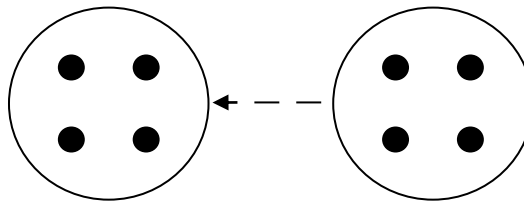
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: material

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	PORTERO	JUGADOR ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y portero de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo - Aplica las tácticas de ataque y defensa, elaboradas por el jugador entrenador de su equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede ser jugador de campo o portero - Decide las tácticas de ataque de su equipo (zonas y circulación del balón); y las tácticas de defensa (si por persona, zona o mixta) - Reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona) entre los participantes de su equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego, y no puede entrar en el área de los porteros - Se desmarca de los jugadores de campo adversarios, para poder recibir el balón - Marca los jugadores de campo adversarios, intentando quitarles el balón o evitar que lo pase/reciban 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede desplazarse por el espacio equivalente al área de 7 metros de balonmano, para mantener la portería a salvo, es decir evitar que el balón entre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el espacio según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o portero
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador de campo en todo el juego, y puede convertirse en portero en el/los próximo (s) juego (s) - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio, y rotan los equipos 	<ul style="list-style-type: none"> - Es portero en todo el juego, y se convierte en jugador de campo en el próximo juego - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio, y rotan los equipos 	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador entrenador en toda la actividad (de esta sesión) - Es jugador entrenador, al mismo tiempo que jugador de campo o portero - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio, y rotan los equipos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa el balón a sus compañeros de equipo con la intención de hacerlo llegar a la portería adversaria - Lanza el balón a la portería adversaria, intentando que el balón entre en la portería - Intenta quitar el balón de los jugadores de campo del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón cuando lo lanzan los jugadores del equipo adversario, para evitar que el balón entre en la portería - Pasa el balón a los jugadores de campo de su equipo, cuando dispone de él 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el balón según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o jugador torre - Dispone de una ficha didáctica en su cuaderno, para elaborar y explicar las tácticas a su equipo

Nº: 253

Fecha: 17/05/2010

PASES CON EL BALÓN EN GRUPOS (ANTES DE EMPEZAR LOS JUEGOS)

Situación inicial: el maestro organiza los veinte alumnos y alumnas en cuatro grupos, con cinco jugadores cada uno (para los juegos con balón). Cada grupo se coloca en círculo en un campo de cada cancha del patio del colegio: polideportiva y baloncesto. La cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral. Cada grupo dispone de un balón de balonmano tamaño 1.

Desarrollo: cada grupo comienza la tarea de forma autónoma, en el momento que el practicante que tiene el balón lo pasa o un compañero. La tarea consiste en realizar pases con el balón entre los practicantes del equipo, que están colocados en círculo con un diámetro de cinco metros aproximadamente.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima actividad (los partidos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

- cada grupo ocupa un campo de las dos canchas del patio: se colocan en círculo con un diámetro aproximado de cinco metros, en medio del campo correspondiente.

Objeto: - cuatro balones de balonmano tamaño 1 de color marrón, uno para cada grupo.

- el balón está fabricado de piel o material sintético, y su superficie es opaca y adherente. El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso son: cincuenta centímetros y trescientos gramos.

- los balones pertenecen al colegio, y cuando no son utilizados están guardados en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veinte alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está dividido en cuatro grupos/equipos, con cinco personas cada uno.

- los grupos/equipos son los mismos de la sesión anterior (sin las personas que faltaron en la clase de hoy), en que el maestro separa el alumnado en equipos en el aula, antes de bajar al patio. El profesor va escogiendo los participantes y apuntando sus nombres en la pizarra, abajo del equipo correspondiente (A, B, C o D): primero distribuye a los chicos más “habilidosos”, luego a los demás chicos y las chicas, y por último al alumnado menos “habilidoso”. Por tanto, los equipos son escogidos por el profesor con la intención que sean equilibrados, es decir, que tengan el mismo nivel competitivo para los partidos de la sesión (que son los mismos participantes de la actividad de pases).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta actividad, con estas características, acontece en una sesión de educación física, en los minutos anteriores al inicio de los partidos.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase de educación física.

- cada grupo comienza la tarea de forma autónoma, en el momento que el alumno o alumna que hace entrenador acaba de explicar las tácticas para los partidos.

- el profesor marca el final de la actividad para empezar los partidos.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación

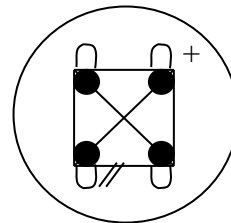
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los demás practicantes de su grupo, ejecutando los pases
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Está en círculo con los demás practicantes de su grupo, para realizar los pases
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza la actividad motriz cuando su grupo acaba la discusión de las tácticas para el partido - Es practicante en toda la actividad - Realiza los pases hasta que el profesor finalice la actividad, para empezar los partidos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza pases con un balón de balonmano tamaño 1, que tiene la superficie opaca y adherente, y una circunferencia de cincuenta centímetros, y pesa trescientos gramos

Nº: 254

Fecha: 17/05/2010

JUEGO CON BALÓN

Situación inicial: el maestro organiza los veinte alumnos y alumnas en cuatro grupos, con cinco participantes cada uno. En tres grupos, hay una participante que está lesionada y disponen de cuatro jugadores; y en el equipo con cinco jugadores, tendrá que descansar una persona diferente en cada juego. El profesor señala que las participantes que están lesionadas serán las entrenadoras de sus equipos; y en el equipo con cinco jugadores el entrenador es escogido por sus participantes. En el patio, los entrenadores en solitario elaboran en sus cuadernos las tácticas de ataque (colocación por zonas y circulación del balón), y defensa (por persona, zona o mixta); y el profesor va pasando de uno en uno para ayudarles. El entrenador explica las tácticas a sus compañeros en el campo que corresponde a su equipo: dos equipos en la cancha polideportiva, y dos en la cancha de baloncesto. La cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, está dividida transversalmente por una línea central, y dispone de dos porterías con dos metros de altura y tres de anchura, en cada extremo. La cancha de baloncesto está al lado de la polideportiva, mide veinte por diez metros, tiene una línea central que divide transversalmente el terreno, y dispone de cuatro conos con picas. Cada dos conos están a una distancia de dos metros lineales, y representan una portería. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha. Cada equipo se organiza en un portero, y cuatro jugadores de campo. Los jugadores de campo están esparcidos por su campo; y los porteros disponen de un área, que es equivalente a lo que sería el área de siete metros de balonmano. Para cada partido: un balón de balonmano tamaño 1, que tiene un jugador de campo del equipo designado por el profesor.

Desarrollo: los partidos empiezan simultáneamente, en el momento que el profesor suena el silbato: el jugador de campo que tiene el balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en hacer el balón entrar en la portería adversaria, utilizando la táctica de ataque decidida en relación a la colocación y desplazamiento de los jugadores de campo, y circulación del balón. El jugador que tiene el balón no puede desplazarse, debiendo pasarlo a un compañero. El equipo sin balón evita que el otro equipo haga llegar el balón a la portería e intenta recuperarlo, aplicando la táctica de defensa decidida (por persona, zona o mixta). Los jugadores de campo no pueden entrar en el área de los porteros, y los porteros se mantienen en el área de portería correspondiente. Si el balón sale del terreno, en cualquiera de las laterales, saca el balón un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si el balón sale al fondo saca el portero. Si un jugador lanza el balón a la portería adversaria y el balón entra, sin que el portero consiga evitar, es punto para el equipo: el portero saca el balón, y sigue el juego. El maestro asiste a los juegos, principalmente los que acontecen en la cancha de baloncesto: motiva a los equipos o jugadores cuando realizan una buena defensa (individual o en equipo); o un ataque eficiente en relación a la circulación del balón, y desplazamiento jugadores, etc.

Finalización: el profesor marca el final del juego a los cinco minutos de su inicio. Los equipos rotan según la lógica establecida por el maestro, es decir: el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha polideportiva, pasa al “campo de abajo” de la misma;

el que está en el “campo de abajo”, pasa al “campo de arriba” de la cancha de baloncesto; el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de abajo” de la misma; y el que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de arriba” de la polideportiva. El profesor no suma los puntos, y los cambios son independientes del resultado de los partidos. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el espacio para la actividad son las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, está dividida transversalmente por una línea central, y dispone de dos porterías con dos metros de altura y tres de anchura, en cada extremo.

- la cancha de baloncesto está al lado de la polideportiva, mide veinte por diez metros, tiene una línea central que divide transversalmente el terreno, y dispone de cuatro conos con picas. Cada dos conos están a una distancia de dos metros lineales, y representan una portería. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha.

- cada partido acontece en una cancha, y van rotando según la lógica establecida por el profesor: el equipo que está en el “campo de arriba” en la cancha polideportiva, pasa al “campo de abajo” de la misma; el que está en el “campo de abajo”, pasa al “campo de arriba” de la cancha de baloncesto; el equipo que está en el “campo de arriba” en la cancha de baloncesto, pasa al “campo de abajo” de la misma; y el que está en el campo de arriba de la, pasa al campo de arriba de la cancha polideportiva.

Objeto: - dos balones de balonmano tamaño 1 de color marrón, uno para cada partido.

- el balón está fabricado de piel o material sintético, y su superficie es opaca y adherente. El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso son: cincuenta centímetros y trescientos gramos.

- los balones pertenecen al colegio, y cuando no son utilizados están guardados en el almacén del salón.

Material de apoyo: - chalecos rojos, azules y amarillos para diferenciar los equipos, también pertenecientes al colegio (un equipo no lleva peto, y son los “blancos”).

- el entrenador de cada equipo dispone de una ficha didáctica, que está pegada en su cuaderno de educación física: utiliza para elaborar las tácticas, y explicarlas a sus compañeros de equipo antes de empezar el primer partido.

- cuatro conos pequeños, cada uno con una pica de madera. Cada dos conos representan una portería de la cancha de baloncesto (una de frente a otra, en cada extremo de la cancha). Los conos son fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde); tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar el tiempo de los juegos.

- Participantes:** - veinte alumnos y alumnas de sexto curso de primaria divididos en cuatro equipos, con cinco personas cada uno. Tres chicas están lesionadas, cada una correspondiente a un equipo, por tanto tres equipos disponen de una jugadora a menos.
- los equipos son los mismos de la sesión anterior (sin las personas que faltaron en la clase de hoy), en que el maestro separa el alumnado en equipos en el aula, antes de bajar al patio. El profesor va escogiendo los participantes y apuntando sus nombres en la pizarra, abajo del equipo correspondiente (A, B, C o D): primero distribuye a los chicos más “habilidosos”, luego a los demás chicos y las chicas, y por último al alumnado menos “habilidoso”. Por tanto, los equipos son escogidos por el profesor con la intención que sean equilibrados, es decir, que tengan el mismo nivel competitivo.
 - en el equipo con cinco jugadores, tiene que descansar una persona a cada juego, y los participantes se colocan de acuerdo en relación a quien será el entrenador.
 - el profesor decide que las participantes que están lesionadas serán las entrenadoras de sus equipos, es decir responsable de elaborar las tácticas del equipo.
 - el entrenador decide las tácticas de ataque (las zonas y circulación del balón) y defensa (si por persona, zona o mixta) del equipo; reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona) entre los componentes.
 - en todos los equipos, los participantes van revezando a cada juego el portero, sin que el profesor les proponga o requiera. Es decir, el alumnado se organiza de manera autónoma para que todas las personas puedan ser portero/a al menos en un juego, no importando si es más o menos habilidosa para ejecutar este rol.
 - los equipos van cambiando según el campo que están (rotación), y todos los equipos juegan con todos varias veces.
 - el maestro asiste a los juegos, principalmente los que acontecen en la cancha de baloncesto: motiva a los equipos o jugadores cuando realizan una buena defensa (individual o en equipo); o un ataque eficiente en relación a la circulación del balón, y desplazamiento jugadores, etc.
 - las tres entrenadoras que no participan de los juegos por estar lesionadas, asisten a su correspondiente equipo: motiva los jugadores, da instrucciones tácticas de ataque y defensa, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad principal de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **veinticinco minutos** para el juego con balón, en esta versión, de los sesenta de la clase de educación física.
- acontecen dos partidos simultáneamente (uno en cada cancha): comienzan y terminan al mismo tiempo.
- la duración de cada juego es cinco minutos: el profesor marca el final, y cambian los equipos independientemente de los resultados de los partidos.
- el profesor no suma los puntos, y los equipos rotan independientemente del resultado de los partidos. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

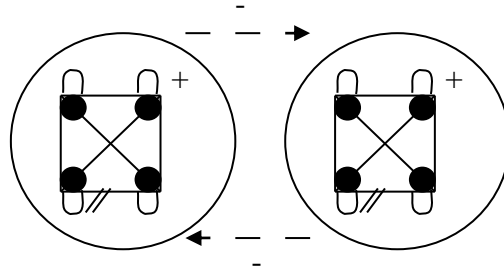
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

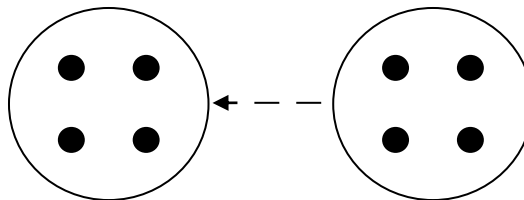
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: material

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	PORTERO	JUGADOR ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y portero de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo - Aplica las tácticas de ataque y defensa, elaboradas por el jugador entrenador de su equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede ser jugador de campo o portero - Decide las tácticas de ataque de su equipo (zonas y circulación del balón); y las tácticas de defensa (si por persona, zona o mixta) - Reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona) entre los participantes de su equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego, y no puede entrar en el área de los porteros - Se desmarca de los jugadores de campo adversarios, para poder recibir el balón - Marca los jugadores de campo adversarios, intentando quitarles el balón o evitar que lo pase/reciban 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede desplazarse por el espacio equivalente al área de 7 metros de balonmano, para mantener la portería a salvo, es decir evitar que el balón entre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el espacio según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o portero
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador de campo en todo el juego, y puede convertirse en portero en el/los próximo (s) juego (s) - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio, y rotan los equipos 	<ul style="list-style-type: none"> - Es portero en todo el juego, y se convierte en jugador de campo en el próximo juego - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio, y rotan los equipos 	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador entrenador en toda la actividad (de esta sesión) - Es jugador entrenador, al mismo tiempo que jugador de campo o portero - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio, y rotan los equipos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa el balón a sus compañeros de equipo con la intención de hacerlo llegar a la portería adversaria - Lanza el balón a la portería adversaria, intentando que el balón entre en la portería - Intenta quitar el balón de los jugadores de campo del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón cuando lo lanzan los jugadores del equipo adversario, para evitar que el balón entre en la portería - Pasa el balón a los jugadores de campo de su equipo, cuando dispone de él 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el balón según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o jugador torre - Dispone de una ficha didáctica en su cuaderno, para elaborar y explicar las tácticas a su equipo

Nº: 255

Fecha: 28/05/2010

PASES CON EL BALÓN EN GRUPOS (ANTES DE EMPEZAR LOS JUEGOS)

Situación inicial: el maestro organiza los veintitrés alumnos y alumnas en cuatro grupos: tres con seis participantes, y uno con cinco (para los juegos con balón). Cada grupo se coloca en círculo en un campo de cada cancha del patio del colegio: polideportiva y baloncesto. La cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral. Cada grupo dispone de un balón de balonmano tamaño 1.

Desarrollo: cada grupo comienza la tarea de forma autónoma, en el momento que el practicante que tiene el balón lo pasa a un compañero. La tarea consiste en realizar pases con el balón entre los practicantes del equipo, que están colocados en círculo con un diámetro aproximado de cinco metros.

Finalización: el profesor marca el final, para pasar a la próxima actividad (los partidos).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, y la cancha de baloncesto mide veinte por diez metros, y está al lado de la polideportiva, ocupando dos tercios de su lateral.

- cada grupo ocupa un campo de las dos canchas del patio: se colocan en círculo con un diámetro aproximado de cinco metros, en medio del campo correspondiente.

Objeto: - cuatro balones de balonmano tamaño 1 de color marrón, uno para cada grupo.

- el balón está fabricado de piel o material sintético, y su superficie es opaca y adherente. El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso son: cincuenta centímetros y trescientos gramos.

- los balones pertenecen al colegio, y cuando no son utilizados están guardados en el almacén del salón.

Material de apoyo:

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está dividido en cuatro grupos/equipos: tres con seis, y uno con cinco personas.

- los grupos están compuestos por los mismos participantes que los equipos para los partidos, en que el maestro separa el alumnado en el aula. El profesor va escogiendo los participantes y apuntando sus nombres en la pizarra, abajo del equipo correspondiente (A, B, C o D): primero distribuye a los chicos más “habilidosos”, luego a los demás chicos y las chicas, y por último al alumnado menos “habilidoso”. Por tanto, los equipos son escogidos por el profesor, con la intención que sean equilibrados, es decir, que tengan el mismo nivel competitivo para los partidos de la sesión.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta actividad, con estas características, acontece en una sesión de educación física, en los minutos anteriores al inicio de los partidos.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase de educación física.

- cada grupo comienza la tarea de forma autónoma, en el momento que el alumno o alumna que hace entrenador acaba de explicar las tácticas para los partidos.

- el profesor marca el final de la actividad para empezar los partidos.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación

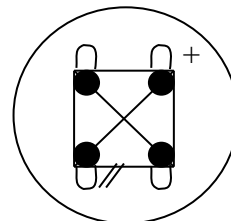
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema de puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los demás practicantes de su grupo ejecutando los pases
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Está en círculo con los demás practicantes de su grupo, para realizar los pases
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza la actividad motriz cuando su grupo acaba con la discusión de las tácticas para el partido - Es practicante en toda la actividad - Realiza los pases hasta que el profesor finalice la actividad, para empezar los partidos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza pases con un balón de balonmano tamaño 1, que tiene la superficie opaca y adherente, y una circunferencia de cincuenta centímetros, y pesa trescientos gramos

Nº: 256

Fecha: 28/05/2010

JUEGO CON BALÓN

Situación inicial: el maestro organiza los veintitrés alumnos y alumnas en cuatro grupos: tres con seis participantes, y uno con cinco; y cada grupo se pone de acuerdo en relación a quién será el entrenador del equipo. Los entrenadores en solitario, elaboran las tácticas de ataque (colocación por zonas y circulación del balón), y defensa (por persona, zona o mixta); y el profesor va pasando de uno en uno para ayudarles. El entrenador explica las tácticas a sus compañeros en el campo que corresponde a su equipo: dos equipos en la cancha polideportiva, y dos en la cancha de baloncesto. La cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, está dividida transversalmente por una línea central. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha: una portería con dos metros de altura y tres de anchura, en un extremo; y dos conos a una distancia de dos metros lineales, representan la otra portería. La cancha de baloncesto está al lado de la polideportiva, mide veinte por diez metros, tiene una línea central que divide transversalmente el terreno, y dispone de cuatro conos con picas. Cada dos conos están a una distancia de dos metros lineales, y representan una portería. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha. Cada equipo se organiza en un portero, y cinco jugadores de campo; y el profesor se coloca de portero en el equipo azul, ya que este equipo tiene un jugador a menos. Los jugadores de campo están esparcidos por su campo; y los porteros disponen de un área, que es equivalente a lo que sería el área de siete metros de balonmano. Para cada partido: un balón de balonmano tamaño 1, que tiene un jugador de campo del equipo designado por el profesor.

Desarrollo: los partidos empiezan simultáneamente, en el momento que el profesor suena el silbato: el jugador de campo que tiene el balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en hacer el balón entrar en la portería adversaria, utilizando la táctica de ataque decidida en relación a la colocación y desplazamiento de los jugadores de campo, y circulación del balón. El jugador que tiene el balón no puede desplazarse, debiendo pasarlo a un compañero. El equipo sin balón evita que el otro equipo haga llegar el balón a la portería e intenta recuperarlo, aplicando la táctica de defensa decidida (por persona, zona o mixta). Los jugadores de campo no pueden entrar en el área de los porteros, y los porteros se mantienen en el área de portería correspondiente. Si el balón sale del terreno, en cualquiera de las laterales, saca el balón un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si el balón sale al fondo saca el portero. Si un jugador lanza el balón a la portería adversaria y el balón entra, sin que el portero consiga evitar, es punto para el equipo: el portero saca el balón, y sigue el juego. El profesor es portero del equipo azul, al mismo tiempo que motiva a los jugadores, sean de su equipo o del adversario, que participan del mismo juego que él, por ejemplo: cuando realizan una buena defensa (individual o en equipo); o un ataque eficiente en relación a la circulación del balón, y desplazamiento jugadores, etc.

Finalización: el profesor marca el final del juego a los tres minutos de su inicio. Los equipos rotan según la lógica establecida por el maestro, es decir: el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha polideportiva, pasa al “campo de abajo” de la misma; el que está en el “campo de abajo”, pasa al “campo de arriba” de la cancha de

baloncesto; el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de abajo” de la misma; y el que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de arriba” de la polideportiva. El profesor no suma los puntos, y los cambios son independientes del resultado de los partidos. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, está dividida transversalmente por una línea central. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha: una portería con dos metros de altura y tres de anchura, en un extremo; y dos conos a una distancia de dos metros lineales, representan la otra portería (por las obras del “Boulevard”).

- la cancha de baloncesto está al lado de la polideportiva, mide veinte por diez metros, tiene una línea central que divide transversalmente el terreno, y dispone de cuatro conos con picas. Cada dos conos están a una distancia de dos metros lineales, y representan una portería. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha.

- cada partido acontece en una cancha, y van rotando según la lógica establecida por el profesor: el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha polideportiva, pasa al “campo de abajo” de la misma; el que está en el “campo de abajo”, pasa al “campo de arriba” de la cancha de baloncesto; el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de abajo” de la misma; y el que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al campo de arriba de la cancha polideportiva.

Objeto: - dos balones de balonmano tamaño 1 de color marrón, uno para cada partido.

- el balón está fabricado de piel o material sintético, y su superficie es opaca y adherente. El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso son: cincuenta centímetros y trescientos gramos.

- los balones pertenecen al colegio, y cuando no son utilizados están guardados en el almacén del salón.

Material de apoyo: - chalecos rojos, azules y amarillos para diferenciar los equipos, también pertenecientes al colegio (un equipo no lleva peto, y son los “blancos”).

- el entrenador de cada equipo dispone de una ficha didáctica, que está pegada en su cuaderno de educación física: utiliza para elaborar las tácticas, y explicarlas a sus compañeros de equipo antes de empezar el primer partido.

- seis conos pequeños, cada uno con una pica de madera. Cada dos conos representan una portería de la cancha de baloncesto (una de frente a otra, en cada extremo de la cancha); y dos conos representan una portería de la cancha polideportiva. Los conos son fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde); tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar el tiempo de los juegos.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está dividido en cuatro grupos/equipos: tres con seis, y uno con cinco personas.

- el profesor participa de los juegos como portero del equipo azul, porque este equipo tiene un jugador a menos.

- el maestro separa el alumnado en equipos en el aula, antes de bajar al patio. El profesor va escogiendo los participantes y apuntando sus nombres en la pizarra, abajo del equipo correspondiente (A, B, C o D): primero distribuye a los chicos más “habilidosos”, luego a los demás chicos y las chicas, y por último al alumnado menos “habilidoso”. Por tanto, los equipos son escogidos por el profesor con la intención que sean equilibrados, es decir, que tengan el mismo nivel competitivo.

- cada equipo se pone de acuerdo en relación a quién será el entrenador, es decir el alumno o alumna responsable de elaborar las tácticas del equipo.

- el entrenador decide las tácticas de ataque (las zonas y circulación del balón) y defensa (si por persona, zona o mixta) del equipo; reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona) entre los componentes.

- con excepción del equipo en que está el profesor de portero, en los demás equipos los participantes van revezando el portero a cada juego, sin que el profesor les proponga o requiera. Es decir, el alumnado se organiza de manera autónoma para que todas las personas puedan ser portero/a al menos en un juego, no importando si es más o menos habilidosa para ejecutar este rol.

- los equipos van cambiando según el campo que están (rotación), y todos los equipos juegan con todos varias veces.

- el profesor es portero del equipo azul, al mismo tiempo que motiva a los jugadores, sean de su equipo o del adversario, que participen del mismo juego que él, por ejemplo: cuando realizan una buena defensa (individual o en equipo); o un ataque eficiente en relación a la circulación del balón, y desplazamiento jugadores, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad principal de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **veinticinco minutos**, de los sesenta de la clase de educación física.

- acontecen dos partidos simultáneamente (uno en cada cancha): comienzan y terminan al mismo tiempo.

- la duración de cada juego es de tres minutos: el profesor marca el final, y cambian los equipos.

- el profesor no suma los puntos, y los equipos rotan independientemente del resultado. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

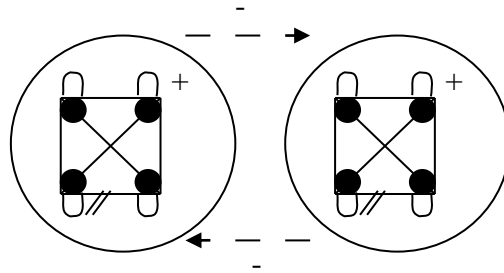
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

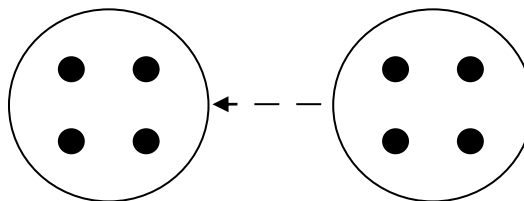
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: material

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	PORTERO	JUGADOR ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y portero de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo - Aplica las tácticas de ataque y defensa, elaboradas por el jugador entrenador de su equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede ser jugador de campo o portero - Decide las tácticas de ataque de su equipo (zonas y circulación del balón); y las tácticas de defensa (si por persona, zona o mixta) - Reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona) entre los participantes de su equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego, y no puede entrar en el área de los porteros - Se desmarca de los jugadores de campo adversarios, para poder recibir el balón - Marca los jugadores de campo adversarios, intentando quitarles el balón o evitar que lo pase/reciban 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede desplazarse por el espacio equivalente al área de 7 metros de balonmano, para mantener la portería a salvo, es decir evitar que el balón entre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el espacio según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o portero
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador de campo en todo el juego, y puede convertirse en portero en el/los próximo (s) juego (s) - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 3 minutos de su inicio, y rotan los equipos 	<ul style="list-style-type: none"> - Es portero en todo el juego, y se convierte en jugador de campo en el próximo juego - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 3 minutos de su inicio, y rotan los equipos 	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador entrenador en toda la actividad (de esta sesión) - Es jugador entrenador, al mismo tiempo que jugador de campo o portero - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 3 minutos de su inicio, y rotan los equipos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa el balón a sus compañeros de equipo con la intención de hacerlo llegar a la portería adversaria - Lanza el balón a la portería adversaria, intentando que el balón entre en la portería - Intenta quitar el balón de los jugadores de campo del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón cuando lo lanzan los jugadores del equipo adversario, para evitar que el balón entre en la portería - Pasa el balón a los jugadores de campo de su equipo, cuando dispone de él 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el balón según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o jugador torre - Dispone de una ficha didáctica en su cuaderno, para elaborar y explicar las tácticas a su equipo

Nº: 257

Fecha: 31/05/2010

JUEGO CON BALÓN

Situación inicial: los equipos están compuestos por los mismos participantes de la clase anterior (sin las dos personas que faltaron hoy), en que el maestro organiza el alumnado en cuatro grupos. Tres equipos tienen cinco jugadores; y un equipo dispone de seis, y habrá que descansar una persona diferente en cada juego. Cada grupo se pone de acuerdo en relación a quién será el entrenador del equipo en la clase de hoy, con la condición que sea una persona que todavía no ha sido entrenadora en las sesiones anteriores. En el patio, los entrenadores elaboran en solitario las tácticas de ataque (colocación por zonas y circulación del balón), y defensa (por persona, zona o mixta); y el profesor va pasando de uno en uno para ayudarles. El entrenador explica las tácticas a sus compañeros en el campo que corresponde a su equipo: dos equipos en la cancha polideportiva, y dos en la cancha de baloncesto. La cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, está dividida transversalmente por una línea central. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha: una portería con dos metros de altura y tres de anchura, en un extremo; y dos conos a una distancia de dos metros lineales, representan la otra portería. La cancha de baloncesto está al lado de la polideportiva, mide veinte por diez metros, tiene una línea central que divide transversalmente el terreno, y dispone de cuatro conos con picas. Cada dos conos están a una distancia de dos metros lineales, y representan una portería. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha. Cada equipo se organiza en un portero, y cuatro jugadores de campo. Los jugadores de campo están esparcidos por su campo; y los porteros disponen de un área, que es equivalente a lo que sería el área de siete metros de balonmano. Para cada partido: un balón de balonmano tamaño 1, que tiene un jugador de campo del equipo designado por el profesor.

Desarrollo: los partidos empiezan simultáneamente, en el momento que el profesor suena el silbato: el jugador de campo que tiene el balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en hacer el balón entrar en la portería adversaria, utilizando la táctica de ataque decidida en relación a la colocación y desplazamiento de los jugadores de campo, y circulación del balón. El jugador que tiene el balón no puede desplazarse, debiendo pasarlo a un compañero. El equipo sin balón evita que el otro equipo haga llegar el balón a la portería e intenta recuperarlo, aplicando la táctica de defensa decidida (por persona, zona o mixta). Los jugadores de campo no pueden entrar en el área de los porteros, y los porteros se mantienen en el área de portería correspondiente. Si el balón sale del terreno, en cualquiera de las laterales, saca el balón un jugador de campo del equipo adversario desde el sitio correspondiente; y si el balón sale al fondo saca el portero. Si un jugador lanza el balón a la portería adversaria y el balón entra, sin que el portero consiga evitar, es punto para el equipo: el portero saca el balón, y sigue el juego. El maestro asiste a los juegos, principalmente los que acontecen en la cancha polideportiva: motiva a los equipos o jugadores cuando realizan una buena defensa (individual o en equipo); o un ataque eficiente en relación a la circulación del balón, y desplazamiento jugadores, etc.

Finalización: el profesor marca el final del juego a los cinco minutos de su inicio. Los equipos rotan según la lógica establecida por el maestro, es decir: el equipo que está en

el “campo de arriba” de la cancha polideportiva, pasa al “campo de abajo” de la misma; el que está en el “campo de abajo”, pasa al “campo de arriba” de la cancha de baloncesto; el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de abajo” de la misma; y el que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de arriba” de la polideportiva. El profesor no suma los puntos, y los cambios son independientes del resultado de los partidos. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en las dos canchas del patio del colegio: polideportiva y baloncesto.

- la cancha polideportiva mide treinta y cinco por doce metros, está dividida transversalmente por una línea central. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha: una portería con dos metros de altura y tres de anchura, en un extremo; y dos conos a una distancia de dos metros lineales, representan la otra portería (por las obras del “Boulevard”).

- la cancha de baloncesto está al lado de la polideportiva, mide veinte por diez metros, tiene una línea central que divide transversalmente el terreno, y dispone de cuatro conos con picas. Cada dos conos están a una distancia de dos metros lineales, y representan una portería. Hay dos porterías, una de frente a otra, en cada extremo de la cancha.

- cada partido acontece en una cancha, y van rotando según la lógica establecida por el profesor: el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha polideportiva, pasa al “campo de abajo” de la misma; el que está en el “campo de abajo”, pasa al “campo de arriba” de la cancha de baloncesto; el equipo que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al “campo de abajo” de la misma; y el que está en el “campo de arriba” de la cancha de baloncesto, pasa al campo de arriba de la cancha polideportiva.

Objeto: - dos balones de balonmano tamaño 1 de color marrón, uno para cada partido.

- el balón está fabricado de piel o material sintético, y su superficie es opaca y adherente. El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso son: cincuenta centímetros y trescientos gramos.

- los balones pertenecen al colegio, y cuando no son utilizados están guardados en el almacén del salón.

Material de apoyo: - chalecos rojos, azules y amarillos para diferenciar los equipos, también pertenecientes al colegio (un equipo no lleva peto, y son los “blancos”).

- el entrenador de cada equipo dispone de una ficha didáctica, que está pegada en su cuaderno de educación física: utiliza para elaborar las tácticas, y explicarlas a sus compañeros de equipo antes de empezar el primer partido.

- seis conos pequeños, cada uno con una pica de madera. Cada dos conos representan una portería de la cancha de baloncesto (una de frente a otra, en cada extremo de la cancha); y dos conos representan una portería de la cancha polideportiva. Los conos son fabricados en plástico flexible de diferentes colores (rojo, amarillo, blanco, azul, verde); tienen veinte centímetros de diámetro, diez centímetros de altura y disponen de un orificio para insertar picas de veinticinco milímetros de diámetro, que además facilita el almacenamiento (en el almacén del salón) y transporte, ya que se empilan los conos en una barra con base.

- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar el tiempo de los juegos.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está dividido en cuatro equipos: tres con cinco personas; y un grupo con seis personas (tiene que descansar una persona diferente en cada juego).

- los equipos son los mismos de la sesión anterior (sin las personas que faltaron en la clase de hoy), en que el maestro separa el alumnado en equipos en el aula, antes de bajar al patio. El profesor va escogiendo los participantes y apuntando sus nombres en la pizarra, abajo del equipo correspondiente (A, B, C o D): primero distribuye a los chicos más “habilidosos”, luego a los demás chicos y las chicas, y por último al alumnado menos “habilidoso”. Por tanto, los equipos son escogidos por el profesor con la intención que sean equilibrados, es decir, que tengan el mismo nivel competitivo.

- cada grupo se pone de acuerdo en relación a quién será el entrenador del equipo en la clase de hoy, con la condición que sea una persona que todavía no ha sido entrenadora en las sesiones anteriores.

- el entrenador decide las tácticas de ataque (las zonas y circulación del balón) y defensa (si por persona, zona o mixta) del equipo; reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona), entre los componentes.

- en todos los equipos, los participantes van revezando a cada juego el portero, sin que el profesor les proponga o requiera. Es decir, el alumnado se organiza de manera autónoma para que todas las personas puedan ser portero/a al menos en un juego, no importando si es más o menos habilidosa para ejecutar este rol.

- los equipos van cambiando según el campo que están (rotación), y todos los equipos juegan con todos.

- el profesor asiste a los juegos, principalmente los que acontecen en la cancha polideportiva, y motiva a los equipos o jugadores cuando realizan una buena defensa (individual o en equipo); o un ataque eficiente en relación a la circulación del balón, y desplazamiento jugadores, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad principal de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **treinta minutos** para el juego con balón en esta versión, de los sesenta de la clase de educación física.

- acontecen dos partidos simultáneamente (uno en cada cancha): comienzan y terminan al mismo tiempo.

- la duración de los partidos es de cinco minutos: el profesor marca el final, y cambian los equipos.

- el profesor no suma los puntos, y los equipos rotan independientemente del resultado. Sin embargo, parte del alumnado por su cuenta va sumando los puntos, y el equipo que más puntos ha marcado es el ganador.

Unidad didáctica: “Estrategias” (10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

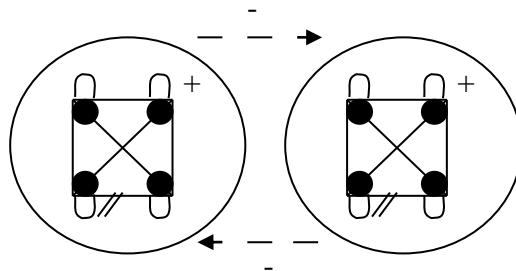
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

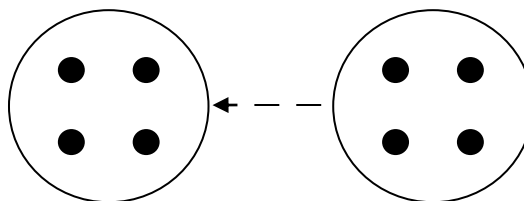
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: material

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	PORTERO	JUGADOR ENTRENADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo y portero de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo - Aplica las tácticas de ataque y defensa, elaboradas por el jugador entrenador de su equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo de su equipo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede ser jugador de campo o portero - Decide las tácticas de ataque de su equipo (zonas y circulación del balón); y las tácticas de defensa (si por persona, zona o mixta) - Reparte las diferentes posiciones (si defensa por zona) o jugadores (si defensa por persona) entre los participantes de su equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego, y no puede entrar en el área de los porteros - Se desmarca de los jugadores de campo adversarios, para poder recibir el balón - Marca los jugadores de campo adversarios, intentando quitarles el balón o evitar que lo pase/reciban 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede desplazarse por el espacio equivalente al área de 7 metros de balonmano, para mantener la portería a salvo, es decir evitar que el balón entre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el espacio según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o portero
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador de campo en todo el juego, y puede convertirse en portero en el/los próximo (s) juego (s) - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio, y rotan los equipos 	<ul style="list-style-type: none"> - Es portero en todo el juego, y se convierte en jugador de campo en el próximo juego - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio, y rotan los equipos 	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador entrenador en toda la actividad (de esta sesión) - Es jugador entrenador, al mismo tiempo que jugador de campo o portero - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria: el portero saca el balón, y sigue el juego - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio, y rotan los equipos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa el balón a sus compañeros de equipo con la intención de hacerlo llegar a la portería adversaria - Lanza el balón a la portería adversaria, intentando que el balón entre en la portería - Intenta quitar el balón de los jugadores de campo del otro equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón cuando lo lanzan los jugadores del equipo adversario, para evitar que el balón entre en la portería - Pasa el balón a los jugadores de campo de su equipo, cuando dispone de él 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el balón según el rol motor que ejecuta: jugador de campo o jugador torre - Dispone de una ficha didáctica en su cuaderno, para elaborar y explicar las tácticas a su equipo

Nº: 258

Fecha: 07/06/2010

CARRERA DE ORIENTACIÓN EN EL PATIO

Situación inicial: el profesor explica detalladamente la actividad. El maestro separa los veintidós alumnos y alumnas en once parejas, según la posición que están sentados en el aula; y reparte una ficha para cada pareja. La ficha consiste en un mapa/plano del patio de colegio con leyendas, la localización de las pistas, y una “ficha de control” para apuntar los “códigos”. La mitad de las parejas dispone de la “ficha A”, en la que las pistas a descubrir están ordenadas en sentido horario por el patio; y las demás tienen la “ficha B”, con las pistas en sentido anti horario. La pista es un trozo de papel pequeño doblado por la mitad con un “código”, que puede ser una letra, un número o una palabra. El maestro determina el orden de salida de las parejas, del uno al seis. Las dos primeras parejas, que tienen las pistas en direcciones opuestas, salen al patio junto al profesor, y las demás parejas esperan en el salón. Las doce pistas están escondidas por el patio, que dispone de dos canchas (polideportiva y baloncesto); dos parques de niños; un arenal; un pasillo; diversos bancos y vallas; una zona entre el edificio del colegio y la cancha de baloncesto; etc. El maestro dispone de un reloj con cronómetro.

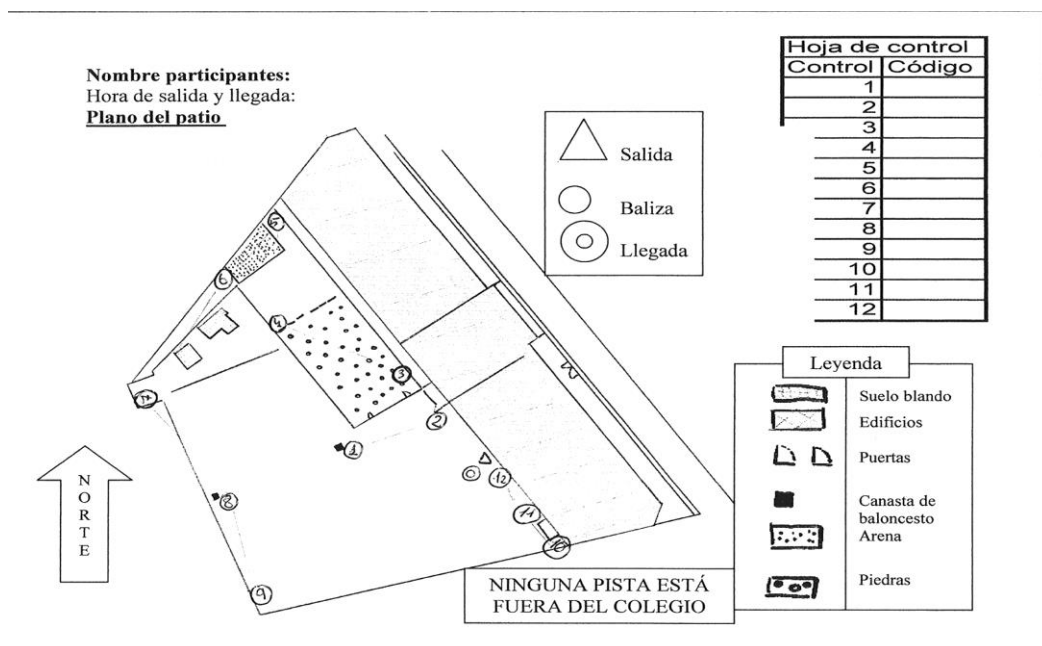


Figura 1. Ficha repartida por el profesor para esta actividad.

Desarrollo: la carrera de orientación comienza en el momento que las dos primeras parejas anotan la hora de salida que les dice el maestro, y empiezan a buscar las pistas. La tarea consiste en buscar, siempre junto a su compañero de pareja, las doce pistas por el patio lo más rápido que se pueda, orientándose por el mapa que disponen, y anotar los correspondientes códigos en la “hoja de control”. Un minuto después, el maestro llama a las próximas dos parejas que anotan la hora de salida, y también salen a buscar las

pistas. Así repetidamente hasta el último turno, o sea el sexto turno de salida. La pareja al encontrar una pista deberá desdoblarla, mirar su código, volver a doblarla, esconderla exactamente donde estaba; y para disimular que las otras parejas se enteren, anota el código en otro lugar.

Finalización: cada pareja termina la carrera de forma autónoma, cuando encuentra todas las pistas. En este momento, se va hacía el profesor que les dice la hora de llegada. La pareja anota en la ficha la hora de llegada y resta a la hora de salida, para obtener el tiempo que ha tardado en encontrar las doce pistas, y apunta en la ficha. Al finalizar, las parejas se quedan dónde está el profesor (entre la salida y llegada), esperando que las demás parejas terminen.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la carrera de orientación acontece en todo el patio del colegio.

- el patio dispone de una cancha polideportiva; una cancha de baloncesto; dos parques de niños; un arenal; un pasillo; diversos bancos y vallas; una zona entre el edificio del colegio y la cancha de baloncesto; etc.
- el profesor esconde las pistas por el patio del colegio, antes de empezar la sesión de educación física, y las parejas disponen de un mapa con la localización de las pistas.
- en las fichas A y B, las pistas están colocadas en sentido contrario para que las parejas no coincidan buscando las mismas pistas. A pesar de no ser una regla, las parejas respetan el orden de las pistas cómo sugiere el profesor.
- las parejas esperan su turno de salida sentadas en semicírculo en el salón, que tiene la puerta que da al patio abierta.

Objeto: - las pistas son un trozo de papel pequeño (aproximadamente dos por cuatro centímetros), que está doblado a la mitad. En cada pista está escrito un código diferente, que puede ser una letra, un número o una palabra.

Material de apoyo: - una ficha para cada pareja, pegada en el cuaderno de uno de los participantes de la pareja.

- la ficha consiste en un mapa/plano del patio de colegio con leyendas, la localización de las pistas, y la “ficha de control” para apuntar a los doce códigos, correspondientes a cada “control” (1-12). Son dos fichas diferentes, una con las pistas ordenadas en sentido horario para la mitad de parejas (ficha A); y otra con las pistas en sentido anti horario para la otra mitad de parejas (ficha B).
- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar la hora de salida y llegada de las parejas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está dividido en once parejas.
- el maestro separa el alumnado en parejas, según la disposición de los pupitres. Es decir, el alumnado se sienta en pupitres doble en el aula y estas serán las parejas para la actividad (en casi su totalidad mixtas). En la última filera los pupitres son individuales, y se coloca la primera persona con la segunda, tercera con cuarta, y quinta con sexta persona de la filera.
- salen dos parejas a la vez, una para cada dirección (en el último turno sale una pareja sola).

- la pareja tiene que buscar las pistas siempre juntos, y al encontrar una pista debe evitar que las demás parejas se enteren.
- las parejas son las mismas que en la próxima clase de la unidad didáctica “Orientación”, que acontece en el barrio. Por tanto, el alumnado se relaciona con la misma persona en ambas las sesiones correspondientes a las carreras de orientación.
- el profesor de educación física explica detalladamente la actividad al alumnado el inicio de la clase. En el momento de salida de cada “grupo” (dos parejas), el maestro vuelve a explicar cómo deben orientarse en el mapa. Además, en el transcurso de la carrera el profesor está disponible para dar orientaciones, si alguna pareja le requiere.

Sexo: mixto. Por la estrategia del profesor, casi la totalidad de las parejas son mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es la actividad principal de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **veinticinco minutos**, de los sesenta de la clase de educación física.
- el profesor determina la secuencia de salida de las parejas. Es decir, antes de empezar el juego el maestro atribuye a las parejas el orden de salida: del uno al seis. Salen dos parejas a cada un minuto, cada una en un sentido, y en el sexto turno sale solamente una pareja.
- el maestro utiliza el reloj para saber la hora de salida y llegada de cada una de las parejas; así como coordinar las salidas que acontecen a cada un minuto.
- la pareja apunta en su ficha la hora de salida y llegada, y resta a la hora de salida para obtener el tiempo que ha tardado en encontrar las doce pistas.
- cada pareja termina el recorrido de manera autónoma, en el momento en que encuentra la última pista.
- el profesor finaliza la actividad antes de que todas las parejas hayan terminado la carrera (cuatro parejas no terminan), para hacer el recorrido por las pistas explicando para todos los alumnos y alumnas las estrategias de orientación, antes de terminar la clase (en los cinco minutos finales).

Unidad didáctica: “Orientación” (11)

Análisis Lógica Interna

Espacio: con incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición

Dominio: CAI

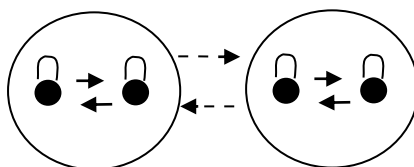
Red social: todos contra todos por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	JUGADOR	ESPERA	JUEZ PROFESOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con su pareja, también jugador, para encontrar las pistas- Debe permanecer con su pareja todo el recorrido- Evita que las demás parejas se enteren cuando encuentra una pista	<ul style="list-style-type: none">- Aguarda con su compañero de pareja, y con las demás parejas	<ul style="list-style-type: none">- Observa los jugadores, así como vigila las esperas- Organiza las salidas- Orienta a los jugadores si lo requieren
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Busca las pistas por todo el espacio (patio), orientándose por el mapa con la localización de las pistas- Las pistas están colocadas en sentido horario por el patio en la ficha A, y en sentido anti horario en la ficha B- Al llegar en la zona que está cada pista, rastrea detalladamente el espacio para encontrarla	<ul style="list-style-type: none">- Antes de empezar el recorrido, está sentado en semicírculo en el salón- Al terminar el recorrido, se coloca al lado de un banco próximo a la llegada	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie entre el punto de salida y llegada, que están uno al lado de otro
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Se convierte en jugador cuando llega su turno de salida (puede ser del 1º al 6º)- Sale cuando determina el juez profesor, que le dice la hora de salida- Termina la carrera cuando encuentra todas las pistas: se va hacia el juez profesor que le dice la hora de llegada	<ul style="list-style-type: none">- Espera su turno de salida con su pareja- Cuando termina el recorrido vuelve a ser espera	<ul style="list-style-type: none">- Es juez profesor en toda la actividad- Determina el orden de salida de las parejas- Organiza las salidas a cada un minuto- Dice la hora de salida y llegada de los jugadores de cada pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Localiza las pistas en el plano del patio- Busca las doce pistas, que son papelitos con códigos, para rellenar en la ficha de control	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de una ficha con el plano del patio	<ul style="list-style-type: none">- Esconde las pistas antes de empezar la actividad- Dispone de un reloj con cronómetro

CARRERA DE ORIENTACIÓN EN EL BARRIO

Situación inicial: el profesor explica detalladamente la actividad, y reparte una ficha para cada pareja. Las parejas son las mismas de la sesión anterior, en que el maestro separa los veintidós alumnos y alumnas en once parejas, según la posición que están sentados en el aula. La ficha consiste en un mapa con leyendas de una zona del barrio próxima al colegio, la localización de las pistas, consejos y una “ficha de control” para apuntar los “códigos”. La mitad de las parejas dispone de la “ficha A”, con las pistas ordenadas en un sentido; y la otra mitad tiene la “ficha B”, con las pistas en sentido contrario. La pista es un trozo de papel doblado por la mitad con un “código”, que puede ser una letra, un número o una palabra. El maestro determina el orden de salida de las parejas, del uno al seis. Los participantes se van hacia el lugar en que acontecerá la carrera, donde está en punto de salida. Las dos primeras parejas, que tienen las pistas en direcciones opuestas, se reúnen con el profesor, y las demás parejas esperan al lado en círculo. Las diez pistas están escondidas por una zona del barrio que es plana, residencial, tranquila, dispone de aceras y de dos parques pequeños. El maestro dispone de un reloj con cronómetro.

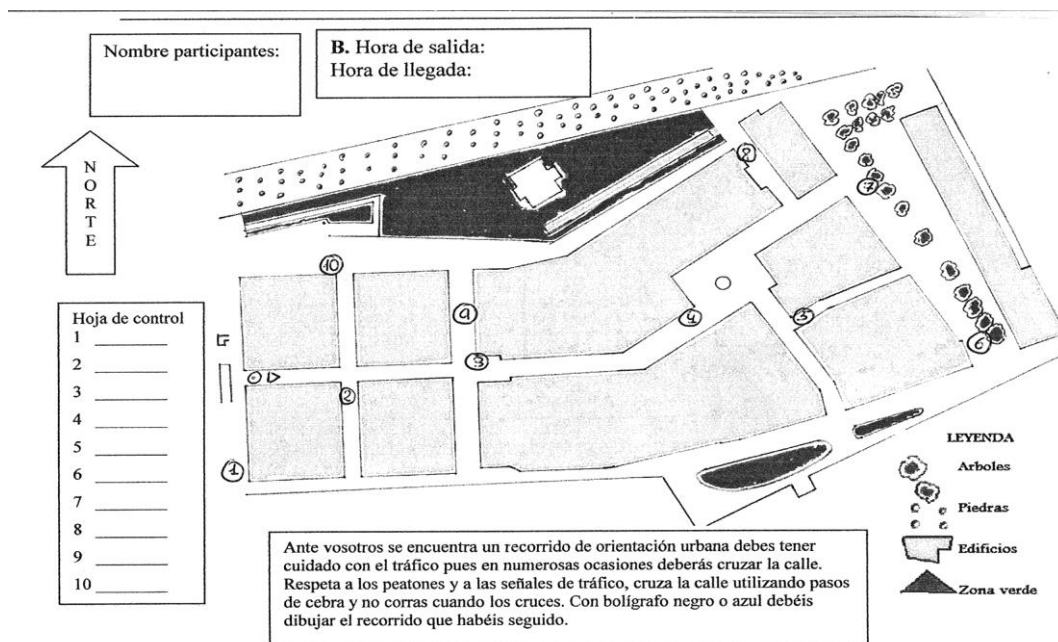


Figura 2. Ficha repartida por el profesor para esta actividad.

Desarrollo: la carrera de orientación comienza en el momento que las dos primeras parejas anotan la hora de salida que les dice el maestro, y empiezan a buscar las pistas. La tarea consiste en buscar, siempre junto a su compañero de pareja, las diez pistas lo más rápido que se pueda, orientándose por el mapa que disponen, y anotar los

correspondientes códigos en la “hoja de control”. Un minuto después, el maestro llama a las próximas dos parejas que anotan la hora de salida, y también salen a buscar las pistas. Así repetidamente hasta el último turno, o sea el sexto turno de salida. La pareja al encontrar una pista deberá desdoblarla, mirar su código, volver a doblarla, esconderla exactamente donde estaba; y para disimular que los otras parejas se enteren, anota el código en otro lugar.

Finalización: cada pareja termina la carrera de forma autónoma, cuando encuentra todas las pistas. En este momento, se va hacía el profesor que les dice la hora de llegada. La pareja anota en la ficha la hora de llegada y resta a la hora de salida, para obtener el tiempo que ha tardado en encontrar las diez pistas, y apunta en la ficha. Las parejas que acabaran se quedan dónde está el profesor (entre la salida y llegada), esperando que las demás parejas terminen. Diez minutos antes de terminar la sesión, el profesor finaliza la actividad. La pareja que no consigue terminar el recorrido lo apunta en la ficha. El profesor recoge las fichas, y las guarda en su mochila.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la carrera de orientación acontece en una zona del barrio próxima al colegio. Esta zona del barrio es plana, residencial, tranquila, dispone de aceras y de dos parques pequeños.

- el profesor esconde las pistas por la zona del barrio escogida para la carrera de orientación, antes de empezar la sesión de educación física, y las parejas disponen de un mapa con la localización de las pistas.
- en las fichas A y B las pistas están colocadas en sentido contrario para que las parejas no coincidan buscando las mismas pistas. A pesar de no ser una regla, las parejas respetan el orden de las pistas cómo sugiere el profesor.
- las parejas esperan su turno donde está el punto de salida.

Objeto: - diez pistas distribuidas por el barrio. Las pistas son un trozo de papel de aproximadamente cuatro por cinco centímetros, que está doblado por la mitad. En cada pista está escrito un código diferente, que puede ser una letra, un número o una palabra.

Material de apoyo: - una ficha para cada pareja. La ficha consiste en un mapa con leyendas de la zona del barrio en que acontece la carrera, la localización de las pistas, y la “ficha de control” para apuntar a los diez códigos, correspondientes a cada “control” (1-10). Son dos fichas diferentes, una con las pistas ordenadas en sentido horario desde el punto de salida para la mitad de parejas (ficha A); y otra con las pistas en sentido anti horario para las demás parejas (ficha B).

- el profesor dispone de un reloj con cronómetro, que utiliza para marcar la hora de salida y llegada de las parejas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- el alumnado está dividido en once parejas.
- el maestro separa el alumnado en parejas, según la disposición de los pupitres. Es decir, el alumnado se sienta en pupitres doble en el aula y estas serán las parejas para la actividad (en casi su totalidad mixtas). En la última filera los pupitres son individuales, y se coloca la primera persona con la segunda, tercera con cuarta, y quinta con sexta persona de la filera.

- las parejas son las mismas que en la clase anterior de la unidad didáctica “Orientación”, que acontece en el patio. Por tanto, el alumnado se relaciona con la misma persona en ambas las sesiones correspondientes a las carreras de orientación.
- salen dos parejas a la vez, una para cada dirección (en el último turno sale una pareja sola).
- la pareja tiene que buscar las pistas siempre juntos, y al encontrar una pista debe evitar que las demás parejas se enteren.
- el profesor de educación física explica detalladamente la actividad al alumnado el inicio de la clase. En el momento de salida de cada “grupo” (dos parejas), el maestro vuelve a explicar cómo orientarse en el mapa. Además, en el recurrir de la carrera el profesor está disponible (entre el punto de la salida y llegada) para dar orientaciones, si alguna pareja le requiere.

Sexo: mixto. Por la estrategia del profesor, casi la totalidad de las parejas son mixtas.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es la actividad principal de una sesión de educación física.

- son destinados aproximadamente **treinta minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase de educación física.
- el profesor determina la secuencia de salida de las parejas. Es decir, antes de empezar el juego el maestro atribuye a las parejas el orden de salida: del uno al seis. Salen dos parejas a cada un minuto, cada una en un sentido, y en el sexto turno sale solamente una pareja.
- el maestro utiliza el reloj para saber la hora de salida y llegada de cada una de las parejas; así como coordinar las salidas que acontecen a cada un minuto.
- la pareja apunta en su ficha la hora de salida y llegada, y resta a la hora de salida para obtener el tiempo que ha tardado en encontrar las diez pistas.
- cada pareja termina el recogido de manera autónoma, el momento en que encuentra la última pista.
- el profesor finaliza la actividad, sonando el silbato por la zona, antes de que todas las parejas hayan terminado el recorrido (cinco parejas no terminan), para volver al colegio antes de terminar la clase (y la jornada lectiva). La pareja que no consigue terminar el recorrido lo apunta en la ficha.

Unidad didáctica: “Orientación” (11)

Análisis Lógica Interna

Espacio: con incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición

Dominio: CAI

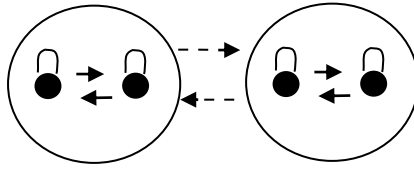
Red social: todos contra todos por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	JUGADOR	ESPERA	JUEZ PROFESOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con su pareja para encontrar las pistas - Debe permanecer con su pareja todo el recorrido - Evita que las demás parejas se enteren cuando encuentra una pista 	<ul style="list-style-type: none"> - Aguarda con su compañero de pareja, y con las demás parejas 	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza las salidas - Orienta a los jugadores si lo requieren
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Busca las pistas por todo el espacio, que es una zona del barrio cerca del colegio, orientándose por el mapa - Las pistas están colocadas en sentido horario en la ficha A, y en sentido anti horario en la ficha B - Al llegar en la zona que está cada pista, rastrea detalladamente el espacio para encontrarla 	<ul style="list-style-type: none"> - Está entre el punto de salida y llegada, que están uno al lado de otro 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie entre el punto de salida y llegada, que están uno al lado de otro
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador cuando llega su turno de salida (puede ser del 1º al 6º) - Sale cuando determina el juez profesor, que le dice la hora de salida - Termina la carrera cuando encuentra todas las pistas: se va hacia el juez profesor que le dice la hora de llegada 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera su turno de salida con su pareja - Cuando termina el recogido vuelve a ser espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez profesor en toda la actividad - Determina el orden de salida de las parejas - Organiza las salidas a cada un minuto - Dice la hora de salida y llegada de los jugadores de cada pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Localiza las pistas en el plano de la carrera por el barrio - Busca las diez pistas, que son papelitos con códigos, para rellenar en la ficha de control 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de una ficha con el plano del barrio 	<ul style="list-style-type: none"> - Esconde las pistas antes de empezar la actividad - Dispone de un reloj con cronómetro - Recoge las fichas al final del recorrido

Nº: 260

Fecha: 21/06/2010

BIODANZA: BAILAR EN CÍRCULO CON LAS MANOS COGIDAS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, el profesor de educación física y una profesora invitada están descalzos en un terreno liso. El terreno es el salón del colegio, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros; y los participantes se colocan en círculo con las manos cogidas, intercalando los sexos. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y la profesora invitada es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la tarea comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que la profesora da al “play”). La tarea consiste en correr en el ritmo de la canción en el círculo, con las manos cogidas. En ocasiones, la profesora realiza diferentes acciones para que los demás le imiten, por ejemplo: levantar los brazos y volver a bajarlos; cerrar el círculo y abrirlo otra vez.

Finalización: la tarea termina en el momento en que para la música. Es decir, la profesora invitada da al “stop”, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD. El profesor de educación física se encarga de buscar el aparato de música, y poner la música, cuando le solicita la profesora invitada.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, el profesor de educación física, y una profesora invitada.

- todos los participantes están descalzos.
- la responsable de coordinar la actividad es una profesora invitada para dar “Biodanza”. Según el profesor, en el próximo curso habrá esta modalidad de actividad extraescolar, y el alumnado no la conoce.
- la profesora invitada propone esta tarea motriz, así como las demás de la sesión.
- la profesora invitada se queja que el alumnado está separado entre chicos y chicas, y les obliga a mezclarse en el círculo para la tarea: chico, chica, chico, chica, etc.
- el profesor de educación física se dedica principalmente a controlar el comportamiento del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las varias actividades de una sesión de educación física.
- es la última clase de educación física del curso lectivo.
- la tarea es propuesta dos veces, es decir, acontece en el comienzo y final de la sesión.
- son destinados aproximadamente cinco minutos para cada vez que se realiza esta actividad, sumando un total de **diez minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: esta tarea no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que en este día viene una profesora a dar una clase de “Biodanza”, para que el alumnado conozca.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

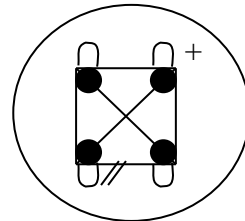
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañeros: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	PRACTICANTE MODELO (PROFESORA)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Colabora con los demás practicantes y practicante modelo - Imita la acción que realiza la practicante modelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Colabora con los practicantes - Toma la iniciativa de la acción a realizar, para que los demás imiten
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Forma un círculo con los demás practicantes - Se desplaza bailando en el círculo con las manos cogidas de los que están a su izquierda y derecha - Levanta y baja los brazos; cierra y abre el círculo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Forma un círculo con los demás practicantes - Se desplaza bailando en el círculo con las manos cogidas de los que están a su izquierda y derecha - Levanta y baja los brazos; cierra y abre el círculo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a bailar cuando comienza a sonar la canción (profesora da al “play”) - Acompaña la secuencia de las acciones, marcadas por la practicante modelo, al ritmo de la canción - Es practicante hasta que la música se detiene, momento en que termina la tarea 	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza la tarea - Marca la secuencia de las acciones al ritmo de la canción - Finaliza la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar 	<ul style="list-style-type: none"> - Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar - Es responsable de manipular el aparato de música

Nº: 261

Fecha: 21/06/2010

BIODANZA: DESPLAZARSE MIRANDO FIJAMENTE AL SUELO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, el profesor de educación física y una profesora invitada, que explica y demuestra la tarea a ser ejecutada. Los practicantes están descalzos, de pie y distribuidos por el terreno liso. El terreno es el salón del colegio, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y la profesora invitada es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la tarea comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que la profesora da al “play”). La tarea consiste en desplazarse por todo el terreno al ritmo de la canción, mirando fijamente al suelo.

Finalización: la tarea termina en el momento en que para la música. Es decir, la profesora invitada da al “stop”, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD. El profesor de educación física se encarga de buscar el aparato de música, y poner la música, cuando le solicita la profesora invitada.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, el profesor de educación física, y una profesora invitada.

- todos los participantes están descalzos.
- la responsable de coordinar la actividad es una profesora invitada para dar “Biodanza”. Según el profesor, en el próximo curso habrá esta modalidad de actividad extraescolar, y el alumnado no la conoce.
- la profesora invitada propone esta tarea motriz, así como las demás de la sesión.
- el profesor de educación física se dedica principalmente a controlar el comportamiento del alumnado.
- los participantes deben desplazarse mirando fijamente al suelo. En la segunda parte de la tarea, los participantes tienen que buscar mirar a los ojos de los practicantes que encuentra. Al final de la actividad, la profesora pregunta al alumnado si han notado la diferencia entre “estar conectado o no con los demás”.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las varias actividades de una sesión de educación física.
- es la última clase de educación física del curso lectivo.
- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: esta tarea no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que en este día viene una profesora a dar una clase de “Biodanza”, para que el alumnado conozca.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Se desplaza bailando por todo el terreno - Comparte el espacio con los demás practicantes
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a desplazarse cuando comienza a sonar la canción (profesora da al “play”) - Baila al ritmo de la canción - Es practicante hasta que la música se detiene, momento en que termina la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar

Nº: 262

Fecha: 21/06/2010

BIODANZA: DESPLAZARSE BUSCANDO LOS OJOS DE LOS DEMÁS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, el profesor de educación física y una profesora invitada, que explica y demuestra la tarea a ser ejecutada. Los practicantes están descalzos, de pie y distribuidos por el terreno liso. El terreno es el salón del colegio, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y la profesora invitada es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la tarea comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que la profesora da al “play”). La tarea consiste en desplazarse por todo el terreno al ritmo de la canción, buscando los ojos de los demás practicantes para mirarlos.

Finalización: la tarea termina en el momento en que para la música. Es decir, la profesora invitada da al “stop”, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD. El profesor de educación física se encarga de buscar el aparato de música, y poner la música, cuando le solicita la profesora invitada.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, el profesor de educación física, y una profesora invitada.

- todos los participantes están descalzos.
- la responsable de coordinar la actividad es una profesora invitada para dar “Biodanza”. Según el profesor, en el próximo curso habrá esta modalidad de actividad extraescolar, y el alumnado no la conoce.
- la profesora invitada propone esta tarea motriz, así como las demás de la sesión.
- el profesor de educación física se dedica principalmente a controlar el comportamiento del alumnado.
- en la primera parte de la actividad, los participantes se desplazan mirando fijamente al suelo. En un segundo momento se busca los ojos de los demás para mirarlos. Al final de la actividad, la profesora pregunta al alumnado si han notado la diferencia entre “estar conectado o no con los demás”.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las varias actividades de Biodanza, de una sesión de educación física.

- es la última clase de educación física del curso lectivo.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: esta tarea no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que en este día viene una profesora A dar una clase de “Biodanza”, para que el alumnado conozca.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación

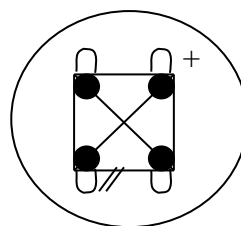
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Busca la mirada de los demás practicantes
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Se desplaza bailando por todo el terreno
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a desplazarse cuando comienza a sonar la canción (profesora da al “play”) - Baila al ritmo de la canción - Es practicante hasta que la música se detiene, momento en que termina la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar

Nº: 263

Fecha: 21/06/2010

BIODANZA: BAILANDO EN PAREJAS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y una profesora invitada que explica y demuestra la tarea a ser ejecutada de antemano. Los participantes están descalzos, de pie y colocados en círculo en medio de un terreno liso. El terreno es el salón del colegio, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y la profesora es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la tarea comienza cuando empieza a sonar una canción de los años sesenta (momento en que la profesora da al “play”). Los participantes se organizan en parejas. La pareja se agarra de las manos frente a frente, y hace el movimiento del “twist”: se desplazan hacia los lados, para abajo y arriba; realizan giros con una o las dos manos cogidas. Las parejas bailan al ritmo de la canción, inspiradas en los pasos que ejecuta la profesora invitada.

Finalización: la tarea termina en el momento en que para la música. Es decir, la profesora invitada da al “stop”, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD. El profesor de educación física se encarga de buscar el aparato de música, y poner la música, cuando le solicita la profesora invitada.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, el profesor de educación física, y una profesora invitada.

- todos los participantes están descalzos.
- la responsable de coordinar la actividad es una profesora invitada para dar “Biodanza”. Según el profesor, en el próximo curso habrá esta modalidad de actividad extraescolar, y el alumnado no la conoce.
- la profesora invitada propone esta tarea motriz, así como las demás de la sesión.
- el profesor de educación física se dedica principalmente a controlar el comportamiento del alumnado.
- A pesar de que la profesora invitada solicite que las parejas sean mixtas, se hacen con personas con el mismo sexo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las varias actividades de Biodanza, de una sesión de educación física.

- es la última clase de educación física del curso lectivo.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: esta tarea no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que en este día viene una profesora a dar una clase de “Biodanza” para que el alumnado conozca.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

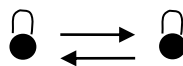
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	PRACTICANTE MODELO (PROFESORA)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Busca una pareja - Coopera con su pareja para bailar - Se inspira en los pases que ejecuta la practicante modelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Colabora con los practicantes haciéndose de modelo - Toma la iniciativa de las acciones a realizar para que los demás se inspiren
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Agarra su pareja de las manos frente a frente, y hace el movimiento del “twist”: se desplazan hacia los lados, para abajo y arriba; realizan giros con una o las dos manos cogidas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Hace el movimiento del “twist”: se desplaza hacia los lados, para abajo y arriba; realiza giros
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Busca una pareja y empieza a bailar cuando comienza a sonar la canción (profesora da al “play”) - Ejecuta una secuencia de acciones con su pareja al ritmo de la canción - Es practicante hasta que la música se detiene, momento en que termina la tarea 	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza la tarea (dando la música) - Ejecuta una secuencia de acciones al ritmo de la canción - Finaliza la tarea (quitando la música)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar 	<ul style="list-style-type: none"> - Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar - Es responsable de manipular el aparato de música

Nº: 264

Fecha: 21/06/2010

BIODANZA: RITMO TRIBAL

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, y una profesora están descalzos en un terreno liso. El terreno es el salón del colegio, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los practicantes se distribuyen por el espacio frente a la profesora, que está en un fondo del salón. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y la profesora invitada es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la tarea comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que la profesora da al “play”). La tarea consiste en equilibrarse a la pata coja, manteniendo la pierna libre delante del cuerpo; y realizar acciones con los brazos, manos y dedos imitando a la profesora.

Finalización: la tarea termina en el momento en que para la música. Es decir, la profesora invitada da al “stop” para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontecen en el suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.
- la profesora invitada está delante del escenario, y el alumnado está distribuido por el salón mirando hacía la profesora, para imitarla.

Objeto: - un aparato de música y un CD. El profesor de educación física se encarga de buscar el aparato de música, y poner la música, cuando le solicita la profesora invitada.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, y una profesora invitada.

- todos los participantes están descalzos.
- la responsable de coordinar la actividad es una profesora invitada para dar “Biodanza”. Según el profesor, en el próximo curso habrá esta modalidad de actividad extraescolar, y el alumnado no conoce.
- la profesora invitada propone esta tarea motriz, así como las demás de la sesión.
- el alumnado imita la profesora invitada.
- el profesor de educación física se dedica principalmente a controlar el comportamiento del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las varias actividades de Biodanza, de una sesión de educación física.

- es la última clase de educación física del curso lectivo.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: esta tarea no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que en este día viene una profesora a dar una clase de “Biodanza” para que el alumnado conozca.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

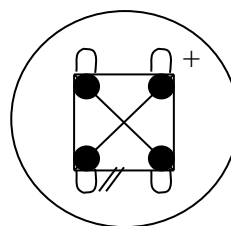
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	PRACTICANTE MODELO (PROFESORA)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Imita la acción que realiza la practicante modelo	- Colabora con los practicante, haciéndose de modelo - Toma la iniciativa de la acción a realizar para que los demás imiten
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso, de frente a la practicante modelo - Está equilibrado a la pata coja, manteniendo la pierna libre delante del cuerpo - Realiza acciones con los brazos, manos y dedos, imitando a la practicante	- Está de pie en un fondo del terreno liso, de frente a los practicantes - Está equilibrada a la pata coja, manteniendo la pierna libre delante del cuerpo - Realiza acciones con los brazos, manos y dedos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a bailar cuando comienza a sonar la canción (profesora da al “play”) - Acompaña la secuencia de las acciones, marcadas por la practicante modelo, al ritmo de la canción - Es practicante hasta que la música se detiene, momento en que termina la tarea	- Empieza la tarea - Marca la secuencia de las acciones al ritmo de la canción - Finaliza la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar	- Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar - Es responsable de manipular el aparato de música

Nº: 265

Fecha: 21/06/2010

BIODANZA: EN CÍRCULO COGIDOS DE LA CINTURA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, el profesor de educación física y una profesora invitada, que explica y demuestra la tarea a ser ejecutada de antemano. Los participantes están descalzos, de pie y colocados en círculo, intercalando los sexos. El terreno es el salón del colegio, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y la profesora invitada es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la tarea comienza cuando empieza a sonar la música (momento en que la profesora da al “play”). La tarea consiste en agarrar con las dos manos de la cintura del practicante que está delante; y mover la cadera hacía los lados al ritmo de la canción.

Finalización: la tarea termina en el momento en que para la música. Es decir, la profesora invitada da al “stop”, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD. El profesor de educación física se encarga de buscar el aparato de música, y poner la música, cuando le solicita la profesora invitada.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, el profesor de educación física, y una profesora invitada.

- todos los participantes están descalzos.
- la responsable de coordinar la actividad es una profesora invitada para dar “Biodanza”. Según el profesor, en el próximo curso habrá esta modalidad de actividad extraescolar, y el alumnado no conoce.
- la profesora invitada propone esta tarea motriz, así como las demás de la sesión.
- la profesora invitada se queja que el alumnado está separado entre chicos y chicas, y les obliga a mezclarse en el círculo para la tarea: chico, chica, chico, chica, etc.
- el profesor de educación física se dedica principalmente a controlar el comportamiento del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las varias actividades de una sesión de educación física.
- es la última clase de educación física del curso lectivo.
- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: esta tarea no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que en este día viene una profesora a dar una clase de “Biodanza” para que el alumnado conozca.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

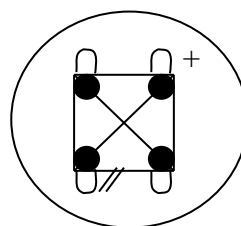
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	PRACTICANTE MODELO (PROFESORA)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Colabora con los demás practicantes y practicante modelo - Imita la acción que realiza la practicante modelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Colabora con los practicantes - Toma la iniciativa de la acción a realizar para que los demás imiten
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Forma un círculo con los demás practicantes - Agarra con las dos manos de la cintura del practicante que está delante - Mueve la cadera hacía los lados 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso - Forma un círculo con los demás practicantes - Agarra con las dos manos de la cintura del practicante que está delante - Mueve la cadera hacía los lados
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a bailar cuando comienza a sonar la canción (profesora da al “play”) - Baila al ritmo de la canción - Es practicante hasta que la música se detiene (profesora da al “stop”), momento en que termina la tarea 	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza la tarea - Baila al ritmo de la canción - Finaliza la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar 	<ul style="list-style-type: none"> - Atiende a los sonidos de un aparato de música para bailar - Es responsable de manipular el aparato de música

Nº: 266

Fecha: 21/06/2010

BIODANZA: ESCUCHAR LA CANCIÓN CON LAS MANOS APILADAS EN EL CENTRO DEL CÍRCULO

Situación inicial: la profesora invitada explica la tarea, y divide los veintidós alumnos y alumnas en dos grupos. En cada grupo, los practicantes están descalzos, de pie y se colocan en círculo, intercalados según los sexos. En esta posición, estiran los brazos de tal manera que sus manos quedan apiladas unas encima de otras en el centro del círculo. El terreno es el salón del colegio, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y la profesora invitada es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la tarea comienza cuando empieza a sonar la canción “Imagine” de John Lennon (momento en que la profesora da al “play”); y los practicantes cierran los ojos. La tarea consiste en permanecer en silencio, con los ojos cerrados y las manos apiladas a las de los demás, centrándose en las sensaciones que esta situación provoca.

Finalización: la tarea termina en el momento en que para la música. Es decir, la profesora invitada da al “stop”, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD. El profesor de educación física se encarga de buscar el aparato de música, y poner la música, cuando le solicita la profesora invitada.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- la profesora invitada separa el alumnado en dos grupos, con once personas cada uno.
- la profesora invitada se queja que el alumnado está separado entre chicos y chicas, y les obliga a mezclarse en los círculos para la tarea: chico, chica, chico, chica, etc.
- todos los participantes están descalzos.
- la responsable de coordinar la actividad es una profesora invitada para dar “Biodanza”. Según el profesor, en el próximo curso habrá esta modalidad de actividad extraescolar, y el alumnado no conoce.
- la profesora invitada propone esta tarea motriz, así como las demás de la sesión.
- el profesor de educación física se dedica principalmente a controlar el comportamiento del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las varias actividades de una sesión de educación física.

- es la última clase de educación física del curso lectivo.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: esta tarea no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que en este día viene una profesora a dar una clase de “Biodanza” para que el alumnado conozca.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación

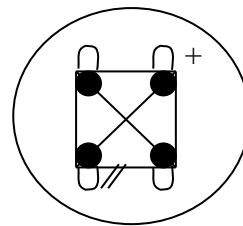
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Está “conectado” a los demás al apilar sus manos con las de los otros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Forma un círculo con los demás practicantes - Estira los brazos hacía el centro del círculo, apilando sus manos con las de los demás
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza la tarea cuando comienza a sonar la canción (profesora da al “play”) - Permanece inmóvil en toda la tarea - Es practicante hasta que la música se detiene (profesora da al “stop”), momento en que acaba la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aparato de música para escuchar la canción

Nº: 267

Fecha: 21/06/2010

BIODANZA: ESCUCHAR LA CANCIÓN EN PAREJAS CON LAS MANOS APILADAS

Situación inicial: la profesora invitada separa los veintidós alumnos y alumnas en parejas mixtas, que se distribuyen por el terreno liso. En cada pareja, los practicantes están descalzos, de pie y se colocan frente a frente. En esta posición, estiran los brazos hacia el medio, apilando sus manos. El terreno es el salón del colegio, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y la profesora invitada es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la tarea comienza cuando empieza a sonar la canción (momento en que la profesora da al “play”); y los practicantes cierran los ojos. La tarea consiste en permanecer en silencio, con los ojos cerrados y las manos apiladas a las de la pareja, centrándose en las sensaciones que ésta situación provoca. Pasados dos minutos del inicio, la profesora invitada baja el volumen de la canción y solicita que los practicantes cambien de pareja. Los practicantes buscan su nueva pareja, y sigue la tarea.

Finalización: la tarea termina en el momento en que para la música. Es decir, la profesora invitada da al “stop”, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD. El profesor de educación física se encarga de buscar el aparato de música, y poner la música, cuando le solicita la profesora invitada.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria.

- la profesora invitada separa el alumnado en parejas mixtas. En la mitad del tiempo, la profesora solicita que los participantes cambien de pareja; y las nuevas parejas son formadas por personas del mismo sexo.
- todos los participantes están descalzos.
- la responsable de coordinar la actividad es una profesora invitada para dar “Biodanza”. Según el profesor, en el próximo curso habrá esta modalidad de actividad extraescolar, y el alumnado no conoce.
- la profesora invitada propone esta tarea motriz, así como las demás de la sesión.
- el profesor de educación física se dedica principalmente a controlar el comportamiento del alumnado. En esta actividad, también ayuda a la profesora invitada a separar los alumnos y alumnas en parejas (mixtas).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las varias actividades de una sesión de educación física.

- es la última clase de educación física del curso lectivo.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: esta tarea no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que en este día viene una profesora a dar una clase de “Biodanza” para que el alumnado conozca.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación

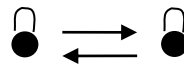
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Está “conectado” a su pareja al apilar sus manos con las suyas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Se coloca frente a frente a su pareja - Estira los brazos hacía el medio, apilando sus manos con las de su pareja, y permanece en esta postura
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza la tarea cuando comienza a sonar la canción (profesora da al “play”) - Cambia de pareja en la mitad del tiempo - Es practicante hasta que la música se detiene (profesora da al “stop”), momento en que acaba la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aparato de música para escuchar la canción

Nº: 268

Fecha: 21/06/2010

BIODANZA: ESCUCHAR LA CANCIÓN EN TRÍOS CON LAS MANOS APILADAS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en tríos, y se distribuyen por el terreno liso. En cada trío, los practicantes están descalzos, de pie, y se colocan en círculo. En esta posición, estiran los brazos hacía el medio apilando sus manos. El terreno es el salón del colegio, que mide aproximadamente diez por veinticinco metros. Los participantes disponen de un CD y un aparato de música, y la profesora invitada es responsable de manipularlo.

Desarrollo: la tarea comienza cuando empieza a sonar la canción (momento en que la profesora da al “play”); y los practicantes cierran los ojos. La tarea consiste en permanecer en silencio, con los ojos cerrados y las manos apiladas a las de los demás, centrándose en las sensaciones que esta situación provoca.

Finalización: la tarea termina en el momento en que para la música. Es decir, la profesora invitada da al “stop”, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el suelo del salón del colegio.

- el salón tiene el suelo de azulejo y ligeramente inclinado hacia el escenario.
- además de las clases de educación física es utilizado para espectáculos de danza, del coral y teatros, con colocación de sillas para el público.
- mide aproximadamente diez metros de ancho por veinticinco de largo.
- es acogedor y poco luminoso, a pesar de poseer ventanas.

Objeto: - un aparato de música y un CD. El profesor de educación física se encarga de buscar el aparato de música, y poner la música, cuando le solicita la profesora invitada.

Material de apoyo:

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de primaria, organizados en tríos.

- el alumnado se organiza en tríos sin la intervención de los profesores, y casi la totalidad de los tríos son formados por personas del mismo sexo.
- todos los participantes están descalzos.
- la responsable de coordinar la actividad es una profesora invitada para dar “Biodanza”. Según el profesor, en el próximo curso habrá esta modalidad de actividad extraescolar, y el alumnado no conoce.
- la profesora invitada propone esta tarea motriz, así como las demás de la sesión.
- el profesor de educación física se dedica principalmente a controlar el comportamiento del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - esta es una de las varias actividades de una sesión de educación física.
- es la última clase de educación física del curso lectivo.
- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta tarea motriz, de los sesenta de la clase.

Unidad didáctica: esta tarea no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que en este día viene una profesora a dar una clase de “Biodanza” para que el alumnado conozca.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación

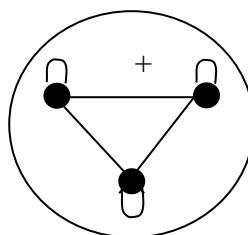
Dominio: CAI

Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Está “conectado” a los demás al apilar sus manos con las de los otros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Forma un círculo con los demás practicantes - Estira los brazos hacía el centro del círculo, apilando sus manos con las de los demás
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza la tarea cuando comienza a sonar la canción (profesora da al “play”) - Permanece inmóvil en toda la tarea - Es practicante hasta que la música se detiene (profesora da al “stop”), momento en que acaba la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aparato de música para escuchar la canción